

MEMOIR '44

EDYCJA POLSKA

Richard Borg



INSTRUKCJA



2-4



8+



30-45'

DAYS OF
WONDER

rebel



PRZEDMOWA

OD WYDAWCY

Pierwsze wydanie *Memoir '44* ukazało się w 2004 roku z okazji 60. rocznicy lądowania w Normandii i wyzwolenia Francji. Od tamtej pory ta wyjątkowa i angażująca gra upamiętnia wysiłki i poświęcenie kobiet i mężczyzn, którzy walczyli podczas II wojny światowej. Gracze z całego świata poznają historię tamtego okresu, sięgając po grę podstawową i ponad 20 rozszerzeń, które dotychczas się ukazały (kolejne w drodze!). Teraz, wraz z wydaniem odświeżonej wersji gry podstawowej, zapraszamy nowych graczy do zgłębiania historii przedstawionej w *Memoir '44*.

Days of Wonder

OD AUTORA

Memoir '44 to wyjątkowa gra historyczna, która pozwala graczom odtwarzać bitwy II wojny światowej na planszy. Przygotowane scenariusze odzwierciedlają ważne elementy terenu i rozstawienie sił zbrojnych w przełożeniu na skalę gry. *Memoir '44* z założenia nie jest grą bardzo skomplikowaną. Koncentruje się przede wszystkim na siłach lądowych państw Osi i aliantów.

Scenariusze różnią się pod względem skali. W niektórych jednostka piechoty reprezentuje cały batalion, a w innych – pojedynczą kompanię albo pluton. Efekty wprowadzone do gry dobrze jednak oddają ułatwienia i ograniczenia charakterystyczne dla różnych jednostek, używanej broni i rodzajów terenu.

Choć mechanika gry jest prosta, wymaga strategicznego zagrywania kart, dobrego przygotowania do ataku i obrony oraz odważnego, a jednocześnie elastycznego planu walki, który pozwoli odnieść zwycięstwo.

Zapraszam do gry!

Richard Borg

• SPIS TREŚCI •

◆ Zawartość	3	Ochrona i utrudnienia		Wysokość terenu	18
◆ Przygotowanie do gry	4	wynikające z terenu	9	Przeszkody	19
◆ Cel gry	6	Rozpatrzenie ataku	9	◆ Załącznik 3. Cele	20
◆ Tura	6	Przejęcie pola	10	◆ Załącznik 4. Przewaga powietrzna ..	21
Zagranie karty	6	Najazd pancerny	11	◆ Załącznik 5. Warianty	21
Wydanie rozkazów	6	Dobranie karty	11	Operacja Sojusz – wariant	
Ruch	6	◆ Znaczniki aktywacji	11	drużynowy dla 3–4 graczy	21
Atak	7	◆ Załącznik 1. Jednostki	12	Wariant dla młodych generałów ...	22
Zasięg ataku	8	◆ Załącznik 2. Teren	14	Memoir '44: Overlord	23
Pole widzenia	8	Karty opisu terenu	14	◆ Twórcy	24

Gra *Memoir '44* przenosi Was w okres kluczowych walk, które odmieniły historię Europy Zachodniej – od pierwszych chwil lądowania w Normandii aż po wyzwolenie Paryża i późniejszy czas. Plaża Omaha, Most Pegaza, Sainte-Mère-Église to tylko niektóre z miejsc, w których przyjdzie Wam walczyć. Stańcie na czele swoich oddziałów i napiszcie na nowo historię tych decydujących dni 1944 roku!

☆ ZAWARTOŚĆ ☆

- dwustronna plansza pola bitwy



- 22 karty opisów



- 2 zestawy figurek (zielone figurki aliantów / Stanów Zjednoczonych oraz niebieskie figurki państw Osi / Niemiec), każdy zawierający:



- 8 kości ataku



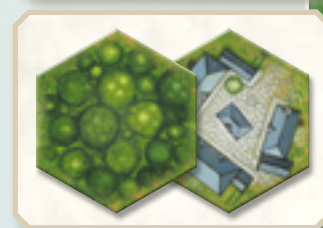
- 6 dwustronnych znaczników aktywacji



- 36 szarych figurek przeszkód (konstrukcje wojskowe)



- 44 dwustronne kafelki terenu



- 10 dwustronnych żetonów medali

- 14 żetonów oznaczeń sił specjalnych



- 2 stojaki na karty (każdy składany z 2 części)
- 60 kart dowodzenia



- 4 dwustronne kafelki bunkrów i mostów



- księga scenariuszy
- instrukcja

1

-



7. W razie potrzeby obok planszy należy położyć karty opisów, które będą przypominać graczom najważniejsze zasady (*w scenariuszu Most Pegaza są to karty opisów lasów, miast i wsi, rzek, jezior, worków z piaskiem, zasieków oraz jednostek*). Załącznik 2 (str. 14) zawiera szczegółowe opisy efektów poszczególnych rodzajów terenu i przeszkód.
8. Stojaki na karty należy postawić przy dłuższych brzegach planszy. Nie są one niezbędne do gry, ale mogą być przydatne.
9. Każdy gracz wybiera stronę konfliktu i siada po odpowiedniej stronie planszy. Rozegranie typowego scenariusza zwykle nie trwa długo, dlatego zachęcamy, aby w każdy zagrać dwukrotnie, zmieniając strony. Pozwoli to zrównoważyć ewentualną przewagę wynikającą z kontekstu historycznego (zob. *Dwie rozgrywki*, księga scenariuszy, str. 2).
10. Należy potasować talię kart dowodzenia i rozdać po tyle kart, ile wskazano w scenariuszu. Nie należy pokazywać swoich kart dowodzenia przeciwnikowi. *W scenariuszu Most Pegaza gracz wcielający się w naczelnego dowódcę sił alianckich otrzymuje 6 kart dowodzenia, a gracz wcielający się w niemieckiego generała – zaledwie 2. Rommel niezbyt fortunnie wybrał czas na urlop!*
11. Talię kart dowodzenia należy położyć zakrytą obok planszy w zasięgu obu graczy.
12. Każda ze stron konfliktu bierze 4 kości ataku.



13. Wskazany w scenariuszu gracz rozpoczynający (*alianci w scenariuszu Most Pegaza*) rozpoczyna rozgrywkę, zagrywając 1 kartę dowodzenia z ręki.



★ CEL GRY ★

Celem gry jest zdobycie określonej liczby medali (zazwyczaj od 4 do 6 w zależności od warunków zwycięstwa wybranego scenariusza).

W grze *Memoir '44* medal zdobywa się za każdą wrogą jednostkę, która została całkowicie wyeliminowana z pola bitwy. Gracz oznacza każdy zdobyty medal, umieszczając na dowolnym pustym polu medalu po swojej stronie planszy ostatnią figurkę z wyeliminowanej jednostki.

W niektórych scenariuszach można zdobyć dodatkowe medale w inny sposób, na przykład za przejście wskazanych celów na mapie (zob. *Załącznik 3*, str. 20).

★ TURA ★

Strona konfliktu wskazana w scenariuszu rozpoczyna rozgrywkę. Dalej gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie, aż któryś z nich zdobędzie tyle medali, ile wskazano w warunkach zwycięstwa scenariusza.

POLE BITWY

Bitwy są rozgrywane na podzielonej na sześciokątne pola planszy o wymiarach 13 pól na 9 pól. Pole bitwy jest podzielone na 3 strefy przez 2 czerwone przerywane linie. Tym samym obszar działań każdego gracza składa się z lewej flanki, środka i prawej flanki. Pole, przez które przechodzi czerwona linia, należy zarówno do flanki, jak i do środkowej strefy.

Gdy zasady odnoszą się do pól na „linii bazowej”, chodzi o rząd pól znajdujących się przy krawędzi planszy najbliższej gracza, o którym jest mowa.

TURA GRACZA SKŁADA SIĘ Z 5 ROZPATRYWANYCH W PODANEJ KOLEJNOŚCI FAZ:

1. **ZAGRANIE KARTY.** Zagraj kartę dowodzenia z ręki.
2. **WYDANIE ROZKAZÓW.** Wskaż jednostki, które zostaną objęte rozkazem, zgodnie z kryteriami wyznaczonymi przez zagrąną kartę dowodzenia. Tylko te jednostki, które otrzymały rozkaz, mogą wykonać ruch lub zaatakować w danej turze. Możesz oznaczyć każdą jednostkę, która otrzymała rozkaz, znacznikiem aktywacji (zob. str. 11). Ułatwi to śledzenie ruchów i ataków, które możesz wciąż wykonać.
3. **RUCH.** Wykonaj ruch jednostkami, które zostały objęte rozkazem, pojedynczo i w wybranej przez siebie kolejności. Przestrzegaj zasad dotyczących jednostek, terenu i przeszkód ograniczających ruch (zob. *Załącznik 1* i *Załącznik 2*).
4. **ATAK.** Zaatakuj jednostkami, które zostały objęte rozkazem, pojedynczo i w wybranej przez siebie kolejności. Dla każdej atakującej jednostki wybierz wrogą jednostkę, która jest celem ataku, i wykonaj następujące kroki:
 - Sprawdź pole widzenia i zasięg ataku, by ustalić bazową liczbę kości ataku (zob. str. 8–9).
 - Sprawdź wpływ terenu na liczbę kości (zob. *Załącznik 2*, str. 14).
 - Rozpatrz atak (zob. str. 9).
5. **DOBRANIE KARTY.** Dobierz kartę dowodzenia z talii.

1 – ZAGRANIE KARTY

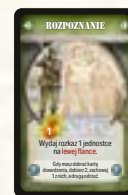
Na początku swojej tury gracz zagrywa 1 kartę dowodzenia z ręki. Kładzie ją odkrytą przed sobą i odczytuje na głos jej treść.

Jednostki mogą wykonywać ruch lub atakować tylko wtedy, gdy otrzymają rozkaz. Treść karty dowodzenia zwykle określa co najmniej 1 strefę, w której można wydać rozkaz, i liczbę jednostek, którym można wydać rozkaz. Niektóre karty dowodzenia pozwalają też aktywować dodatkowe efekty.

