Richard Borg

# MEMOIR '44™

## EQUIPMENT PACK

• INSTRUKCJA •

# INSTRUKCJA

DAYS OF WONDER

- gra podstawowa "Memoir '44"
- Front Wschodni
- Zestaw powietrzny
- Teatr Morza Śródziemnego
- Przełom
- Mapa pola bitwy

# MEMOIR'44 EQUIPMENT PACK

## DODATKOWE WYPOSAŻENIE

- Zestaw Terenowy
- Teatr Oceanu Spokojnego
- Dodatkowa plansza Zimowa / Pustynna
- Księga kampanii cz.1
- Księga kampanii cz.2
- Wojna Zimowa

**Gratulujemy zakupu Equipment Pack, największego zestawu figurek do gry Memoir '44.**

Equipment Pack zawiera setki nowych figurek do rozgrywania nowych scenariuszy:

- **4 zestawy dla sojuszników:** Francja (francuska piechota 1940); Włochy (włoska haubica górska Obice da 75/18); Polska (polska kawaleria); oraz Finlandia (oddziałynarciarskie)
- **działa artyleryjskie:** działo samobieżne M7 Priest, ciężkie działo przeciwpancerne Flak 88, haubica polowa Long Tom oraz moździerz Nebelwerfer (przydomek: Screaming Meemies)
- **lądowanie na plaży:** barka desantowa LCT 202 oraz Dziwadła Hobarta (czołg Churchill z 5 rodzajami osprzętu!)
- **broń specjalna:** moździerz M2 oraz karabin maszynowy M2
- **niszczyciele czołgów:** Elefant Panzerjäger
- **samochód dowództwa:** Kübelwagen
- **snajperzy:** idealni do walki w zabudowie miejskiej
- **oraz dodatkowe figurki czołgów i pojazdów z wcześniejszych części gry:** czołg typu Tygrys, transporter półgąsienicowy Sd.Kfz 250, lekki samochód ciężarowy Dodge-WC63 oraz lekki samochód patrolowy Jeep Willys.

## Kilka słów o figurkach

**Kolory i farba –** wszystkie załączone figurki zostały wykonane z szarego plastiku, co pozwala na wykorzystanie ich jako oddziałów po dowolnej stronie frontu. Jeśli chcecie je pomalować, zalecamy wpierw umyć je ciepłą wodą z mydłem i zagruntować.

**Sojusznicy –** jeśli reprezentujesz jedną z nacji sojuszniczych, użyj figurek odpowiednich dla danego państwa razem ze standardowymi figurkami dla swojej strony konfliktu (państwa Osi lub Alianci), aby skompletować armię na potrzeby danego scenariusza.

**Dziwadła Hobarta –** figurka czołgu typu Churchill jest najbardziej wypasioną figurką, jaką wydaliśmy w serii Memoir '44. Dołączono do niej 5 rodzajów osprzętu, każdy o unikalnych funkcjach. W pudełku znajdziesz więcej figurek niż faktycznie będzie Ci potrzebnych, ale zalecamy przyklejenie najmniejszych części.

**Ta ikona oznacza nową zasadę w regułach gry MEMOIR'44**

**Ta ikona oznacza małe modyfikacje do znanych już Kart Dowodzenia.**

**Różne ikony oznaczają zasady wprowadzone w poprzednich rozszerzeniach.**

Wiele z oddziałów, które w niniejszym rozszerzeniu przyjęły postać figurek zostały w poprzednich rozszerzeniach wydane w formie odznak. Jeśli je posiadasz, możesz zamienić odznaki na nowe figurki. Zachowaj jednak odznaki, gdyż przydadzą się w sytuacji, gdy po obu stronach frontu będą występować te same oddziały (np. Snajperzy).

# I. Działa artyleryjskie

### Flak 88

*(Oddziały 23 – Heavy Anti-Tank Gun (Ciężkie działo przeciwpancerne))*

Zgodnie ze wskazaniami scenariusza, umieść jednostkę dział przeciwpancernych (dwie figurki Flak 88) na wskazanym hexie.

### Long Tom

*(Oddziały 3 – Big Guns (Haubica polowa))*

Ciężkie haubice są niezwykle skuteczne w walce na duże odległości i po namierzeniu celu zadają dotkliwe straty. Zgodnie ze wskazaniami scenariusza, umieść jednostkę (dwie figurki Long Tom) oraz 3 znaczniki celu na wskazanym hexie.

Znaczniki celu, wyróżnione symbolem celownika (lub ich zamienniki, jeśli nie posiadasz znaczników celu) są używane w połączeniu z haubicami do oznaczenia namierzonej przez baterię ogniową jednostki wroga.

Haubice atakują na odległość do 8 hexów, liczbą kości odpowiednio 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.

Kiedy haubica zalicza trafienie, ale pocelowana jednostka wroga nie zostaje wyeliminowana ani zmuszona do odwrotu, połóż jeden znacznik celu na hexie zajmowanym przez tę jednostkę. Kiedy haubica atakuje jednostkę oznaczoną znacznikiem celu, rzuca 1 dodatkową kością (cel został dokładnie namierzony). Znaczniki celu nie kumulują się, więc nie ma powodu, aby kłaść więcej niż jeden znacznik na jednym hexie. Niemniej, od momentu położenia znacznika celu na hexie, wszystkie Haubice oraz Niszczyciele celujące w ten hex rzucają 1 dodatkową kością.

Znaczniki celu są usuwane z hexa dopiero po tym, gdy namierzona jednostka zostanie wyeliminowana lub zmieni położenie. Gdy to nastąpi, znacznik celu należy z powrotem umieścić na hexie zajmowanym przez Haubice. Wszystkie znaczniki celu wracają także wtedy, gdy sama Haubica zmieni swoje położenie.

## M7 Priest

*(Oddziały 14 – Mobile Artillery (Działo samobieżne))*

Zgodnie ze wskazaniami scenariusza, umieść jednostkę (dwie figurki M7 Priest) na wskazanym hexie. Jednostki dział samobieżnych walczą na ten sam dystans i z taką samą siłą jak standardowa Artyleria. Jednakże, jednostka dział samobieżnych może poruszyć się o 1 hex i zaatakować lub poruszyć o 2 hexy i nie zaatakować.

## Nebelwerfer

*(Oddziały 25 – Screaming Meemies)*

Zgodnie ze wskazaniami scenariusza, umieść jednostkę (dwie figurki Nebelwerfer) na wskazanym hexie. Moździerz Nebelwerfer walczy na ten sam dystans i z taką samą siłą jak standardowa Artyleria.

Nebelwerfer ignoruje ograniczenia pola widzenia i właściwości ochronne terenu tak jak standardowa Artyleria. Lecz w przeciwieństwie do niej, sama nie jest chroniona przez ukształtowanie terenu.

Zależnie od decyzji gracza, moździerz może atakować pociskami zapalającymi lub dymnymi. Wybór pocisków obowiązuje przez cała turę; tak więc, jednostka, której wydano rozkaz Artillery Bombard (Ostrzał artyleryjski) może dwukrotnie użyć pocisku zapalającego lub dwukrotnie dymnego, ale nie połączenia tych dwóch.