W grze występują 2 rodzaje kart dowodzenia: karty stref i karty taktyki.

KARTY STREF

Kart stref używa się, aby wydać rozkazy jednostkom we wskazanych strefach pola bitwy. Na karcie wyróżnione są nazwy stref, w których można wydać rozkaz, i wskazana jest liczba jednostek, które może objąć rozkaz.



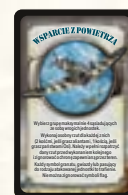
karta strefy

KARTY TAKTYKI

Dzięki kartom taktyki można wykonać ruchy specjalne, zaatakować w określony sposób albo wykonać nietypowe działania zgodnie z treścią tych kart.

Niektóre karty taktyki pozwalają na wydanie rozkazów jednostkom spełniającym określone wymagania albo znajdującym się we wskazanych strefach.

Uwaga! Na niektórych kartach dowodzenia jest tekst: „Jeśli nie masz jednostek piechoty/pancernych, wydaj rozkaz 1 wybranej jednostce”. W takiej sytuacji gracz wybiera jednostkę w dowolnej strefie i wydaje jej standardowy rozkaz bez uwzględniania premii opisanych na karcie.



karta taktyki

2 – WYDANIE ROZKAZÓW

Po zagraniu karty dowodzenia należy określić jednostki, które otrzymują rozkaz.

Tylko te jednostki, które otrzymały rozkaz, mogą wykonać ruch, zaatakować albo wykonać akcję specjalną później podczas tury gracza.

Jednostka znajdująca się na polu na granicy stref (przedzielonym czerwona linia) może otrzymać rozkaz z dowolnej z tych stref.

Jednostce nie można wydać więcej niż 1 rozkazu. Jeśli karta dowodzenia umożliwia wydanie większej liczby rozkazów niż liczba jednostek w odpowiedniej strefie, wszystkie nadmiarowe rozkazy przepadają. Jeśli gracz nie ma żadnych jednostek w strefach wskazanych na zagranej karcie dowodzenia, nie wydaje żadnych rozkazów i przechodzi od razu do fazy dobrania karty (faza 5).

3 – RUCH

Gracz wykonuje ruch jednostkami pojedynczo w dowolnej kolejności. Dana jednostka musi całkowicie zakończyć swój ruch, zanim ruszy się kolejna jednostka. Jednostka może się ruszyć tylko raz na turę. Jednostka objęta rozkazem nie musi się ruszać.

ODLEGŁOŚĆ RUCHU

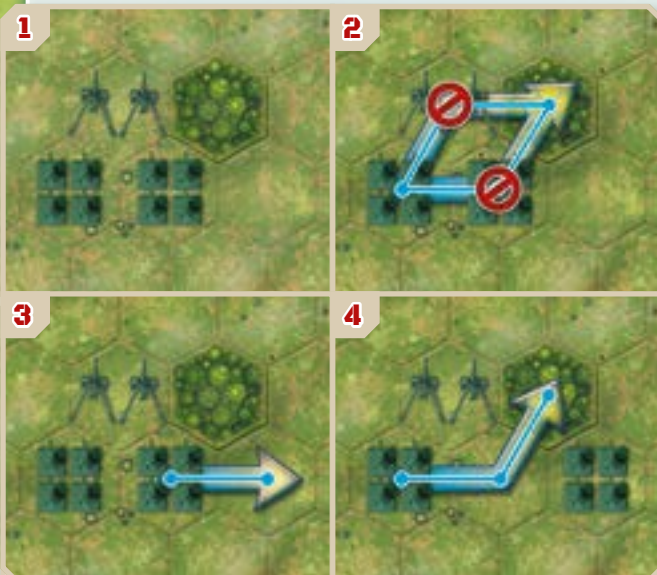
- **Jednostka piechoty** może albo ruszyć się o 1 pole i później zaatakować, albo ruszyć się o 2 pola bez możliwości ataku.
- **Elitarna jednostka piechoty** może się ruszyć maksymalnie o 2 pola i później zaatakować.



- **Jednostka pancerna** może się ruszyć maksymalnie o 3 pola i później zaatakować.
- **Jednostka artylerii** może się ruszyć o 1 pole bez możliwości ataku albo się nie ruszać i później zaatakować.

OGÓLNE ZASADY RUCHU

- Jednostka może się ruszyć z jednej strefy pola bitwy do innej.
- Gracz musi całkowicie zakończyć ruch jednostki, zanim ruszy kolejną jednostką.
- Dwie jednostki nie mogą zajmować tego samego pola. Podczas ruchu jednostka nie może wejść na pole, na którym jest inna jednostka (przyjazna albo wroga), ani przez nie przejść (zob. przykład 1).
- Gracz nie może wydzielić z jednostki pojedynczych figurek. Jednostka musi pozostać razem i zawsze porusza się jako grupa (zob. przykład 2).
- Jednostki nie mogą się ze sobą łączyć, nawet jeśli poniosły straty (zob. przykład 3).
- Niektóre efekty terenu mają wpływ na ruch i mogą przeszkodzić jednostce w wykonaniu ruchu na maksymalną odległość lub w ataku (zob. *Załącznik 2*, str. 14).
- Zasady ruchu, gdy jednostka wykonuje odwrót, różnią się nieznacznie od standardowych zasad ruchu (zob. *Odwrót*, str. 9).
- W rozgrywkach z rozszerzeniami do gry *Memoir '44* wysokość terenu może wpływać na zasady ruchu (zob. str. 18).
- Gracz przechodzi do fazy ataku dopiero po zakończeniu ruchu ostatniej jednostki.



Przykład 1. Gracz chce poruszyć jednostkę piechoty z lewej na pole lasu (1). Jednostka nie może przejść przez pola zajmowane przez inne jednostki (2). Gracz musi zatem najpierw poruszyć 1 z jednostek blokujących przejście, np. jednostkę piechoty z prawej (3). Potem może wykonać ruch jednostką piechoty z lewej na pole lasu (4).



Przykład 2. Jednostka nie może się podzielić.



Przykład 3. Jednostki nie mogą się łączyć.

4 - ATAK

Gdy gracz zakończy ruch ostatniej jednostki, przechodzi do rozpatrywania ataków. Wykonuje ataki pojedynczo dla każdej jednostki objętej rozkazem, która ma możliwość ataku, w wybranej przez siebie kolejności.

OGÓLNE ZASADY ATAKU

Aby zaatakować wrogą jednostkę, gracz rzuca odpowiednią liczbą kości ataku, która zależy od rodzaju jednostki atakującej, odległości od celu ataku i efektów terenu. Wpływ terenu jest omówiony w sekcji *Ochrona i utrudnienia wynikające z terenu* (zob. str. 9), a szczegółowe opisy efektów poszczególnych rodzajów terenu i przeszkód zawiera *Załącznik 2* (zob. str. 14).

Podczas ataku zawsze obowiązują następujące zasady:

- Gracz musi zadeklarować, którą jednostką wykonuje atak, i w pełni rozpatrzyć ten atak, zanim przejdzie do wykonania ataku następną jednostką.
- Standardowo jednostka może zaatakować tylko raz na turę.
- Jednostka objęta rozkazem nie musi atakować.
- Jednostka nie może rozdzielić wyniku rzutu kośćmi ataku między kilka celów.
- Straty poniesione przez jednostkę nie wpływają na liczbę kości ataku, którymi gracz rzuca podczas przeprowadzania ataku tą jednostką. Oznacza to, że jednostka, w której została tylko 1 figurka, dysponuje taką samą siłą ognia co jednostka tego samego rodzaju, która nie straciła figurek.
- Jeśli wroga jednostka znajduje się na sąsiednim polu, jednostka atakująca nie może wykonać ataku na bardziej oddaloną wrogą jednostkę. W takiej sytuacji celem ataku musi być sąsiadująca wroga jednostka. Jest to **atak z bliska**.



Aliancka jednostka piechoty nie może zaatakować wrogiej jednostki oddalonej o 2 pola, ponieważ musi wykonać atak z bliska na sąsiadującą jednostkę.

PROCEDURA ATAKU

Aby wykonać atak, gracz wykonuje poniższe kroki:

- 1. Deklaruje**, którą jednostką objętą rozkazem chce wykonać atak, i wybiera cel tego ataku.
 - **Sprawdza zasięg ataku.** Upewnia się, że wybrany cel znajduje się w zasięgu jednostki.
 - **Sprawdza pole widzenia** (nie dotyczy ataku jednostką artylerii). Upewnia się, że wybrany cel znajduje się w polu widzenia jednostki.
- 2. Ustala**, iloma kośćmi ataku powinien rzucić, uwzględniając rodzaj jednostki atakującej i jej odległość od celu ataku.
- 3. Sprawdza wpływ terenu na liczbę kości.** W razie potrzeby odpowiednio zmniejsza liczbę kości ataku.
- 4. Rozpatruje atak.** Rzuca kośćmi ataku i rozpatruje wynik rzutu.

ZASIĘG ATAKU – JEDNOSTKI PIECHOTY

Objęta rozkazem jednostka piechoty może zaatakować wrogą jednostkę znajdującą się w odległości maksymalnie 3 pól. Jeśli wroga jednostka znajduje się na sąsiednim polu, jednostka atakująca ma 3 kości ataku (atak z bliska), jeśli odległość wynosi 2 pola, ma 2 kości, a jeśli odległość to 3 pola, ma 1 kość.



Zasięg ataku jednostki piechoty i liczba kości ataku w zależności od odległości od celu. W skrócie, atrybuty ataku piechoty to: 3/2/1.

Aby ustalić liczbę kości ataku, można przesuwając palcem po planszy od pola sąsiadującego z atakującą jednostką w kierunku celu i obniżać odpowiednio liczbę kości na kolejnych polach (np. w przypadku piechoty: 3/2/1). Liczba wskazana dla pola, na którym znajduje się cel, to liczba kości ataku.



wróg w odległości 2 pól



wróg poza zasięgiem

ZASIĘG ATAKU – JEDNOSTKI PANCERNE

Objęta rozkazem jednostka pancerna może zaatakować wrogą jednostkę znajdującą się w odległości maksymalnie 3 pól.

Liczba kości ataku wynosi 3 niezależnie od odległości (przed uwzględnieniem efektów terenu).



zasięg ataku jednostki pancerniej i liczba kości ataku

ZASIĘG ATAKU – JEDNOSTKI ARTYLERII

Objęta rozkazem jednostka artylerii może zaatakować wrogą jednostkę znajdującą się w odległości maksymalnie 6 pól. Atrybuty ataku artylerii to: 3/3/2/2/1/1. Jeśli nie wskazano inaczej, atak artylerii ignoruje ochronę zapewnianą przez teren.



zasięg ataku jednostki artylerii i liczba kości ataku

POLE WIDZENIA

Aby zaatakować wroga, jednostka (z wyjątkiem artylerii) musi widzieć cel, czyli mieć go w polu widzenia. Jednostka artylerii nie musi mieć wrogiej jednostki w polu widzenia, aby ją zaatakować.

Pole widzenia można przedstawić za pomocą linii wychodzącej ze środka pola, na którym znajduje się jednostka atakująca, i kończącej się na środku pola, na którym znajduje się cel ataku. Pole widzenia uznaje się za zablokowane, jeśli na dowolnym polu, przez które przebiega ta linia, występuje zasłona. Zasłanami są jednostki (zarówno przyjazne, jak i wrogie), niektóre rodzaje terenu i niektóre przeszkody (zob. Załącznik 2, str. 14), a także połówki pól na brzegach pola bitwy.

Teren i przeszkody na polach, na których znajdują się jednostka atakująca i cel ataku, nie blokują pola widzenia.

Uwaga! Wysokość terenu może wpływać na pole widzenia (zob. str. 18).



Wroga jednostka po prawej nie jest w polu widzenia jednostki po lewej. Jednostka między nimi blokuje pole widzenia.



Pola lasu blokują pole widzenia. Jednostka aliantów ma w polu widzenia jednostkę, która znajduje się na polu lasu, ale jednostka znajdująca się za lasem jest poza jej polem widzenia.

Jeśli podczas sprawdzania pola widzenia linia przebiega wzdłuż krawędzi 1 albo kilku pól zawierających zastony, pole widzenia nie jest zablokowane, chyba że zastony znajdują się po obu stronach linii.



Pole widzenia między jednostką aliantów i jednostką państw Osi nie jest zablokowane.



Pole widzenia jest zablokowane, bo zastony są po obu stronach linii.



Pole widzenia jest zablokowane, bo zastony są po obu stronach linii.

Uwaga! Ostatni przykład ilustruje sprawdzanie pola widzenia na odległość 4 pól, mimo że zasięg ataku piechoty wynosi 3 pola. Służy to wyłącznie przedstawieniu zasad sprawdzania pola widzenia, nie faktycznego ataku. Niektóre rozszerzenia do gry Memoir '44 zawierają jednak jednostki wymagające sprawdzania pola widzenia i atakujące z takiej, a nawet większej odległości!

OCHRONA I UTRUDNIENIA WYNIKAJĄCE Z TERENU

Podczas ataku, jeśli dany teren zapewnia celowi ataku ochronę, należy odpowiednio zmniejszyć liczbę kości ataku. Ochronę mogą także zapewniać przeszkody. Gdy zasada odnosi się do efektów terenu (np. ochrony zapewnianej przez teren), obejmuje to również przeszkody. Efekty poszczególnych rodzajów terenu i przeszkód są szczegółowo opisane w *Załączniku 2* (zob. str. 14), a także są przedstawione na odpowiednich kartach opisów.

Określony rodzaj terenu albo przeszkody mogą też wprowadzać utrudnienie dla jednostki, która z atakuje z pola z danym rodzajem

terenu albo przeszkodą. Należy wtedy odpowiednio zmniejszyć liczbę kości ataku. **Utrudnienia, które wpływają na jednostkę atakującą, i ochrona zapewniana celowi kumulują się.** Na przykład jednostka pancerna atakująca z miasta rzuca 2 kośćmi ataku mniej. Z kolei gdy cel znajduje się na wzgórzu, jednostka atakująca z niższej wysokości rzuca 1 kością mniej. Oznacza to, że jednostka pancerna znajdująca się w mieście nie jest w stanie zaatakować wrogiej jednostki na wzgórzu, ponieważ liczba kości ataku byłaby zmniejszona w sumie o 3.

ROZPATRZENIE ATAKU

Najpierw należy rozpatrzyć trafienia, później rozpatruje się odwroty.

TRAFIENIE

Każdy wyrzucony symbol na kości ataku, który pasuje do rodzaju atakowanej jednostki, to 1 trafienie. Symbol granatu jest uniwersalny i zapewnia 1 trafienie bez względu na rodzaj atakowanej jednostki.

W grze *Memoir '44* nie ma rzutów na obronę – za każde trafienie atakowana jednostka traci 1 figurkę. Gdy jednostka straci ostatnią figurkę, atakujący umieszcza tę figurkę na 1 z pustych pól medalii po swojej stronie planszy.

Jeśli atakujący uzyska więcej trafień, niż wynosi liczba figurek w atakowanej jednostce, dodatkowe trafienia nie mają żadnego efektu.



Symbol piechoty.
1 trafienie w jednostkę piechoty.



Symbol jednostki pancernej.
1 trafienie w jednostkę pancerną.



Symbol granatu. 1 trafienie w dowolną jednostkę (piechoty, pancerną albo artylerię).

CHYBIENIE

Jeśli żaden z wyrzuconych symboli nie zapewnia trafienia ani nie zmusza atakowanej jednostki do odwrotu, oznacza to, że jednostka atakująca chybiła.



Symbol gwiazdy. Zwykle oznacza chybiecie. Niektóre karty taktyki traktują jednak ten symbol jako trafienie.

ODWRÓT



Symbol flagi. Ten symbol zmusza jednostkę do wykonania odwrotu, czyli wycofania się. Po rozpatrzeniu wszystkich trafień i uwzględnieniu strat należy rozpatrzyć symbole flag.

Za każdy wyrzucony symbol flagi atakowana jednostka musi się wycofać o 1 pole w kierunku swojej linii bazowej, czyli krawędzi planszy, przy której siedzi kontrolujący ją gracz. Dwa takie symbole spowodują wycofanie się o 2 pola itd.

Gracz kontrolujący jednostkę decyduje, na które pole ją wycofa, stosując się do następujących zasad:

- Jeśli zasady specjalne nie wskazują inaczej, jednostka musi się wycofać w kierunku linii bazowej gracza kontrolującego tę jednostkę.
- Teren i przeszkody nie wpływają na ruch wycofującej się jednostki – dana jednostka może przejść przez żywopłot, las czy zaskieki bez zatrzymywania się. Jednostka nie może się jednak wycofać przez nieprzekraczalny teren.
- Jednostka nie może się wycofać na pole, na którym znajduje się inna jednostka (przyjazna albo wroga), ani przez nie przejść.

- Czasem odwrót jest niemożliwy, ponieważ drogę blokuje nieprzekraczalny teren albo inne jednostki albo jednostka byłaby zmuszona wycofać się poza pole bitwy albo na pole oceanu. **Jeśli jednostka musi wykonać odwrót, ale nie może tego zrobić, traci 1 figurkę za każdy nierozpatrzony symbol flagi.**
- Jeśli jest taka możliwość, gracz musi wycofać jednostkę o tyle pól, ile symboli flag wyrzucił przeciwnik. Nie może wybrać, że woli stracić figurkę, zamiast się wycofać.
- Niektóre przeszkody i rodzaje terenu pozwalają jednostkom zignorować 1 wyrzucony przeciw nim symbol flagi.

1



2



W tej sytuacji obie drogi odwrotu są zablokowane – jedna przez jednostkę państw Osi, a druga przez rzekę. Jednostka nie może wykonać odwrotu, więc traci dodatkowo 1 figurkę za symbol flagi.

1



2



3



4



Podczas ataku jednostka aliantów wyrzuca symbol flagi, symbol piechoty i symbol gwiazdy (1). Jednostka państw Osi traci 1 figurkę (2), a następnie musi się wycofać o 1 pole. Ma 2 możliwe drogi odwrotu (3 albo 4).

1



2



Taki sam wynik rzutu zmusza jednostkę państw Osi do odwrotu, ale tym razem jest tylko 1 dostępna droga (drugą blokuje inna jednostka państw Osi).

PRZEJĘCIE POLA

Gdy objęta rozkazem jednostka wykonuje atak z bliska (tj. atakuje jednostkę na sąsiednim polu) i wyeliminuje wrogą jednostkę albo zmusi ją do odwrotu, oznacza to, że miał miejsce **udany atak z bliska**. Atakująca jednostka może wtedy przejść pole, czyli poruszyć się na pole, na którym znajdował się cel.

- Jednostka artylerii nie może wykonywać przejścia pola.
- Podczas przejścia pola obowiązują ograniczenia ruchu i ataku wynikające z efektów terenu. Na przykład jednostka nie może przejść pola po wejściu na teren, na którym musi się zatrzymać i nie może ruszyć dalej w tej turze (np. pole z zasiekami).
- Gdy objęta rozkazem jednostka pancerna wykona udany atak z bliska, może **przejść pole, czyli poruszyć się na pole, na którym znajdował się cel, i wykonać najazd pancerny** (zob. następna strona).



Podczas ataku z bliska aliancka jednostka piechoty wyrzuca symbol flagi i symbol piechoty.



Jednostka państw Osi traci 1 figurkę, a następnie się wycofuje.



Gracz kontrolujący siły alianckie postanawia przejść pole, aby korzystać z ochrony zapewnianej przez las.