- **Pociski zapalające:** Pociski podobne do standardowych pocisków artyleryjskich, z tą różnicą, że **atakowana jednostka nie może ignorować wyrzuconych przeciw niej Flag.**
- **Pociski dymne:** nie zadają bezpośrednich strat. W zamian, na maksymalnie trzech kolejnych sąsiadujących ze sobą hexach w zasięgu ognia moździerza połóż znaczniki Zasłony Dymnej.

**Zasięg oraz liczba kości walki dla Artylerii**

## Pociski dymne *(Akcje 31 – Smoke Shells (Pociski dymne))*

Pociski dymne są aktywne przez 2 pełne tury od momentu odpalenia. Użyj znaczników Zasłony Dymnej z Księgi Scenariuszy vol.1 albo vol.2 do oznaczenia hexów, na których wylądowały pociski dymne. Jeśli nie posiadasz tych znaczników, użyj dowolnych zamienników. Upewnij się tylko, że obie strony zamiennika są różne, aby kontrolować liczbę tur. Po pierwszej turze swojego przeciwnika, odwróć znacznik na stronę ukazującą dym i słońce. Po drugiej turze przeciwnika, usuń znaczniki z planszy.

**Wpływ pocisków dymnych na grę:**

- **Ruch:** Jednostka musi się zatrzymać po wejściu na pole z Zasłoną Dymną i w tej turze nie może już się poruszyć.
- **Walka:** Podczas atakowania jednostki znajdującej się na hexie z Zasłoną Dymną rzuć o 1 kością mniej. Podobnie, jednostka atakująca z hexa z Zasłoną Dymną rzuca o 1 kością mniej.
- **Pole widzenia:** Hex z Zasłoną Dymną blokuje pole widzenia, aczkolwiek jednostki znajdujące się na hexie z Zasłoną Dymną są widziane i same mają pole widzenia. Innymi słowy, Zasłona Dymna blokuje pole widzenia tylko wtedy, gdy wirtualna linia widzenia przebiega przez cały hex z Zasłoną Dymną.

  Zasłona Dymna blokuje także pole widzenia dla Artylerii.

# II. Lądowanie na plaży

## LCT 202

*(Oddziały 15 – Landing Craft (Barka desantowa))*

Barki desantowe traktowane są jak jednostki Opancerzone.

**Działanie barek desantowych:**
Możesz umieścić figurkę Barki pod jakąkolwiek jednostką w wodzie znajdującą się w ostatniej linii hexów Oceanu (przy krawędzi planszy). Figurki symbolizują wszystkie typy barek desantowych i mogą przewozić nie tylko jednostki Piechoty, ale także jednostki Opancerzone oraz Artyleryjskie. Barki nie są samodzielnymi jednostkami, nie zapewniają przeciwnikowi Medali Zwycięstwa i nie mogą być bezpośrednio atakowane. Działają jak Pojazdy, które ulepszają możliwości ruchu jednostek, które przewożą.

**Ruch:** Barka (wraz z jednostką, którą przewozi) może się poruszyć do 2 hexów na Oceanie oraz Wybrzeżu (Wybrzeże to hexy Oceanu najbliższe plaży, zilustrowane zarówno wodą jak i lądem). Barki mogą się wycofywać, nawet na Oceanie. Gdy Barka kończy ruch na hexie Wybr zeża lub Plaży, zostaje automatycznie usunięta z planszy (przeciwnik nie zdobywa Medalu), a przewożona przez Barkę jednostka zostaje na tym hexie.

**Walka:** Barki nie mają możliwości atakowania jednostek wroga. Poza tym, jednostki przewożone Barkami także nie mają możliwości ataku dopóki znajdują się na Barce, ani w turze, w której wylądowały na brzegu. Jeśli jednostka znajdująca się na Barce została zniszczona, Barka także zostaje usu nięta z gry, ale nie zapewnia przeciwnikowi dodatkowego Medalu Zwycięstwa.

**Pole widzenia:** Barka blokuje pole widzenia.

## Szpula

Jednostka Dziwadeł Hobarta wyposażona w Szpulę może ignorować ograniczenia terenu podczas ruchu po Plaży, Bagnach (Marsh) i hexach z Drutem Kolczastym. Podczas ruchu i walki traktuje te tereny jako „polne". Po wejściu lub przejechaniu przez hex z Drutem Kolczastym, Drut należy usunąć z gry.

## Faszyna

Jednostka Dziwadeł Hobarta wyposażona w Faszynę może ignorować ograniczenia terenu podczas ruchu i walki na hexach Brodu (Fords) i Rowów (Trenches). Traktuje je jak tereny „polne".

## Trał przeciwminowy

Jednostka Dziwadeł Hobarta wyposażona w Trał Przeciwminowy musi się zatrzymać po wejściu na pole minowe, które jest następnie usuwane z gry (bez detonacji). Jednostka może jeszcze w tej samej turze przeprowadzić atak.

## Moździerz Petard

Jednostka Dziwadeł Hobarta wyposażona w Moździerz Petard otrzymuje 1 dodatkową kość do walki w Zwarciu przeciwko jednostce w Bunkrze. Jeśli któraś kość wskaże symbol Gwiazdy, to oprócz standardowych obrażeń jednostki, Bunkier zostaje usunięty z planszy. Po zniszczeniu jednostki oraz Bunkra, jednostka Dziwadeł Hobarta może **zająć pole** i przeprowadzić **atak pancerny**. Bunkier może również zostać zaatakowany w Zwarciu (zazwyczaj przy użyciu 2 kości) nawet jeśli nie ma w nim żadnej jednostki wroga! W takim przypadku, po wyrzuceniu Gwiazdy i usunięciu Bunkra pozostałe wskazania na kościach nie mają żadnego efektu.

***Uwaga:*** *powyższe reguły odnoszą się także do Bunkrów Polowych (Field Bunkers).*

## Dziwadła Hobarta

**Czołg typu Churchill z 5 rodzajami osprzętu**

*(Oddziały 26 – Hobart's Funnies (Dziwadła Hobarta))*

Zgodnie ze wskazaniami scenariusza, zamień pojedynczą figurkę Czołgu w każdej jednostce oznaczonej symbolem Dziwadeł Hobarta na figurkę czołgu Churchill z dołączonym osprzętem wybranego przez Ciebie rodzaju. Osprzęt należy wybrać przed grą i nie może on być zmieniony podczas rozgrywki. Gdy jednostka otrzyma trafienie usuwaj wpierw figurki pozostałych Czołgów pozostawiając czołg Churchill jako ostatni do usunięcia.

Dziwadła Hobarta poruszają się i walczą jak inne Czołgi. Jeśli nie wskazano inaczej, dołączony do nich osprzęt może być używany przez cały przebieg scenariusza wiele razy. Zależnie od wybranego osprzętu czołg Churchill posiada następujące funkcje:

## Most Towarzyszący

Zamiast przeprowadzenia ataku jednostka Dziwadeł Hobarta wyposażona w Most Towarzyszący może umieścić most na sąsiadującym ze swoim położeniem hexie Rzeki i jeszcze w tej samej turze na niego wejść. Po umieszczeniu most funkcjonuje jak każdy inny most (Teren 9 – Bridges (Mosty)). Most może być użyty tylko raz w grze i ten sam czołg Churchill nie może wznieść drugiego mostu.