NAJAZD PANCERNY

Po przejściu pola jednostka pancerna może ponownie wykonać atak. Ten drugi atak to najazd pancerny. Jego celem może być dowolna wroga jednostka, obowiązują jednak standardowe zasady ataku. Na przykład, jeśli na sąsiednim polu znajduje się wroga jednostka, jednostka atakująca musi wykonać atak z bliska, a jeśli na sąsiednich polach nie ma wrogich jednostek, może zaatakować oddaloną jednostkę.

- Jeśli najazd pancerny był udanym atakiem z bliska (zob. poprzednia strona), jednostka pancerna może ponownie przejść pole.
- Jednostka pancerna może wykonać tylko 1 najazd pancerny na turę.
- Obydwa ataki (pierwszy atak z bliska i najazd pancerny) muszą zostać zakończone, zanim gracz przejdzie do rozpatrywania ataku kolejnej jednostki.
- Jeśli nie wskazano inaczej, efekty kart zwiększające liczbę kości ataku jednostki pancernej wpływają również na liczbę kości podczas najazdu pancerneho (jeśli wciąż spełnione są warunki).
- Najazdu pancerneho dotyczą ograniczenia ataku wynikające z efektów terenu, więc teren pola przejętego przez jednostkę pancerną może uniemożliwić wykonanie najazdu pancerneho.



1
Podczas ataku z bliska aliancka jednostka pancerna wyrzuciła symbol flagi i symbol piechoty.

2
Jednostka państw Osi traci 1 figurkę, a następnie się wycofuje.



3
Gracz kontrolujący siły alianckie postanawia przejąć pole jednostką pancerną.

4
Po przejściu pola jednostka pancerna może wykonać najazd i ponownie zaatakować!

5 - DOBRANIE KARTY

Po rozpatrzeniu wszystkich trafień i odwrotów gracz odkłada zagrąną kartę dowodzenia na stos kart odrzuconych i dobiera nową kartę. Następnie jego tura się kończy.

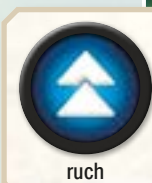
Jeśli talia kart dowodzenia się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z nich nową talię.

★ ZNACZNIKI AKTYWACJI ★

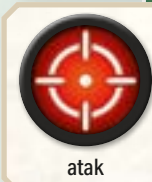
Korzystanie ze znaczników aktywacji nie jest obowiązkowe, ale dzięki nim łatwiej pilnować, ile ruchów i ataków gracz ma jeszcze wykonać. Będzie to szczególnie pomocne wtedy, gdy gracz może w swojej turze objąć rozkazem wiele jednostek. Znacznik aktywacji ma na jednej stronie symbol ruchu, a na drugiej – symbol ataku.

Zasady korzystania ze znaczników aktywacji:

- Po zagraniu karty dowodzenia gracz bierze tyle znaczników aktywacji, ile jednostek może objąć rozkazem.
- W fazie wydawania rozkazów obok każdej jednostki objętej rozkazem kładzie znacznik aktywacji symbolem ruchu do góry. Pomoże to zapamiętać, które jednostki mogą wykonać ruch.
- W fazie ruchu po wykonaniu ruchu jednostką gracz odwraca jej znacznik aktywacji na stronę z symbolem ataku, aby pamiętać, że ta jednostka może jeszcze atakować. Jeśli gracz nie chce poruszać danej jednostki, odwraca jej znacznik aktywacji na stronę z symbolem ataku, aby pamiętać, że ta jednostka może jeszcze atakować.
- W fazie ataku po wykonaniu ataku jednostką gracz usuwa jej znacznik aktywacji i odkłada go obok planszy.
- Na koniec gracz usuwa znaczniki aktywacji wciąż znajdujące się obok jednostek, które z jakiegoś powodu nie mogły zaatakować albo którymi gracz jednak zdecydował się nie atakować.



ruch



atak

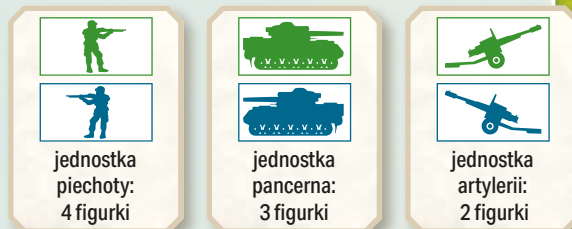


❖ ZAŁĄCZNIK 1 ❖ JEDNOSTKI

W grze *Memoir '44* występują różnorodne jednostki lądowe, w tym piechota, jednostki pancerne, artyleria, samochody terenowe, kawaleria, kolej i wiele innych. Każdy rodzaj jednostki lądowej ma własne zasady ruchu i walki. Podstawowa wersja gry zawiera tylko 3 rodzaje jednostek lądowych: jednostki piechoty, jednostki pancerne i jednostki artylerii. Inne jednostki lądowe, a także okręty i samoloty, są wprowadzane w rozszerzeniach.

JEDNOSTKI STANDARDOWE

Te jednostki funkcjonują zgodnie z zasadami opisanymi na poprzednich stronach. Standardowe jednostki składają się z określonej liczby figurek:



JEDNOSTKI SIŁ SPECJALNYCH

W przygotowaniu scenariuszy symbole tych jednostek mają łukowate oznaczenia przy górnej krawędzi i zwykle towarzyszy im symbol żetonu oznaczenia sił specjalnych.

Jeśli liczba figurek wchodzących w skład jednostki jest inna niż standardowa, jest ona wskazana w prawym dolnym rogu symbolu jednostki.

Jednostki sił specjalnych zachowują się tak samo jak odpowiadające im standardowe jednostki (piechoty albo pancerne) z uwzględnieniem zmian opisanych niżej i na kartach opisów.



ŻETONY OZNACZEŃ SIŁ SPECJALNYCH

W niektórych scenariuszach występują zarówno jednostki standardowe, jak i jednostki sił specjalnych. Reprezentują je takie same figurki, ale jednostki sił specjalnych mają żeton oznaczenia umieszczany na ich polu, dzięki czemu odróżniają się od jednostek standardowych.



Amerykańskie siły specjalne. Naramienna naszywka amerykańskich Rangersów, którzy zaatakowali Pointe du Hoc, gdy rozpoczęła się aliancka inwazja na Normandię.



Brytyjskie siły specjalne. Naszywka 6. Dywizji Powietrznodesantowej, która zdobyła Most Pegaza podczas lądowania w Normandii.



Niemieckie siły specjalne. Naszywka elitarniej Dywizji Grossdeutschland.



Francuski ruch oporu. Krzyż lotaryński był symbolem zarówno sił Wolnej Francji, jak i Francuskich Sił Wewnętrznych.

ELITARNA PIECHOTA

Jeśli w scenariuszu występują elitarne jednostki piechoty, zwykle kładzie się przy nich wskazane żetony oznaczenia sił specjalnych. Dzięki bardzo wymagającemu treningowi i ponadprzeciętnemu uzbrojeniu te jednostki prezentowały niezwykłą mobilność i siłę ognia.

Elitarna jednostka piechoty może się ruszyć o 2 pola i zaatakować (standardowa jednostka piechoty może albo ruszyć się o 1 pole i zaatakować, albo ruszyć się o 2 pola bez możliwości ataku). Wciąż jednak uwzględnia standardowe efekty terenu.



Elitarna jednostka piechoty może się ruszyć o 2 pola i zaatakować.



Wpływają na nią jednak ograniczenia terenu. W tym przykładzie wykonuje ruch, ale nie może zaatakować, ponieważ weszła na pole lasu.

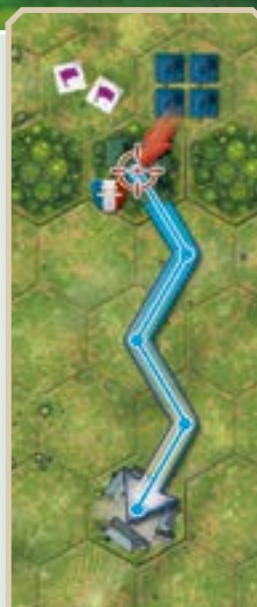


FRANCUSKI RUCH OPORU

Mocnymi stronami francuskiego ruchu oporu były świetna znajomość okolicy i rosnące wsparcie ludności. Cechy oddziałów francuskiego ruchu oporu:

- Jednostka może wykonać atak po wejściu na taki rodzaj terenu, który normalnie uniemożliwiłby atak standardowej jednostce (lasy, wsie, żywoploty itp.).
- Podczas odwrotu za każdy wyrzucony symbol flagi jednostka może się wycofać o od 1 do 3 pól (zamiast o 1 pole), co odzwierciedla umiejętność „znikania” członków ruchu oporu na znajomym terytorium.
- Sposób prowadzenia przez nich walki wymagał działania w mniejszych grupach, dlatego ich jednostki rozpoczynają z 3 figurkami (zamiast z 4 figurkami).
- W przeciwieństwie do elitarniej piechoty jednostki francuskiego ruchu oporu, które poruszają się o 2 pola, nie mogą już w tej samej turze zaatakować.

„La Résistance” to ogólny termin obejmujący różne grupy (nie tylko zbrojne), które walczyły z siłami państw Osi w okupowanej Francji po upadku w 1940 roku. Apel generała de Gaulle’a, wygłoszony 18 czerwca 1940 roku za pośrednictwem radia BBC zmobilizował do oporu francuskich patriotów wywodzących się z różnych środowisk politycznych i społecznych. W kolejnych latach coraz większe i coraz lepiej zorganizowane i wyposażone grupy podejmowały działania skierowane przeciw okupantowi, a tzw. armia cieni odegrała ważną rolę podczas przygotowań do lądowania w Normandii. Ruch oporu pozostawał w bliskim kontakcie z aliantami, którzy często zrzucali broń i pieniądze. Sabotował linie dostawcze, organizował schronienie dla sił specjalnych działających za liniami wroga i zamachy na ważne postacie nowego reżimu. W 1944 roku organizacje działające w ramach ruchu oporu połączyły się we Francuskie Siły Wewnętrzne (Forces Françaises de l’Intérieur – FFI). Wywiad zapewniony przez ruch oporu na etapie przygotowania Operacji Overlord umożliwił skuteczne lądowanie aliantów.