# III. Jednostki opancerzone

## Elefant Panzerjäger

*(Oddziały 24 – Niszczyciel czołgów)*

Zgodnie ze wskazaniami scenariusza, zamień pojedynczą figurkę Czołgu w każdej jednostce oznaczonej symbolem Niszczycieli czołgów na figurkę Elefant Panzerjäger. Gdy jednostka otrzyma trafienie, usuwaj wpierw figurki pozostałych Czołgów pozostawiając Niszczyciela jako ostatniego do usunięcia.
Niszczyciel jest traktowany jak jednostka Opancerzona.

**Ruch:** Jednostka Niszczycieli czołgów objęta rozkazem może się poruszyć do 2 hexów i zaatakować. Niszczyciel może zaatakować dowolną jednostkę wroga w odległości do 4 hexów, rzucając 2 kośćmi.
**Walka:** Gdy Niszczyciel czołgów atakuje jednostkę Opancerzoną lub Pojazd, wszystkie wyrzucone symbole Gwiazdy na kościach liczą się jako trafienia. Jeśli Niszczyciel przed wykonaniem ataku nie poruszył się, ignoruje ochronne właściwości terenu, na którym znajduje się przeciwnik (oraz terenu zabudowań miejskich i wiejskich, na których sam się znajduje). Po udanym ataku w Zwarciu może zająć pole oraz przeprowadzić atak pancerny.

Niszczyciel czołgów może się wycofać na odległość do 2 hexów za każdą Flagę wyrzuconą przeciwko niemu. Niszczyciele są bardziej narażone na ogień wroga ze względu na lżejsze opancerzenie, dlatego jednostki wroga inne niż Piechota atakujące jednostkę Niszczycieli zadają trafienia także za wyrzucone na kościach symbole Gwiazdy.

**Pole widzenia:** Niszczyciel czołgów musi posiadać cel w polu widzenia.

## Sd.Kfz 250

MAP
OP#6

*(Oddziały 18 – Half-Track (Transporter półgąsienicowy))*

### Jednostki

Liczba figurek Transporterów, którą należy umieścić w ramach jednostki jest wskazana w żółtym kółku w prawym dolnym rogu ikonki transportera. Liczba ta waha się od 1 do 3 figurek. Jednostkę Transporterów traktuje się jak jednostkę Opancerzoną.

### Trafienie

Atakujący zadaje trafienie jednostce Transporterów za każdy wyrzucony na kościach symbol jednostki Opancerzonej albo Granatu.

### Medale Zwycięstwa

Zniszczenie jednostki Transporterów nie zawsze przynosi atakującemu Medal Zwycięstwa. Zalecamy umieszczanie figurki z każdej zniszczonej jednostki obok Pola Medali. Gdy gracz zbierze w ten sposób trzy figurki, zdobywa Medal Zwycięstwa. Należy wtedy przenieść jedną z nich na Pole Medali, a pozostałe dwie usunąć z gry. Transportery usuwane w ramach akcji Zaopatrzenia (zobacz: Zaopatrzenie) nigdy nie liczą się do owych trzech figurek. Należy je po prostu usunąć z gry po wykorzystaniu.

### Ruch i walka

Jednostka Transporterów objęta rozkazem może sie poruszyć do 2 hexów i zaatakować dowolną jednostką wroga w oddaleniu do 2 hexów. Jednostka Transporterów walczy 2 kośćmi. Po udanym ataku w Zwarciu może zająć pole, ale nie może przeprowadzić ataku pancernego. Zamiast ataku, Transporter może przeprowadzić akcję Zaopatrzenia (patrz niżej).

### DODATKOWE OGRANICZENIA TERENOWE

Teren określony w instrukcji jako Nie do przejścia albo Nie do przejścia dla jednostek opancerzonych i artylerii jest także niedostępny dla Transporterów półgąsienicowych.

Ponadto:
- **Oceany i Wybrzeże** – Transportery półgąsienicowe nie mogą się wycofać na hexy Oceanu, chyba że znajdują się na Barkach.
- **Klify i nadmorskie skarpy** – Transportery półgąsienicowe nie mogą wjeżdżać ani zjeżdżać po klifach i skarpach na Plaży ani Wybrzeżu.
- **Drut kolczasty** – Podobnie jak jednostki Artylerii Transportery mogą usuwać Drut Kolczasty.
- **Mosty kolejowe i tory** – Po wjechaniu na most kolejowy lub tory Transporter musi się zatrzymać.

### KOMENTARZE DO KART DOWODZENIA

- **Armor Assault** – Transportery mogą być objęte rozkazem tej karty. Jednostki walczące w Zwarciu rzucają 1 dodatkową kością.
- **Ambush, Close Assault, Firefight** - Transportery mogą być objęte rozkazami tych kart.
- **Infantry Assault, Move Out, Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics** - Transportery nie mogą być objęte rozkazami tych kart.
- **Their Finest Hour** - Transportery mogą być objęte rozkazem tej karty, jeśli kości wskażą symbol jednostek Opancerzonych albo Gwiazdy. Jednostki objęte rozkazem rzucają 1 dodatkową kością.

### KOMENTARZE DO AKCJI

- **Collapsible Rafts and Boats** - Transportery nie mogą być przewożone przez Składane Tratwy i Łodzie.
- **Heroic Leader** - Bohaterski Dowódca nie może dołączyć do jednostki Transporterów półgąsienicowych.
- **Hospital Recovery, Oasis Recovery** – Transporter nie może być poddany rekonwalescencji w Szpitalu ani w Oazie.
- **Reinforcements** - Transportery nie mogą zostać wezwane jako Posiłki.

### Zaopatrzenie

Kiedy obowiązują zasady Zaopatrzenia, a Transporter półgąsienicowy znajduje się na hexie sąsiadującym z osłabioną naziemną jednostką sojuszniczą (osłabiona = nie posiadająca pełnej liczby figurek), Transporter może zaopatrzyć tę jednostkę zamiast zaatakować wroga.

Transporter może zaopatrzyć Piechotę, jednostki Opancerzone, Artylerię, Kawalerię i inne.

Jednostki złożone z pojedynczej figurki (np. Snajperzy, Samoloty na ziemi itp.), a także Pociągi oraz Barki desantowe nie mogą zostać zaopatrzone.

Przed akcją Zaopatrzenia zarówno Transporter, jak i osłabiona jednostka mogą się poruszyć.

Akcja Zaopatrzenia odbywa się w fazie Walki (punkt 4 przebiegu tury na str. 6 instrukcji do gry Memoir '44).

Za każdą usuniętą figurkę Transportera z jednostki gracz uzupełnia osłabioną jednostkę figurką odpowiedniego typu. Jednostka nie może otrzymać więcej figurek w ramach Zaopatrzenia niż posiadała na początku rozgrywki.

Jedna jednostka Transporterów może zaopatrzyć więcej sąsiadujących z nią osłabionych jednostek, jednakże ani ona, ani żadna z zaopatrywanych jednostek nie mogą w tej turze przeprowadzić ataku. Usuwane w ramach akcji Zaopatrzenia figurki Transporterów są usuwane z gry i nie zapewniają przeciwnikowi Medali Zwycięstwa.