Państwa Osi zaatakowały jednostkę francuskiego ruchu oporu. Atakujący gracz wyrzucił 2 symbole flag, więc zaatakowana jednostka musi wycofać się o od 2 do 6 pól. Wycofuje się o 4 pola, aby schronić się we wsi.

ELITARNA JEDNOSTKA PANCERNA

Jeśli w scenariuszu występują elitarne jednostki pancerne, zwykle kładzie się przy nich wskazane żetony oznaczenia sił specjalnych. W przeciwieństwie do standardowych jednostek pancernych każda elitarna jednostka pancerna rozpoczyna z 4 figurkami czołgów. Odzwierciedla to wyjątkowe umiejętności członków jednostek albo lepsze modele czołgów.



❖ ZAŁĄCZNIK 2 ❖ TEREN

KARTY OPISU TERENU

Na kartach opisu terenu znajduje się krótkie podsumowanie efektów dotyczących poszczególnych rodzajów terenu. Podczas przygotowania scenariusza warto rozłożyć obok planszy karty opisu odpowiadające rodzajom terenu występującym w danym scenariuszu.

INFORMACJE NA KARCIE OPISU TERENU

- ❶ Numer karty opisu.
- ❷ Zasady specjalne przedstawione za pomocą symboli:



Jednostka, która wejdzie na to pole, **musi się zatrzymać** i nie może ruszyć dalej w tej turze.



Jednostka, która wejdzie na to pole, **nie może atakować** w tej turze.



To pole **blokuje pole widzenia**.



Jednostka na tym polu może **zignorować 1 symbol flagi** za każdym razem, gdy jest celem ataku.

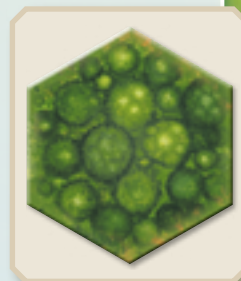


- ❸ Dodatkowe zasady specjalne.
- ❸ Ochrona zapewniana przez teren. Te symbole wskazują, o ile jednostka wskazanego rodzaju musi zmniejszyć liczbę kości ataku, gdy atakowana jednostka znajduje się na polu terenu danego rodzaju. W przykładzie wyżej, jeśli jednostka pancerna atakuje cel znajdujący się na polu żywoplótu, rzuca 2 kośćmi ataku mniej, a jeśli taki atak wykonuje jednostka piechoty, rzuca 1 kością mniej.

Uwaga! Wszystkie pola  na planszy, których nie dotyczą żadne specjalne zasady, są nazywane **łakami**.

LASY

- **Ruch.** Jednostka, która wejdzie na pole lasu, musi się zatrzymać i nie może ruszyć dalej w tej turze.
- **Atak.** Jednostka nie może atakować w turze, w której weszła na pole lasu.
- **Ochrona.** Gdy jednostka na polu lasu jest celem, atakująca jednostka piechoty rzuca 1 kością ataku mniej, a jednostka pancerna – 2 kośćmi mniej. Liczba kości ataku jednostki artylerii się nie zmienia.
- **Pole widzenia.** Las blokuje pole widzenia.



1

Tura 1. Jednostka aliantów rusza się na pole lasu. Musi się tam zatrzymać i nie może zaatakować w tej turze.

2

Tura 2. Jednostka piechoty państw Osi rusza się na pole obok i atakuje, gracz rzuca jednak 2 kośćmi ataku, a nie 3 kośćmi, ponieważ jednostkę aliantów chroni las.

3

Tura 3. Czas na odwet! Aliancka jednostka piechoty atakuje, rzucając 3 kośćmi.

ŻYWOPLÓTY

Żywoplóty (fr. *bocage*) to typowe elementy normandzkiego krajobrazu – pasy wysokich i gęstych krzewów, szpalery drzew i płoty oddzielające niewielkie obszary łąk. Taki teren stwarzał wiele trudności, ponieważ nie dało się przewidzieć, jakie niebezpieczeństwo czai się za kolejnym żywoplótem.

- **Ruch.** Aby wejść na pole żywoplótu (albo przejąc je), jednostka musi rozpocząć turę na sąsiednim polu. Jednostka, która wejdzie na pole żywoplótu, musi się zatrzymać i nie może ruszyć dalej w tej turze. Jednostka, która opuszcza pole żywoplótu, może poruszyć się tylko na sąsiednie pole.



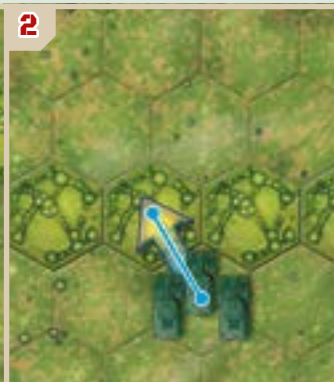


- **Atak.** Jednostka nie może atakować w turze, w której weszła na pole żywoplotu.
- **Ochrona.** Gdy jednostka na polu żywoplotu jest celem, atakująca jednostka piechoty rzuca 1 kością ataku mniej, a jednostka pancerna – 2 kośćmi mniej. Liczba kości ataku jednostki artylerii się nie zmienia.
- **Pole widzenia.** Żywopłot blokuje pole widzenia.



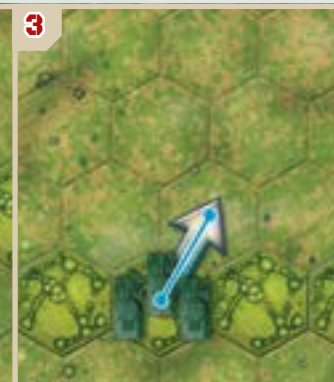
1

Tura 1. Jednostka rusza się i zatrzymuje obok pola żywoplotu, bo nie może na niego wejść.



2

Tura 2. Teraz może wejść na pole żywoplotu, bo zaczęła obok niego turę.



3

Tura 3. Jednostka opuszcza pole żywoplotu i musi się zatrzymać na sąsiednim polu.

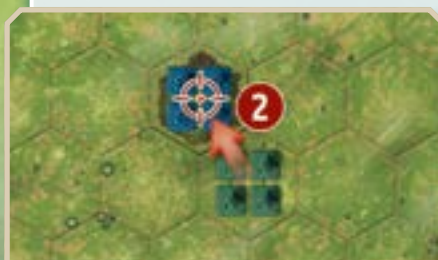
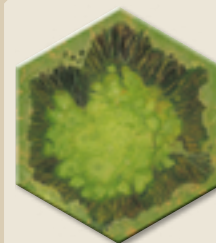


4

Tura 4. Teraz jednostka może poruszyć się zgodnie ze standardowymi zasadami.

WZGÓRZA

- **Wysokość.** 1.
- **Ruch.** Brak ograniczeń.
- **Atak.** Brak ograniczeń.
- **Ochrona.** Gdy jednostka na polu wzgórza jest celem, wszystkie atakujące jednostki z wyjątkiem artylerii rzucają 1 kością mniej, jeśli znajdują się niżej. Jeśli atakująca jednostka jest na tej samej wysokości albo wyżej, liczba kości ataku się nie zmienia.
- **Pole widzenia.** Wzgórze blokuje pole widzenia z następującym wyjątkiem: nie blokuje pola widzenia między jednostkami znajdującymi się na wysokości co najmniej 1. Ponadto pole widzenia między 2 jednostkami na wzniesieniach nigdy nie jest blokowane przez teren czy jednostki znajdujące się niżej (zob. Wysokość terenu a pole widzenia, str. 18).



Jednostka aliantów atakuje wroga jednostkę z niższego terenu, rzuca zatem 2, a nie 3 kośćmi ataku.



Jeśli jednak też znajdowałyby się na wzgórzu, rzucałyby 3 kośćmi.



Pole widzenia między jednostką aliantów a jednostką państw Osi nie jest zablokowane przez wzgórze między nimi, ponieważ obie jednostki znajdują się na wysokości 1.

MIASTA I WSIE

- **Ruch.** Jednostka, która wejdzie na pole miasta/wsi, musi się zatrzymać i nie może ruszyć dalej w tej turze.
- **Atak.** Jednostka nie może atakować w turze, w której weszła na pole miasta/wsi. Jednostka pancerna znajdująca się na polu miasta/wsi rzuca 2 kośćmi ataku mniej.
- **Ochrona.** Gdy jednostka na polu miasta/wsi jest celem, atakująca jednostka piechoty rzuca 1 kością ataku mniej, a jednostka pancerna – 2 kośćmi mniej. Liczba kości ataku jednostki artylerii się nie zmienia.
- **Pole widzenia.** Miasto/wieś blokuje pole widzenia.



KOŚCIOŁY

Pola kościoła dotyczą takie same zasady jak pola miasta/wsi z następującym uzupełnieniem: jednostka na polu kościoła może zignorować 1 symbol flagi za każdym razem, gdy jest celem ataku.



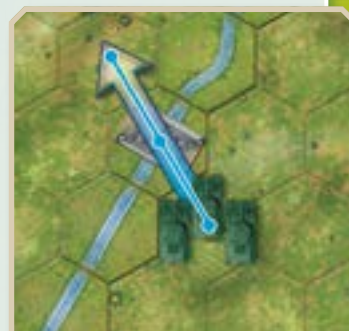
RZEKI I KANAŁY

- **Ruch.** Rzeka jest terenem nieprzekraczalnym, chyba że w zasadach specjalnych scenariusza wskazano inaczej.
- **Pole widzenia.** Rzeka nie blokuje pola widzenia.