## Tygrys (Czołg ciężki)

*(Oddziały 16 – Tigers (Tygrysy))*

Zgodnie ze wskazaniami scenariusza, umieść pojedynczą figurkę Tygrysa na każdym hexie z symbolem jednostki Opancerzonej oznaczonej cyfrą „1”.

Tygrys jest traktowany jak jednostka Opancerzona. Porusza się i walczy jak jednostka Czołgów i musi posiadać cel w polu widzenia.

Tygrysy są bardziej wytrzymałe od zwykłych Czołgów. Ignorują wszystkie wskazania na kościach rzuconych przez przeciwnika. W zamian, wszystkie kości, które normalnie zaliczyłyby trafienie, gdyby Tygrys był standardową jednostką Czołgów, zostają przerzucone. Jeśli przynajmniej jedna z nich wskaże symbol Granatu, atak kończy się powodzeniem i Tygrys zostaje zniszczony. Pozostałe wskazania na przerzuconych kościach są ignorowane (łącznie z ewentualnymi Flagami).

# IV. Pojazdy

## Dodge WC-63

*(Oddziały 17 - Supply Truck (Lekki samochód ciężarowy))*

### Ruch

Jednostka Dodge’ów objęta rozkazem może się poruszyć do 2 hexów. Jeśli jednak jednostka rozpoczęła i zakończyła ruch na hexie Drogi, może przejechać dodatkowe 2 hexy, czyli w sumie może się po Drodze poruszyć aż o 4 hexy.

### Jednostki

Liczba figurek Dodge’ów, którą należy umieścić w ramach jednostki jest wskazana w żółtym kółeczku w prawym dolnym rogu ikonki Samochodu. Liczba ta waha się od 1 do 3 figurek. Jednostkę Dodge’ów należy traktować jak jednostkę Piechoty.

### Trafienie

Atakujący zadaje trafienie jednostce Dodge’ów za każdy wyrzucony na kościach symbol Piechoty albo Granatu.

### Medale Zwycięstwa

Zniszczenie Dodge’a nie zawsze zapewnia atakującemu Medal Zwycięstwa. Zdobycie Medalu zależy od liczby zniszczonych oddziałów (figurek), bez względu na to, z jakich jednostek pochodziły. Dopiero trzy zniszczone figurki zapewniają Medal.

Zalecamy umieszczanie każdej zniszczonej figurki Dodge’a obok Pola Medali. Trzy zebrane w ten sposób figurki zapewniają jeden Medal, tzn. należy przenieść jedną z nich na Pole Medali, a resztę usunąć z gry.

Samochody Dodge usuwane w ramach akcji Zaopatrzenia (zobacz dalej w instrukcji: Zaopatrzenie) nigdy nie liczą się do owych trzech figurek. Należy je po prostu usunąć z gry po wykorzystaniu.

*Gracz Osi wcześniej zniszczył dwa Samochody Dodge. Teraz, po zniszczeniu trzeciego, zdobywa Medal.*

### DODATKOWE OGRANICZENIA TERENOWE

Teren zindetyfikowany jako Nie do przejścia albo Nie do przejścia dla jednostek opancerzonych i artylerii jest także niedostępny dla Lekkich samochodów ciężarowych.

Ponadto:

- **Oceany** – Samochody Dodge nie mogą się wycofać na hexy Oceanu, chyba że znajdują się na Barkach.
- **Klify i nadmorskie skarpy** – Samochody Dodge nie mogą wjeżdżać ani zjeżdżać po klifach i skarpach na Plaży ani Wybrzeżu.
- **Drut kolczasty** – Samochody Dodge nie mogą usuwać Drutu Kolczastego.
- **Mosty kolejowe i tory** – Po wjechaniu na most kolejowy lub tory Dodge musi się zatrzymać.

### Walka

Jednostka Dodge’ów nigdy nie atakuje. W zamian, może zaopatrzyć inną jednostkę (patrz niżej).

### Zaopatrzenie

Kiedy Dodge znajduje się na hexie sąsiadującym z osłabioną naziemną jednostką sojusznicą (osłabiona = nie posiadająca pełnej liczby figurek), może zaopatrzyć tę jednostkę.

Dodge może zaopatrzyć Piechotę, jednostki Opancerzone, Artylerię, Kawalerię i inne.

Jednostki złożone z pojedynczej figurki (np. Snajperzy, Samoloty na ziemi itp.), a także Pociągi oraz Barki desantowe nie mogą zostać zaopatrzone.

Przed akcją Zaopatrzenia zarówno Dodge, jak i osłabiona jednostka mogą się poruszyć.

Akcja Zaopatrzenia odbywa się w fazie Walki (punkt 4 przebiegu tury na str. 6 instrukcji do gry Memoir ’44).

Za każdą usuniętą figurkę Dodge'a z jednostki gracz uzupełnia osłabioną jednostkę figurką odpowiedniego typu. Jednostka nie może otrzymać więcej figurek w ramach Zaopatrzenia niż posiadała na początku rozgrywki.

Jedna jednostka Dodge'ów może zaopatrzyć więcej sąsiadujących z nią osłabionych jednostek, jednakże żadna z nich nie może w tej turze zatakować wroga.

Usuwane w ramach akcji Zaopatrzenia figurki Samochodów Dodge są usuwane z gry i nie zapewniają Medali Zwycięstwa przeciwnikowi.

## KOMENTARZE DO KART DOWODZENIA

- **Infantry Assault** – Jednostki Dodge mogą być objęte rozkazem tej karty i poruszyć się do 3 hexów. Jednakże nie mogą atakować, nawet jeśli poruszyły się tylko o 2 hexy.
- **Move Out** – Jednostki Dodge mogą być objęte rozkazem tej karty.
- **Ambush, Close Assault, Firefight** – Jednostki Dodge nie mogą atakować, więc nie mogą być objęte rozkazami tych kart.
- **Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics** – Jednostki Dodge nie mogą być objęte rozkazami tych kart.
- **Their Finest Hour** – Jednostki Dodge mogą być objęte rozkazem tej karty, jeśli kości wskażą symbol Piechoty albo Gwiazdy. Nie mogą jednak atakować (ale mogą zaopatrzyć osłabioną jednostkę na sąsiednim hexie).

## KOMENTARZE DO AKCJI

- **Collapsible Rafts and Boats** - Jednostki Dodge nie mogą być przewożone przez Składane Tratwy i Łodzie.
- **Heroic Leader** - Bohaterski Dowódca nie może dołączyć do jednostki Samochodów Dodge.
- **Hospital Recovery, Oasis Recovery** – Jednostka Dodge nie może być poddana rekonwalescencji w Szpitalu ani w Oazie.
- **Reinforcements** - Jednostki Dodge nie mogą zostać wezwane jako Posiłki.

# Jeep Willys

*(Oddziały 19 - Long-Range Patrol Cars (Lekki samochód patrolowy))*

## Jednostki

Liczba figurek Jeepów Willys, którą należy umieścić w ramach jednostki jest wskazana w żółtym kółeczku w prawym dolnym rogu ikonki Samochodu patrolowego. Liczba ta waha się od 1 do 3 figurek. Jednostkę Jeepów należy traktować jak jednostkę Piechoty.

## Trafienie

Samochody patrolowe są trudniejsze do trafienia niż zwykłe jednostki Piechoty. Jednostka ignoruje wszystkie wskazania na kościach rzuconych przez przeciwnika. W zamian, wszystkie kości, które normalnie zaliczyłyby trafienie gdyby jednostka Jeepów była zwykłą jednostką Piechoty zostają przerzucone. Za każdy wskazany symbol Granatu jeden oddział (figurka) zostaje zniszczony. Pozostałe wskazania na przerzuconych kościach są ignorowane (łącznie z ewentualnymi Flagami).

## Medale

Zniszczona jednostka Jeepów (czyli taka, której wszystkie figurki zostały wyeliminowane) zapewnia przeciwnikowi Medal na standardowych zasadach.

## Ruch i walka

Jednostka Jeepów objęta rozkazem może sie poruszyć do 4 hexów i zaatakować dowolną jednostkę wroga w oddaleniu do 3 hexów. Jednostka walczy 3 kośćmi w Zwarciu (wróg na sąsiednim hexie), 2 kośćmi z wrogiem oddalonym o 2 hexy i 1 kością z wrogiem oddalonym o 3 hexy. Po udanym ataku w Zwarciu może **zająć pole**, ale nie może przeprowadzić **ataku pancernego**.

## DODATKOWE OGRANICZENIA TERENOWE

Teren zindetyfikowany jako Nie do przejścia albo Nie do przejścia dla jednostek opancerzonych i artylerii także jest niedostępny dla Samochodów patrolowych.

Ponadto:

- **Oceany** – Jeepy nie mogą się wycofać na hexy Oceanu, chyba że znajdują się na Barkach.
- **Klify i nadmorskie skarpy** – Jeepy nie mogą wjeżdżać ani zjeżdżać po klifach i skarpach na Plaży ani Wybrzeżu
- **Drut kolczasty** – Jeepy nie mogą usuwać Drutu Kolczastego.
- **Mosty kolejowe i tory** – Po wjechaniu na most kolejowy lub tory Jeep musi się zatrzymać.

## KOMENTARZE DO KART DOWODZENIA

- **Infantry Assault** – Jednostki Jeepów mogą być objęte rozkazem tej karty i poruszyć się do 4 hexów, a następnie zaatakować.
- **Move Out** – Jednostki Jeepów mogą być objęte rozkazem tej karty.
- **Ambush, Close Assault, Firefight** – Jednostki Jeepów mogą być objęte rozkazami tych kart.
- **Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics** – Jednostki Jeepów nie mogą być objęte rozkazamitych kart.
- **Their Finest Hour** – Jednostki Jeepów mogą być objęte rozkazem tej karty, jeśli kości wskażą symbol Piechoty albo Gwiazdy. Jednostki objęte rozkazem walczą przy użyciu 1 dodatkowej kości.

## KOMENTARZE DO AKCJI

- **Collapsible Rafts and Boats -** Jednostki Jeepów nie mogą być przewożone przez Składane Tratwy i Łodzie.
- **Heroic Leader -** Bohaterski Dowódca może być dołączony do jednostki Jeepów.
- **Hospital Recovery, Oasis Recovery –** Jednostka Jeepów nie może być poddana rekonwalescencji w Szpitalu ani w Oazie.
- **Reinforcements -** Jednostka Jeepów nie może zostać wezwana jako Posiłki.

## Kübelwagen

*(Oddziały 20 - Command Cars (Samochody dowództwa))*

Zgodnie ze wskazaniami scenariusza, umieść pojedynczą figurkę Kübelwagena na każdym hexie z wizerunkiem Pojazdu oznaczonym symbolem Samochodu dowództwa. Kübelwagen jest traktowany jak jednostka Piechoty.

**Ruch:** Samochód dowództwa objęty rozkazem może się poruszyć do 3 hexów.

**Walka:** Samochód dowództwa nie walczy bezpośrednio na polu bitwy. W zamian, gdy gracz zagrywa Kartę Sekcji dotyczącą sekcji, w której znajduje się Samochód dowództwa, gracz może aktywować 1 jednostkę więcej niż wskazuje karta. Samochód dowództwa nie wpływa na liczbę jednostek objętych rozkazami Kart Taktyki.

Ponadto, jeśli Samochód dowództwa jest objęty rozkazem karty Recon 1, gracz może wybrać 1 Kartę Dowodzenia ze stosu kart odrzuconych zamiast dobierać 2 karty ze stosu dobierania. Gracz nie ujawnia przeciwnikowi wybranej karty.

Samochody dowództwa są trudniejsze do trafienia niż zwykłe jednostki Piechoty. Jednostka ignoruje wszystkie wskazania na kościach rzuconych przez przeciwnika. W zamian, wszystkie kości, które normalnie zaliczyłyby trafienie, gdyby jednostka była zwykłą jednostką Piechoty zostają przerzucone. Jeśli przynajmniej jedna z nich wskaże symbol Granatu, atak się powiódł i Kübelwagen zostaje zniszczony.

Pozostałe wskazania na przerzuconych kościach są ignorowane (łącznie z ewentualnymi Flagami).

# V. Broń specjalna

*(SWAs 1 - Special Weapon Assets)* oraz *(SWAs 4 - Special Weapon Assets Late War)*

Druga Wojna Światowa uprzemysłowiła i rozwinęła produkcję broni na szeroką skalę, zapisując się w historii jako najbardziej szalony okres rozwoju zbrojeń. Nowe projekty i pomysły masowo wprowadzano w życie w atmosferze sukcesu, nie rzadko kosztem testujących ją żołnierzy.

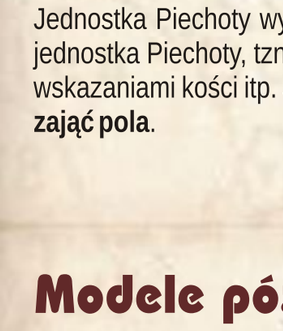
W grze Memoir ’44 niektóre z owych nowoczesnych rodzajów broni zostały zaimplementowane do jednostek w celu ich ulepszenia oraz uczynienia bardziej śmiercionośnymi. Właśnie te rodzaje broni noszą nazwę Special Weapon Assets.

Special Weapon Assets (SWAs) są w grze reprezentowane przez osobne figurki. Umieszcza się je razem z figurkami w jednostce, którą maja za zadanie ulepszyć. Broń zostaje usunięta z gry, gdy ostatnia figurka tworząca daną jednostkę zostanie zniszczona. Broń sama w sobie nie zapewnia przeciwnikowi dodatkowego Medalu Zwycięstwa, więc po wyeliminowaniu jednostki SWA gracz zdobywa tylko 1 Medal.

Jednostka Piechoty wyposażona w Broń Specjalną SWA jest traktowana jak zwyczajna jednostka Piechoty, tzn. objęta rozkazami tych samych Kart Taktyki, trafiona tymi samymi wskazaniami kości itp. Jednakże, jednostka Piechoty wyposażona w SWA nie może nigdy **zająć pola**.