MOSTY

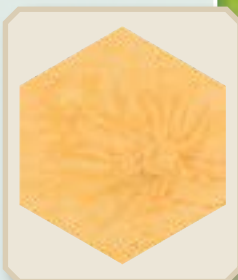
- **Ruch.** Most umożliwia jednostce przekraczanie znajdującego się pod nim terenu, np. rzeki, tak jakby był to teren, na który można swobodnie wejść. Jednostka może wejść na most tylko z sąsiedniego pola lądu (tj. nie może wejść z pola rzeki ani innego pola z wodą), nawet jeśli z zasad specjalnych scenariusza wynika, że sąsiadujące pola rzeki nie są nieprzekraczalne. Na tej samej zasadzie jednostka znajdująca się na moście może się wycofać tylko na sąsiednie pole lądu.
- **Atak.** Brak ograniczeń.
- **Ochrona.** Brak.
- **Pole widzenia.** Most nie blokuje pola widzenia, chyba że w zasadach specjalnych scenariusza wskazano inaczej.



Jednostka pancerna musi wejść na most, aby przekroczyć rzekę.

PLAŻE

- **Ruch.** Całkowity ruch jednostki, która wejdzie na pole plaży, może wynieść maksymalnie 2 pola.
- **Atak.** Brak ograniczeń.
- **Ochrona.** Brak.
- **Pole widzenia.** Plaża nie blokuje pola widzenia.



Jednostka pancerna wykonuje ruch. Pierwsze pole, na które wchodzi, to pole plaży. Całkowity ruch nie może zatem przekroczyć 2 pól, niezależnie od tego, na jaki rodzaj terenu jednostka potem wejdzie.



Ta jednostka pancerna rozpoczyna ruch na polu plaży, ale każde pole, na które wchodzi, to pole lądu bez żadnego specjalnego efektu. Jednostka może się zatem poruszyć o maksymalnie 3 pola, czyli zgodnie ze standardowymi zasadami.



Jednostka pancerna państw Osi chce wejść na plażę. Choć 2 pierwsze pola, przez które się poruszyła, były polami lądu, nie może wejść na plażę, ponieważ byłoby to 3. pole w ramach tego ruchu.



OCEAN

- **Ruch.** Jednostka, która wejdzie na pole oceanu, musi się zatrzymać i nie może ruszyć dalej w tej turze. Gdy jednostka na oceanie otrzyma rozkaz, może się ruszyć w dowolnym kierunku, nawet oddalić od wybrzeża. Jednostki nie mogą jednak wykonać odwrotu na pole oceanu, gdyby musiały się wycofać na takie pole, zamiast tego ponoszą stratę.
- **Atak.** Jednostka znajdująca się na polu oceanu nie może atakować.
- **Ochrona.** Brak.
- **Pole widzenia.** Ocean nie blokuje pola widzenia.



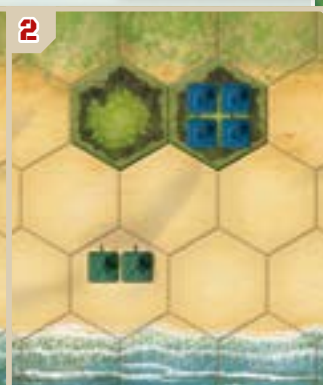
1
Czołg pływający Sherman porusza się tylko o 1 pole – wszedł na pole oceanu, więc nie może ruszyć dalej.



2
W następnej turze porusza się o 2 pola po plaży.



1
Piechota państw Osi wyrzuciła na kościach symbol piechoty i symbol flagi.

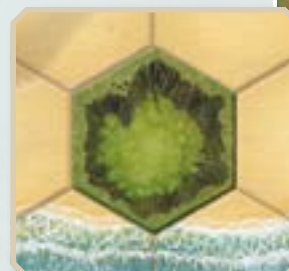


2
Jednostka aliantów nie może wykonać odwrotu na pole oceanu, więc traci w sumie 2 figurki.

URWISKA

Urwisko to pole wzgórza sąsiadujące z polem plaży.

- **Wysokość.** 1.
- **Ruch.** Wejście z pola plaży na urwisko albo zejście z urwiska na pole plaży:
 - dla jednostek piechoty taki ruch liczy się jako ruch o 2 pola; piechota może przejść pole poprzez zejście z urwiska albo wejście na nie zgodnie ze standardowymi zasadami;
 - żadne inne jednostki nie mogą wykonać takiego ruchu.
- W przypadku ruchu z urwiska na inny teren niż plaża i odwrotnie, urwisko należy traktować jak standardowe wzgórze.
- Na potrzeby rozpatrywania ataku, ochrony, pola widzenia i odwrotu urwisko należy traktować jak standardowe wzgórze w odniesieniu do wszystkich jednostek (np. jednostka pancerna może wykonać odwrót z urwiska na pole plaży).



KLIFY

Klifów dotyczą takie same zasady jak urwisk z następującą zmianą: piechota **nie może przejść pola klifu, atakując z plaży, a wejście z pola oceanu na klif albo zejście z klifu na pole oceanu liczy się jako ruch o 2 pola.**

STROME WZGÓRZA

Stromych wzgórz dotyczą takie same zasady jak wzgórz z następującą zmianą: wejście na strome wzgórze z niższego terenu liczy się jako ruch o 2 pola dla wszystkich jednostek. Jednostki mogą przejmować pole niższego terenu ze stromego wzgórza albo przejmować pole stromego wzgórza z niższego terenu zgodnie ze standardowymi zasadami.

JEZIORA

Na planszy jezioro może być oznaczone przez grupę kafelków rzek albo kafelki jezior dostępne w rozszerzeniu *Terrain Pack*.

- **Ruch.** Jezioro jest terenem nieprzekraczalnym.
- **Pole widzenia.** Jezioro blokuje pole widzenia wtedy, gdy linia pola widzenia przecina co najmniej 2 sąsiadujące ze sobą pola jeziora.



WYSOKOŚĆ TERENU

W zależności od rodzaju teren może mieć różną wysokość (0, 1 albo 2). Jeśli nie wskazano inaczej, pole terenu ma wysokość 0.

W tym pudełku jedynym terenem wzniesień są wzgórza i rodzaje terenu na nich oparte (wysokość: 1).

Tereny wzniesień wpływają na zasady wykonywania ruchu i określania pola widzenia.

ROZSZERZENIA DO GRY *MEMOIR '44*

Zasady dotyczące wysokości terenu różnią się nieco od tych obowiązujących w poprzednim wydaniu gry *Memoir '44*. W rozgrywkach z rozszerzeniami różne rodzaje terenu należy traktować w następujący sposób:

- skarpy, ergi i granie (ang. *escarpments*, *ergs* i *ridges*) oraz każdy teren ze słowem *hill* w nazwie (np. *road over hill*, *hill with forest*, czyli odpowiednio droga przez wzgórze, wzgórze z lasem) mają wysokość 1;
- góry (ang. *mountains*) i każdy teren ze słowem *mountain* w nazwie mają wysokość 2.

WYSOKOŚĆ TERENU A RUCH

Jednostka może wejść na wyższy teren albo zejść na niższy teren, tylko jeśli różnica wysokości między polami wynosi 1.

Na przykład jednostka może poruszyć się z łąki (0) na wzgórze (1) i ze wzgórza (1) na górę (2), ale nie może wejść z łąki (0) na górę (2).

WYSOKOŚĆ TERENU A POLE WIDZENIA

Teren i jednostki blokują pole widzenia tylko wtedy, gdy są na tej samej wysokości albo wyżej od którejkolwiek z jednostek, pomiędzy którymi jest sprawdzane pole widzenia.



Przykład 1. Obie jednostki pancerne znajdują się na polach wzgórz, czyli na wysokości 1. Zgodnie z zasadami miasto blokuje pole widzenia, ale jego wysokość wynosi 0. Te 2 jednostki ignorują wszystkie zasłony, które znajdują się niżej niż one, więc pole widzenia między nimi nie jest zablokowane.



Przykład 2. Jednostka piechoty państw Osi jest na wysokości 0 (jak miasto w przykładzie 1), więc nie blokuje pola widzenia między 2 jednostkami pancernymi na wzgórzach, czyli na wysokości 1. W tej sytuacji każda z jednostek państw Osi może zaatakować aliancką jednostkę pancerną. Jednak jednostka aliantów zgodnie z zasadami ataku z bliska może zaatakować tylko jednostkę piechoty państw Osi.



Przykład 3. Jednostka aliantów jest na wzgórzu (wysokość 1), a jednostka państw Osi na łące (wysokość 0). Las jest na tej samej wysokości (0) co jedna z jednostek, pomiędzy którymi sprawdzane jest pole widzenia, więc blokuje pole widzenia.

PRZESZKODY

Przeszkody to konstrukcje wojskowe, które mogą wpływać na ruch jednostek i zapewniać ochronę.

Redukcja liczby kości wynikająca z ochrony zapewnianej przez teren i ochrony zapewnianej przez przeszkody nie kumulują się. Efekty pozwalające jednostce zignorować symbol flagi również się nie kumulują. Jeśli zasady specjalne nie wskazują inaczej, jednostka nigdy nie może zignorować więcej niż 1 symbolu flagi.

Jeśli przeszkoda znajduje się na polu terenu, należy uwzględnić tylko tę redukcję liczby kości, która jest większa. Na przykład, jeśli bunkier (ochrona 2) znajduje się na wzgórzu (ochrona 1), czołg atakujący z niższego terenu rzuca 2 kośćmi ataku mniej, a nie 2+1. Podobnie worki z piaskiem, choć zapewniają ochronę 1, w mieście nie zredukują bardziej liczby kości (ochrona zapewniana przez miasto to 2, gdy atakuje jednostka pancerna, a 1, gdy atakuje jednostka piechoty). Mimo to worki z piaskiem zapewniają dodatkową cechę – atakowana jednostka może zignorować 1 symbol flagi.