## Modele późnego okresu wojny

Przed końcem roku 1942 wiele rodzajów broni SWA zostało unowocześnionych (moździerze, bazuki, karabiny maszynowe), dzięki czemu stały się jeszcze bardziej mobilne, niezawodne i śmiercionośne. Ich wersje z okresu późnej wojny obecne w grze odzwierciedlają owe ulepszenia i generalnie powinny być stosowane przy rozgrywaniu scenariuszy datujących się od końca 1942 roku.



## Moździerz M2

*(SWAs 3 - Mortar)*
oraz *(SWAs 6 - Mortar Late War)*

Jeśli podczas przygotowań do scenariusza nastrafisz na symbol Moździerza, dodaj figurkę Moździerza do wskazanej jednostki Piechoty.

### Wczesna wojna (od 1939 do połowy 1942)

- **Ruch**: Objęta rozkazem jednostka Piechoty wyposażona w Moździerz może się poruszyć o 1-2 hexy
- **Walka:** Objęta rozkazem jednostka Piechoty wyposażona w Moździerz może zaatakować dowolną naziemną jednostkę wroga oddaloną o nie więcej niż 3 hexy, rzucając liczbą kości jak standardowa jednostka Piechoty. Jednostka ignoruje ochronne właściwości terenu swojego celu.
- **Pole widzenia:** Jednostka Piechoty wyposażona w Moździerz nie musi posiadać celu w polu widzenia.

### Późna wojna (od drugiej połowy 1942)

- **Ruch:** Objęta rozkazem jednostka Piechoty wyposażona w Moździerz może się poruszyć o 1 hex i zaatakować lub o 2 hexy i nie atakować.
- **Walka:** Objęta rozkazem jednostka Piechoty wyposażona w Moździerz może zaatakować dowolną naziemną jednostkę wroga oddaloną o nie więcej niż 3 hexy, rzucając liczbą kości jak standardowa jednostka Piechoty. Jeśli w danej turze jednostka się nie poruszyła, może zaatakować wroga oddalonego o 4 hexy, rzucając 1 kością. Jednostka ignoruje ochronne właściwości terenu swojego celu.
- **Pole widzenia:** Jednostka Piechoty wyposażona w Moździerz nie musi posiadać celu w polu widzenia, jeśli się nie poruszyła.

## Karabin Maszynowy M2

*(SWAs 8 - Machine Gun)*
oraz *(SWAs 7 - Machine Gun Late War)*

Jeśli podczas przygotowań do scenariusza nastrafisz na symbol Karabinu Maszynowego, dodaj figurkę Karabinu do wskazanej jednostki Piechoty.

### Wczesna wojna (od 1939 do połowy 1942)

- **Ruch:** Objęta rozkazem jednostka Piechoty wyposażona w Karabin Maszynowy może się poruszyć o 1–2 hexy lub zaatakować.
- **Walka:** Objęta rozkazem jednostka Piechoty wyposażona w Karabin Maszynowy może zaatakować dowolną naziemną jednostkę wroga oddaloną o nie więcej niż 3 hexy, rzucając liczbą kości jak standardowa jednostka Piechoty. W przypadku ataku na Piechotę wroga, także każdy wyrzucony symbol Gwiazdy oznacza trafienie.
- **Pole widzenia:** Jednostka Piechoty wyposażona w Karabin Maszynowy musi posiadać cel w polu widzenia, tak jak standardowa jednostka Piechoty.

## Późna wojna (od drugiej połowy 1942)

- **Ruch:** Objęta rozkazem jednostka Piechoty wyposażona w Karabin Maszynowy może się poruszyć o 1 hex i zaatakować lub o 2 hexy i nie atakować.
- **Walka:** Objęta rozkazem jednostka Piechoty wyposażona w Karabin Maszynowy może zaatakować dowolną naziemną jednostkę wroga oddaloną o nie więcej niż 3 hexy, rzucając liczbą kości jak standardowa jednostka Piechoty. Jeśli w danej turze jednostka atakująca się nie poruszyła, to w przypadku ataku na Piechotę wroga, także każdy wyrzucony symbol Gwiazdy oznacza trafienie.
- **Pole widzenia:** Jednostka Piechoty wyposażona w Karabin Maszynowy musi posiadać celu w polu widzenia, tak jak standardowa jednostka Piechoty.

# VI. Specjaliści

## Snajper

*(Oddziały 10 – Snipers (Snajperzy))*

Zgodnie ze wskazaniami scenariusza, umieść pojedynczą figurkę Snajpera na każdym hexie z oznaczeniem jednostki Snajperów. Snajper podlega tym samym rozkazom co jednostka Piechoty.

**Snajper objęty rozkazem:**

- Może się poruszać zgodnie z zasadami Specjalnego Oddziału Piechoty, o 1-2 hexy, po czym atakować.
- Może atakować po wejściu na typ terenu (lasek, miasto itp.), gdzie standardowa jednostka Piechoty nie mogłaby zaatakować. Nadal musi jednak zatrzymać się w terenie, który ogranicza ruch.
- Może się wycofać na odległość do 3 hexów zamiast standardowego 1 hexa za każdą wyrzuconą przeciwko niemu Flagę.
- Objęta rozkazem jednostka Snajperów może zaatakować wrogą jednostkę Piechoty (włączając Pojazdy traktowane jak Piechota) albo Artylerii znajdującą się w odległości nie większej niż 5 hexów. Jednostka musi mieć cel w polu widzenia. Snajper nie stosuje sie do ograniczeń liczby kości wynikających z terenu, na którym znajduje się jego cel. Snajper rzuca 1 kością i uzyskuje trafienie za symbol atakowanej jednostki, Granatu albo Gwiazdy. Flaga standardowo zmusza wroga do odwrotu.
  Snajper nie może zaatakować jednostki Opancerzonej ani Pojazdów traktowanych jak jednostki Opancerzone. Karty Dowodzenia pozwalające jednostkom Piechoty na walkę przy użyciu 1 dodatkowej kości odnoszą się także do Snajperów.

Snajper może zostać zaatakowany na standardowych zasadach, jednakże tylko symbol Granatu oznacza trafienie Snajpera. Wyjątki od tej reguły: symbol Gwiazdy także oznacza trafienie Snajpera, jeśli atakuje go inny Snajper, SWA Karabin Maszynowy, gdy jest objęty działaniem karty Air Power, albo występuje jakakolwiek inna sytuacja, w której Gwiazda oznacza trafienie jednostki Piechoty. W wyniku trafienia Snajper zostaje wyeliminowany, ale przeciwnik nie zdobywa Medalu Zwycięstwa.

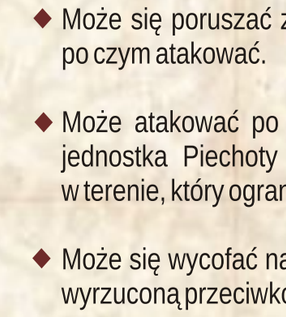
***Uwaga:*** *Jeśli Snajper znajduje się na hexie sąsiadującym z wrogą jednostką, musi ją zaatakować. Jeśli jedyna sąsiadująca jednostka jest Opancerzona (a takich Snajper nie może atakować), Snajper musi się wpierw poruszyć zanim zaatakuje inną jednostkę.*

Snajper stanowi specjalną jednofigurkową jednostkę, która rządzi się własnymi prawami. Snajper nigdy nie podlega zasadom wynikającym z narodowościowych zróżnicowań.

# VII. Sojusznicy (Nacje)

## Finlandia

Zaciekle walcząca o utrzymanie swej niepodległości Finlandia stoczyła nie jedną, nie dwie, ale trzy wojny. Pierwszą z nich, Wojnę Zimową przeciwko Związkowi Radzieckiemu Józefa Stalina; następnie Wojnę Kontynuacyjną ramię w ramię z Niemcami ponownie przeciwko Związkowi Radzieckiemu; i wreszcie Wojnę Lapońską przeciwko dotychczasowym sojusznikom, Niemcom. W czasie owych konfliktów, nieustępliwość oraz wyszkolenie elitarnych Oddziałów Narciarskich zyskały uznanie w oczach całego świata.



## Oddziały Narciarskie

*(Oddziały 9 - Ski Troops)*

Fińskie Oddziały Narciarskie są jednostkami Specjalnymi Piechoty. Umieść 3 figurki Oddziałów Narciarskich na każdym hexie z symbolem Piechoty i oznaczeniem Oddziałów Narciarskich.

**Jednostka Narciarzy objęta rozkazem:**

- Może sie poruszyc do 3 hexów i zaatakować.

  Jednostka rzuca 3 kośćmi podczas walki w Zwarciu i 2 kośćmi, gdy cel oddalony jest o 2 hexy.
- Może atakować po wejściu na typ terenu (lasek, miasto itp.), gdzie standardowa jednostka Piechoty nie mogłaby zaatakować. Nadal musi jednak zatrzymać się w terenie, który ogranicza ruch. Zasady regulujące ruch jednostki Narciarzy są ważniejsze od zasad poruszania się i walki na określonym typie terenu.
- Może się wycofać na odległość do 3 hexów zamiast standardowego 1 hexa za każdą wyrzuconą przeciwko niej Flagę.

## Francja

Fakt kapitulacji Francji w 1940 roku nie powinien przesłonić brawury i odwagi, jaką wykazały się oddziały francuskiej piechoty przez cały okres trwania wojny.

Desperacki opór, jaki stawiała piechota pod Gembloux i Saumur oraz zwycięstwa Legii Cudzoziemskiej i Sił Wolnych Francuzów pod Narwikiem i Bir-Hakeim ukazały światu prawdziwe znaczenie określenia “Furia Francese” (francuska furia), często widoczne w walce na bagnety.

## Armia Francuska

*(Nacje 7 - French Army)*

Figurki francuskiej Piechoty (1940) reprezentują oddziały piechoty przepełnione duchem “Furia Francese”. Jednostki francuskiej Piechoty składają się z 4 oddziałów (figurek). Jak wskazano w scenariuszu, umieść 4 figurki francuskiej Piechoty na każdym hexie zajmowanym przez jednostkę.

## Furia Francese

Kiedy obowiązują zasady „francuskiej furii”, jednostka francuskiej Piechoty, która z powodzeniem wyeliminowała jednostkę wroga lub zmusiła ją do odwrotu w wyniku walki w Zwarciu może albo zająć pole i nie atakować lub pozostać w miejscu i przeprowadzić kolejny atak w Zwarciu przeciwko innej jednostce znjadującej się na sąsiadnim hexie. Ten ponowiony atak odbywa się z użyciem tylko 1 kości, ignorując redukcje liczby kości wynikające z terenu, na którym odbywa się walka. Francuska Piechota może zająć pole po owym drugim ataku, jeśli są ku temu warunki, lecz w jednej turze nie może kolejny raz ponowić ataku w Zwarciu w ramach „francuskiej furii”.

Zasada „francuskiej furii” odnosi sie tylko do standardowych jednostek Piechoty, nigdy do jednostek Specjalnych (Special Forces (Siły Specjalne), Combat Engineers (Wojska Inżynieryjne), jednostek wyposażonych w SWA itp.).

## Włochy

Chronicznie niedoposażona Królewska Armia, walcząca bronią o słabym standarcie, dowodzona przez amatorów i wyśmiewana za brak waleczności, w oczach swoich najbliższych sojuszników, w tym oficerów Afrika Korps, wyglądała zgoła odmiennie.

## Włoska Armia Królewska Zasady dowodzenia

*(Nacje 6 - Italian Royal Army)*

## Naczelne dowództwo

Kiedy obowiązują zasady Naczelnego Dowództwa, armia rozpoczyna bitwę z 6 Kartami Dowodzenia na ręce. Za każdym razem, gdy zostaje wyeliminowana włoska jednostka, przeciwnik odrzuca losowo jedną z Kart Dowodzenia z ręki gracza włoskiego, jednakże liczba ta nie może zostać zredukowana do mniejszej niż 3.

## Dywizje zmotoryzowane

Braki w ilości nadrabiano w tym wypadku jakością - włoskie motory były całkiem niezłej klasy. Sam brytyjski marszałek Bernard Montgomery użył ich w swoich kampaniach w Północnej Afryce!

W grze Memoir ‘44, wszystkie włoskie jednostki naziemne mogą się wycofać o 1, 2 lub 3 hexy za każdą wyrzuconą przeciwko nim Flagę.

## Odwaga wojsk artyleryjskich

Włoskie jednostki artyleryjskie wykazały się, w przebiegu całej wojny, niebywałą odwagą. Podczas kampanii północno-afrykańskiej, niektóre jednostki ostrzeliwały wroga tak długo aż żołnierze wraz ze swoim przestarzałym sprzętem zostawali dosłownie rozjeżdżani!

W grze Memoir ‘44, jednostki włoskiej Artylerii mogą zignorować 1 wyrzuconą przeciwko nim Flagę.

## Włoska Artyleria

Figurki włoskiej Artylerii (haubica górska Obice da 75/18) reprezentują jednostki o niespotykanej wręcz odwadze. Jak wskazano w scenariuszu, umieść 2 figurki włoskiej Artylerii na każdym hexie z symbolem Artylerii i oznaczeniem włoskiej armii.

## Polska

Polska była pierwszym państwem zaatakowanym przez Niemcy w czasie II Wojny Światowej. Polska armia stawiała dzielny opór przeprowadzając jedne z ostatnich w historii szarży kawaleryjskich, kiedy to 1 września 1939 roku polscy kawalerzyści atakowali opancerzone niemieckie wozy bojowe wyposażone w karabiny maszynowe. Szesnaście dni później Sowieci złamali pakt o nieagresji zmuszając, 28 września, osamotnioną polską stolicę do kapitulacji.

## Polska Kawaleria

*(Oddziały 8 - Cavalry)*

Jak wskazano w scenariuszu, umieść 4 figurki Kawalerii na każdym hexie z symbolem Piechoty i oznaczeniem Kawalerii.

Podczas wydawania rozkazów jednostka Kawalerii jest traktowana jak jednostka Piechoty, natomiast podczas ruchu i walki jak jednostka Opancerzona.