BUNKRY

- **Ruch.** Pole z bunkrem jest terenem nieprzekraczalnym dla jednostek pancernych i jednostek artylerii. Podczas przygotowania niektóre scenariusze wskazują jednostki pancerne albo jednostki artylerii już wystawione w bunkrze. Jeśli jednostka pancerna albo jednostka artylerii rozpoczyna grę w bunkrze, nie może się poruszać.
- **Atak.** Brak ograniczeń. Jednostki w bunkrze mogą strzelać w dowolnym kierunku.
- **Ochrona.**
 - Gdy jednostka w bunkrze jest celem, atakująca jednostka piechoty rzuca 1 kością ataku mniej, a jednostka pancerna 2 kośćmi mniej. Liczba kości ataku jednostki artylerii się nie zmienia.
 - Jednostka w bunkrze może zignorować 1 symbol flagi za każdym razem, gdy jest celem ataku.
- Zasady scenariusza mogą wskazać, że tylko jednostki jednej strony konfliktu mogą używać bunkra jako ochrony. Jednostki piechoty drugiej strony mogą wejść na pole bunkra, ale nie mogą korzystać z jego ochrony (mogą jednak korzystać z ochrony zapewnianej przez teren, na którym bunkier się znajduje). Jeśli żadna ze stron nie jest wskazana w zasadach scenariusza, z ochrony zapewnianej przez bunkier mogą korzystać dowolne jednostki piechoty, które znajdują się na jego polu.
- Jednostki pancerne i jednostki artylerii rozpoczynające grę w bunkrze nie mogą wykonać odwrotu. Gdy są celem, muszą usunąć 1 figurkę za każdy symbol flagi oprócz pierwszego.
- **Pole widzenia.** Bunkier blokuje pole widzenia.



JEŻE

Jeże stanowiły przeszkody dla czołgów i okrętów desantowych. Zwykle budowano je z szyn kolejowych, a czasem również z drewna. Podczas lądowania w Normandii aliancka piechota znalazła dla nich jeszcze inne zastosowanie – mogła się za nimi kryć, przemieszczając się po plaży.

- **Ruch.** Brak ograniczeń dla jednostek piechoty. Dla wszystkich pozostałych jednostek są nieprzekraczalne.
- **Atak.** Brak ograniczeń.
- **Ochrona.** Jednostka piechoty na polu z jeżem może zignorować 1 symbol flagi za każdym razem, gdy jest celem ataku.
- **Pole widzenia.** Jeż nie blokuje pola widzenia.



ZASIEKI

- **Ruch.** Jednostka, która wejdzie na pole z zasiekami, musi się zatrzymać i nie może ruszyć dalej w tej turze.
- **Atak.** Gdy jednostka piechoty atakuje z pola z zasiekami, rzuca 1 kością ataku mniej. Jednostka piechoty, która ma wykonać atak, zamiast tego może usunąć zasieki ze swojego pola. Gdy jednostka pancerna wchodzi na pole z zasiekami, kończy ruch i usuwa zasieki. Wciąż może zaatakować.
- **Ochrona.** Brak.
- **Pole widzenia.** Zasieki nie blokują pola widzenia.



Uwaga! Gdy jednostka pancerna wykonuje odwrot na (albo przez) pole z zasiekami, nie usuwa zasieków.

WORKI Z PIASKIEM

- **Ruch.** Worki z piaskiem nie ograniczają ruchu, ale gdy jednostka opuszcza pole z workami z piaskiem albo zostaje na nim wyeliminowana, worki są usuwane.
 - **Atak.** Brak ograniczeń.
 - **Ochrona.** Gdy jednostka na polu z workami z piaskiem jest celem, atakująca jednostka piechoty i atakująca jednostka pancerna rzucają 1 kością ataku mniej. Liczba kości ataku jednostki artylerii się nie zmienia. Ponadto jednostka na polu z workami z piaskiem może zignorować 1 symbol flagi za każdym razem, gdy jest celem ataku. Jednostka na polu z workami z piaskiem jest chroniona z każdej strony, nie tylko od strony krawędzi, przy których jest figurka worków.
- Przypomnienie.** Ochrona zapewniana przez worki z piaskiem nie kumuluje się z ochroną zapewnianą przez teren, na którym się znajdują.
- **Pole widzenia.** Worki z piaskiem nie blokują pola widzenia.

***Uwaga! Karta dowodzenia** Okopanie się *pozwala graczowi umieścić worki z piaskiem. Można je umieścić na dowolnym rodzaju terenu oprócz oceanu.**



WAŁY BRZEGOWE

Na planszy wały brzegowe są zwykle oznaczone przez grupę sąsiadujących worków z piaskiem. Dotyczą ich takie same zasady jak worków z piaskiem z następującą zmianą: wał brzegowy jest stały i nie usuwa się go, gdy jednostka opuszcza jego pole albo zostanie na nim wyeliminowana.



❖ ZAŁĄCZNIK 3 ❖ CELE

Medale zwykle zdobywa się za eliminowanie wrogich jednostek, jednak niektóre scenariusze wprowadzają cele, których realizacja pozwala jednej albo obydwu stronom zdobyć dodatkowe medale. Poniżej opisano, w jaki sposób najczęściej można zdobyć takie medale.

MEDAL CZASOWY

Wskazana strona konfliktu zdobywa medal po wejściu na pole oznaczone jako cel i jest w posiadaniu tego medalu, dopóki jej jednostka znajduje się na tym polu. Jeśli jednostka z jakiegokolwiek powodu opuści to pole (w wyniku ruchu, odwrotu albo wyeliminowania przez wroga), gracz natychmiast traci ten medal i umieszcza go na jego pierwotnym miejscu.

MEDAL STAŁY

Wskazana strona konfliktu zdobywa medal po wejściu na pole oznaczone jako cel i zachowuje ten medal na stałe. Tego medalu nie zwraca się, nawet jeśli jednostka gracza opuści to pole w dalszej części rozgrywki.

MEDAL WIĘKSZOŚCIOWY

Medal zdobywa strona, która kontroluje więcej pól oznaczonych jako cel (tj. o co najmniej 1 więcej niż przeciwnik), i jest w posiadaniu tego medalu, dopóki utrzymuje większość. Gdy utraci większość, gracz natychmiast traci ten medal i umieszcza go z powrotem na planszy.

NAGŁY KONIEC

Gdy zostaną spełnione warunki nagłego końca, wskazana strona konfliktu natychmiast zwycięża.

✪ ZAŁĄCZNIK 4 ✪ PRZEWAGA POWIETRZNA

Wszystkie scenariusze z książki scenariuszy rozgrywają się na froncie zachodnim w 1944 roku. W tamtym czasie alianci mieli niezaprzeczalną przewagę powietrzną. Różnicę tę odzwierciedla inny sposób rozpatrywania karty taktyki *Wsparcie z powietrza* w tych scenariuszach w zależności od tego, która strona konfliktu ją zagrywa: gracz kontrolujący siły alianckie rzuca 2 kośćmi ataku dla każdej atakowanej jednostki, a gracz kontrolujący siły państw Osi tylko 1 kością dla każdej atakowanej jednostki (jest to opisane na tej karcie dowodzenia).

Dodatki do gry *Memoir '44* przenoszą graczy również w inne rejony świata, w których toczyły się walki w czasie II wojny światowej. Poniższa tabela wskazuje, która strona miała przewagę powietrzną w zależności od czasu i miejsca wydarzeń opisanych w rozgrywanym scenariuszu.

Jeśli zasady specjalne scenariusza nie wskazują inaczej, należy skorzystać z tej tabeli, aby określić, iloma kośćmi rzuca dana strona, gdy zagrywa kartę *Wsparcie z powietrza*. Jeśli tabela wskazuje państwa Osi, oznacza to, że gracz kontrolujący siły państw Osi rzuca 2 kośćmi ataku dla każdej atakowanej jednostki, a gracz kontrolujący siły alianckie 1 kością dla każdej atakowanej jednostki. Symbol „-” oznacza, że każdy gracz rzuca 1 kością dla każdej atakowanej jednostki. Jeśli wskazani są alianci, kartę zagrywa się bez zmian.

FRONT	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
FRONT ZACHODNI	państwa Osi	państwa Osi	państwa Osi	państwa Osi	państwa Osi	alianci	alianci
FRONT WSCHODNI	państwa Osi	państwa Osi	państwa Osi	państwa Osi	-	-	-
OBSZAR PACYFIKU	państwa Osi	państwa Osi	państwa Osi	państwa Osi	-	alianci	alianci
OBSZAR ŚRÓDZIEMNOMORSKI	-	państwa Osi	państwa Osi	-	-	alianci	alianci



✪ ZAŁĄCZNIK 5 ✪ WARIANTY

OPERACJA SOJUSZ – WARIANT DRUŻYNOWY DLA 3–4 GRACZY

Operacja Sojusz to wariant drużynowy, który pozwala grać w *Memoir '44* nawet w 4 osoby. Wariant drużynowy ułatwia też zapoznanie się z grą nowym graczom, którzy mogą grać w drużynie z bardziej doświadczonym graczem.

1- UTWORZENIE DRUŻYN

Gracze tworzą 2 drużyny, każda składająca się z maksymalnie 2 osób. Jeśli w rozgrywce uczestniczy 3 graczy, w 1 z drużyn będzie tylko 1 osoba.

Każda 2-osobowa drużyna wybiera pierwszego gracza, który siada z lewej strony swojej drużyny. Każdy gracz bierze po 1 części stojaka na karty.

2- PRZYGOTOWANIE DO GRY

Scenariusz przygotowuje się według standardowych zasad.

- Drużyna 2-osobowa sprawdza, ile kart dowodzenia powinna otrzymać jej strona konfliktu według zasad scenariusza, a następnie rozdaje karty zgodnie z tabelą poniżej.

Członkowie drużyny otrzymują określoną liczbę kart na rękę. Dodatkowo należy dobrać 1 kartę dowodzenia i położyć ją odkrytą między 2 graczami z danej drużyny.

Ta odkryta karta to wspólna karta dowodzenia, która powinna być też cały czas widoczna dla drużyny przeciwnej.

LICZBA KART DOWODZENIA WEDŁUG SCENARIUSZA	KARTY DRUŻYNY
4	po 2 karty dla każdego gracza + 1 odkryta wspólna karta
5	po 3 karty dla każdego gracza + 1 odkryta wspólna karta
6	po 4 karty dla każdego gracza + 1 odkryta wspólna karta

- Gracz z 1-osobowej drużyny dobiera karty dowodzenia zgodnie ze standardowymi zasadami.

Uwaga! W niektórych scenariuszach (np. Most Pegaza) jedna ze stron konfliktu zaczyna z mniejszą liczbą kart niż 4 i dobiera dodatkowe karty w trakcie rozgrywki. W takiej sytuacji początkowe karty należy rozdać w taki sposób, aby była odkryta 1 wspólna karta dowodzenia i aby po dobraniu nowych kart członkowie drużyny mieli po tyle kart, ile wynika z tabeli. Na przykład w Moście Pegaza drużyna kontrolująca siły państw Osi rozpoczyna z następującą liczbą kart: po 1 karcie na ręce i 1 wspólna karta. Na koniec swojej tury gracz dobiera dodatkową kartę, więc po 4. turze gry gracze z tej drużyny będą mieć po 2 karty na ręce i 1 wspólną kartę.

3- TUR Y

Podczas rozgrywki drużyny rozgrywają swoje tury naprzemiennie. Rozpoczyna strona wskazana w przygotowaniu scenariusza bez względu na liczbę graczy w drużynach. Gracze z tej samej drużyny rozgrywają swoje tury na zmianę.

Uwaga! W drużynie gracz rozgrywający swoją turę jest aktywnym graczem.

W rozgrywce 4-osobowej grę rozpoczyna pierwszy gracz z drużyny rozpoczynającej, a po nim swoją turę rozgrywa pierwszy gracz z drużyny przeciwnej. Następnie swoją turę rozgrywa drugi gracz z drużyny rozpoczynającej, a po nim przychodzi kolej na drugiego gracza z drużyny przeciwnej.

W rozgrywce 3-osobowej gracz z drużyny 1-osobowej rozgrywa swoją turę po każdym gracz z drużyny 2-osobowej.

Przykład. W rozgrywce 3-osobowej gracz z drużyny 1-osobowej kontroluje państwa Osi, a drużyna 2-osobowa – aliantów. Grę rozpoczyna strona aliantów i kolejność rozgrywania tur będzie następująca: pierwszy gracz aliantów, gracz państw Osi, drugi gracz aliantów, gracz państw Osi itd.

Obowiązują standardowe zasady rozgrywania tur z następującymi zmianami dotyczącymi drużyn 2-osobowych:

- Aktywny gracz może zagrać tylko kartę dowodzenia ze swojej ręki albo wspólną kartę dowodzenia.
- Na koniec tury aktywnego gracza dobrana przez niego nowa karta dowodzenia musi uzupełnić to miejsce, z którego została zagrana karta – gracz dobiera ją na ręce, jeśli zagrał kartę z ręki, albo kładzie ją odkrytą, jeśli zagrał wspólną kartę dowodzenia.
- Gracze z tej samej drużyny mogą pokazywać sobie swoje karty dowodzenia. Mogą również omawiać ze sobą strategię i plany na kolejne tury, ale muszą to robić w sposób jawny, tak aby drużyna przeciwna ich słyszała (szpieczy się wszędzie!). Do aktywnego gracza należy ostateczna decyzja, co zrobi w swojej turze.

4- ZASADY SPECJALNE

Wszystkie pozostałe zasady są takie same jak w standardowej rozgrywce z następującymi uzupełnieniami w odniesieniu do niektórych kart dowodzenia, gdy są zagrywane przez gracza z drużyny 2-osobowej:

- **Godzina próby.** Aktywny gracz rzuca 1 kością ataku za każdą kartę dowodzenia na swojej ręce (łącznie z kartą *Godzina próby*) oraz wspólną kartę dowodzenia.
- **Medycy i mechanicy.** Aktywny gracz rzuca 1 kością ataku za każdą kartę dowodzenia na swojej ręce (łącznie z kartą *Medycy i mechanicy*) oraz wspólną kartę dowodzenia.
- **Rozpoznanie.** Gdy została zagrana jako wspólna karta dowodzenia, aktywny gracz decyduje, którą z 2 dobranych kart zachować, a którą odrzucić.
- **Zasadzka.** Gdy przeciwnik deklaruje atak z bliska, dowolny z członków atakowanej drużyny może zagrać wspólną kartę dowodzenia *Zasadzka* albo zagrać taką kartę z ręki (zanim przeciwnik wykona rzut kośćmi ataku).

WARIANT DLA MŁODYCH GENERAŁÓW

Rodzice i nauczyciele mogą wykorzystać grę *Memoir '44*, aby zapoznać dzieci z wydarzeniami okresu II wojny światowej i bitwami, które ukształtowały współczesną historię.

W rozgrywkach z młodszymi dziećmi można używać uproszczonego wariantu gry. Jako że zdolność liczenia rozwija się przed umiejętnością sprawnego czytania, zalecamy wprowadzenie następujących zmian:

- Z talii kart dowodzenia należy usunąć wszystkie karty taktyki i zachować tylko karty stref.
- Każdemu z graczy należy rozdać po 6 kart dowodzenia (a nie po tyle, ile wskazano w scenariuszu). Może to nie oddawać realiów historycznych, ale gracze mają w efekcie większy wybór.
- W razie potrzeby większego uproszczenia można **nie stosować** zasad przejmowania pola i najazdu pancernego.



WARIANT DRUŻYNOWY Z MŁODYMI GENERALAMI

Najlepszy sposób na zapoznanie z grą dzieci to rozgrywka w drużynach z graczami dorosłymi. Można skorzystać z uproszczonego wariantu drużynowego:

1. Gracze tworzą 2 drużyny, każda składająca się z maksymalnie 3 osób (jeśli jest nieparzysta liczba graczy, 1 ze stron będzie miała o 1 gracza więcej).
 - Jeśli drużyna składa się z 3 graczy, każdemu z nich zostaje przypisana strefa. Gracz kontrolujący środkową strefę jest dowódcą.
 - Jeśli drużyna składa się z 2 graczy, 1 z graczy kontroluje środkową strefę i pełni rolę dowódcy, a drugi gracz kontroluje obydwie flanki.
2. Każda drużyna umieszcza swoje karty dowodzenia na stojaku.

Członkowie drużyny powinni omawiać strategię i wspólnie wybierać zagrywane karty. Jeśli nie będą w stanie podjąć jednogłośnie decyzji, ostatecznie decyduje dowódca drużyny.

3. Członek drużyny, którego w największym stopniu dotyczy zagrana karta, wykonuje odpowiednie działania, czyli porusza jednostkami, wybiera cele, rzuca kośćmi ataku.

Dowódca odpowiada za zagrywanie kart taktyki, które odnoszą się do dowolnej strefy (albo do wszystkich stref), i może przydzielać rozkazy graczom.

Gdy dziecko pozna grę, można stopniowo wprowadzać do rozgrywki karty taktyki. Zalecamy zacząć od kart o najprostszych zasadach, takich jak *Rozkaz dowództwa* i *Okopanie się*, a dopiero na koniec wprowadzić te o najbardziej złożonych zasadach, jak *Za liniami wroga* i *Godzina próby*.

MEMOIR '44 OVERLORD – SPEKTAKULARNE BITWY DLA NAWET 8 GRACZY!

Doświadczeni gracze mogą połączyć kilka egzemplarzy gry *Memoir '44*, aby rozgrywać scenariusze na większym polu bitwy. Pozwala na to wariant *Overlord*.

Scenariusze do wariantu *Overlord* wymagają połączenia 2 plansz w 1 duże pole bitwy, na którym walkę może toczyć nawet 8 graczy (po 4 na stronę), rozgrywając wydarzenia drugiej wojny światowej na wielką skalę. Gotowe scenariusze *Overlord* są również dostępne w ramach serii rozszerzeń *Battle Map*.

Wariant *Overlord* pozwala graczom doświadczyć trudności i frustracji związanych z hierarchią dowodzenia w okresie drugiej wojny światowej, a jednocześnie – wyzwiać w postaci koordynacji działań i współpracy niezbędnych do zwycięstwa.

Scenariusze i mapy do gry *Memoir '44* ukazują wojenne realia w uproszczony sposób, jednak dzięki większej skali *Overlord* pozwala graczom bardziej skoncentrować się na cechach terenu, z którymi mieli do czynienia uczestnicy prawdziwych wydarzeń, i z większą precyzją kierować siłami państw Osi i aliantów.

Na ostatniej stronie książki scenariuszy można znaleźć specjalny scenariusz *Plaża Omaha – Overlord*. Wymaga on drugiego egzemplarza podstawowej wersji gry *Memoir '44*. Potrzebna jest też dodatkowa instrukcja *Memoir '44: Overlord. A game supplement*, dostępna bezpłatnie na stronie www.daysofwar.com. Rozszerzenie *Operation Overlord* zawiera też specjalną talię kart dowodzenia, żetony i dodatkowe kości.



TWÓRCY

PROJEKT GRY

Richard Borg

ILUSTRACJE

Julien Delval

PROJEKT GRAFICZNY

Caroline Sébayhi

FIGURKI

Yannick Hennebo, Adrien Martinot

REDAKCJA

Jesse Rasmussen

SCENARIUSZE

Richard Borg

TLUMACZENIE

Agnieszka Chrzanowska i Marek Gross

REDAKCJA WERSJI POLSKIEJ

Zespół Rebel

*Dziękuję następującym osobom
za pomoc i wsparcie: Jacques, Hervé,
Aurélié, Arnaud, Laurent, Martine
i cały zespół Fédération Française
de Mémoire 44, Jesse, Cyrille,
Franck, Mathieu, Viveka, Anne-
Sophie, Nastassja, Florent, Luca,
Jeanne, Vincent, Hélène, François,
Thomas, Sébastien, Léo.*