**Jednostka Kawalerii objęta rozkazem:**

- Może poruszyć się do 3 hexów i zaatakować.
- Może zaatakować dowolną jednostkę wroga w odległości nie większej niż 2 hexy. Kawaleria rzuca 2 kośćmi w Zwarciu i 1 kością, gdy wroga jednostka znajduje się 2 hexy dalej.
- Po udanym ataku w Zwarciu, może zająć pole i zaatakować ponownie kierując się zasadami ataku pancernego.

# VIII. Warunki zwycięstwa

## Cele przynoszące Medale Zwycięstwa

### Cel: utrzymanie pozycji

Medal Zwycięstwa, którego symbol znajduje się na hexie pozostaje w posiadaniu wskazanego gracza jak długo kontroluje on ten hex, tj. posiada na nim swoją jednostkę. Jeśli jednostka z jakiegokolwiek powodu opuści hex (ruch, odwrót, zniszczenie), gracz natychmiast traci Medal, który należy położyć z powrotem na hexie.

### Cel: kontrola terytorium

Medal Zwycięstwa wędruje do tego gracza, który kontroluje większość absolutną wskazanych hexów i pozostaje u niego dopóki spełnia on ten warunek. Gdy gracz traci większość, traci natychmiast Medal, który należy odłożyć z powrotem na planszę.

### Cel: kontrola terytorium (na początku tury)

Medal Zwycięstwa wędruje do tego gracza, który kontroluje większość absolutną wskazanych hexów na początku swojej tury. Medal pozostaje u gracza dopóki spełnia on ten warunek. Gdy gracz, na początku swojej tury, nie posiada większości, traci natychmiast Medal, który należy odłożyć z powrotem na planszę.

### Cel: zdobycie pozycji

Medal Zwycięstwa wędruje do wskazanego gracza w momencie, gdy na początku swojej tury zajmuje on wskazany hex. Medal pozostaje u gracza na stałe i nie zostaje utracony nawet wtedy, gdy jednostka opuści hex.

### Cel: zdobycie pozycji (na początku tury)

Medal Zwycięstwa wędruje do wskazanego gracza w momencie, gdy na początku swojej tury zajmuje on wskazany hex. Medal pozostaje u gracza na stałe i nie zostaje utracony nawet wtedy, gdy jednostka opuści hex.

### Cel: ostatni na polu chwały

Medal Zwycięstwa zdobywa gracz, który jako pierwszy zajmie wskazany hex. Jego jednostka może opuścić hex i gracz nie straci Medalu, jednakże, jeśli przeciwnik zajmie hex, to natychmiast przejmuje Medal.

### Cel: samodzielna kontrola

Medal Zwycięstwa zostaje zdobyty przez wskazanego gracza w momencie, gdy posiada on na danych hexach co najmniej jedną swoją jednostkę, podczas gdy przeciwnik nie posiada tam żadnej. Gracz zachowuje Medal dopóki zostaje spełniony ten warunek.

### Cel: Nagła Śmierć

Jak tylko wskazany gracz wypełni warunki Nagłej Śmierci, gra natychmiast sie kończy jego zwycięstwem.

## Znaczniki wyjścia

Jeśli na planszy znajdują się znaczniki wyjścia, gracz może zdobyć Medal Zwycięstwa opuszczając swoją jednostką pole bitwy.

Jeśli znacznik wyjścia jest skierowany strzałkami w strony konfliktu, to wskazuje hex (na którym się znajduje) stanowiący pojedyncze wyjście z pola bitwy.

Jeśli dwa znaczniki są skierowane strzałkami ku sobie, to wskazują kilka hexów (łącznie z tymi, na których się znajdują) tworzących linię hexów, przez które jednostki mogą opuścić pole bitwy.

Jednostka, która opuści planszę zostaje usunięta z gry, a jedna z tworzących ją figurek umieszczona na Polu Medali gracza.

**Znacznik wyjścia # 1 wskazuje hex (na którym się znajduje) stanowiący pojedyncze wyjście z pola bitwy. Natomiast hexy brzegowe planszy znajdujące się pomiędzy znacznikami # 2 i # 3 (łącznie z hexami, na których się znajdują) tworzą linię hexów, przez które jednostka wroga może opuścić pole bitwy i zdobyć Medal Zwycięstwa.**

**Uwaga: Jeśli nie napisano inaczej, zasady walki powietrznej nie obowiązują. Jeśli w talii znajdują się karty Air Sortie, należy odłożyć je na bok. Nie będą wykorzystywane w grze.**
**Ponadto, jesli nie napisano inaczej, zagrywając kartę Air Power podczas rozgrywania któregoś z dołączonych scenariuszy, gracz rzuca tylko 1 kością przeciwko każdej jednostce, bez względu na to, którą stronę konfliktu reprezentuje (nawet Aliantów).**

MEMOIR '44

# Spis treści


## I. DZIAŁA ARTYLERYJSKIE

Flak 88 . . . . . 2
Long Tom . . . . . 2
M7 Priest . . . . . 3
Nebelwerfer . . . . . 3

## II. LĄDOWANIE NA PLAŻY

LCT 202 . . . . . 4
Dziwadła Hobarta . . . . . 4

## III. JEDNOSTKI OPANCERZONE

Elefant Panzerjäger . . . . . 5
Sd.Kfz 250 . . . . . 5
Czołg Tygrys . . . . . 6

## IV. POJAZDY

Dodge WC-63 . . . . . 6
Jeep Willys . . . . . 7
Kübelwagen . . . . . 8

## V. BROŃ SPECJALNA

Moździerz M2 . . . . . 8
Karabin maszynowy M2 . . . . . 8

## VI. SPECJALIŚCI

Snajper . . . . . 9

## VII. SOJUSZNICY (NACJE)

Fińskie oddziały narciarzy . . . . . 9
Francuska piechota . . . . . 10
Włoska artyleria . . . . . 10
Polska kawaleria . . . . . 10

## VIII. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Cele przynoszące Medale Zwycięstwa .. . . . . 11
Znaczniki wyjścia. . . . . 11

Reguły gry
Richard Borg

Scenariusze
Richard Borg,
Jacques "jdrommel" David,
Don "yangtze" Clarke,
Antoine

Opracowanie i korekta
Jesse Rasmussen, Don "yangtze" Clarke

Ilustracje
Julien Delval

Tłumaczenie dla REBEL.PL
Monika Żabicka

Visit www.daysofwonder.com
Days of Wonder, inc. 334 State Street, Suite 203
Los Altos, CA 94022 - USA
Days of Wonder Europe 60 rue Saint-Lazare
75009 Paris - FRANCE

For online customer service, visit our forums on: www.memoir44.com



This book is printed under the copyright laws of the United States of America. © 2012 Days of Wonder, Inc. Copies of the material herein are intended solely for your personal, non-commercial use, and only if you preserve any associated copyrights, trademarks or other notices. You may not distribute copies to others for a charge or other consideration without prior written consent of the owner of the materials except for review purposes only.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Memoir '44, the Memoir '44 logotype and all related product and brand names are registered trademarks or trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2012 Days of Wonder, Inc.


First printing: June 2012. Printed in China.
Table of Contents Table des matičres