

Memoir '44

Játékszabály

Fordította: Debreczi János Gergely (SaintMan)

Lektorálta: Szabó Jenő (Jenoe)

A fordító megjegyzése	2
A játék részei.....	2
A játék felállítása	3
A csatatér	4
Parancs kártyák	4
A játék célja.....	4
A játék fordulói	4
1. Parancskártya kijátszása.....	5
2. Egységek irányítása	5
3. Egységek mozgatása	5
Gyalogsági mozgások.....	6
Páncélos mozgások	6
Tüzérségi mozgások	6
4. Csata	7
A harc	7
Lőtáv – Gyalogság:	7
Lőtáv – Páncélos egységek:	8
Lőtáv – Tüzérség:	8
Láthatóság.....	8
Terep korlátozások.....	9
A csata kimenetele	9
Területfoglalás.....	10
Páncélos roham	11
5. Húzz egy újabb parancs kártyát.....	11
1. Melléklet – Különleges egységek	12
A különleges egységek összefoglaló kártyáinak használata	12
A különleges erők jelvényeinek használata	12
Elit páncélosok.....	13
2. Melléklet – Terepviszonyok.....	13
A terepviszonyokat leíró kártyák használata	13
Erdők (Forests).....	13
Sövényes (Hedgerows).....	14
Hegyek (Hills)	14
Városok és faluk (Towns & Villages)	15
Folyók (Rivers & Waterways).....	15
Óceán.....	15
Tengerpart.....	16
Rögzített akadályok	16
Bunkerek (Bunkers)	16
Tankcsapdák (Hedgehogs)	17

Eltávolítható akadályok.....	17
Homokzsákok (Sandbags).....	17
Szögesdrót (Wire)	17
3. Melléklet – Többjátékos játszmák, variánsok és további forgatókönyvek.....	18
Csapatjáték.....	18
Memoir '44 Overlord – csaták nagyban!	18
Fiatal tábormokoknak	18
További forgatókönyvek	18

A fordító megjegyzése

A játék az eredeti játékszabály alapján készült. A fordításnál a lényegyet leírtam, a sallangokat mellőztem. Nagyon köszönöm Jenoe-nek a lektorálást. Sok sikert a harcmezőn!

A játék részei

- 1 db. Kétoldalas játéktábla (egyik oldalán vidéki harc, másik oldalán a partraszállás lejátékozásának lehetőségével)
- 2 db. Kinyomkodható kartonlap, amelyek a következő jelzőket tartalmazzák:
- 44 kétoldalas terep hex (hatoldalú jelző)
- 10 kétoldalas győzelmi pont
- 14 "különleges erők" jelvény
- 4 kétoldalas, négyszögletes bunker és híd
- 2 csomag hadsereg makett (zöld hadsereg: szövetséges, kékes-szürke: tengely), melyekben játékosonként a következő található:
 - 42 gyalogsági egység
 - 24 páncélozott egység
 - 6 tüzér egység
 - 18 akadály elem
 - 3 kártya tartó sín
- 1 db., 70 kártyából álló pakli, ami a következőket tartalmazza:
 - 60 parancskártya
 - 40 szegmens kártya
 - 20 taktikai
 - 9 összefoglaló kártya
 - 7 terep kártya
 - 1 kétoldalas, az egységeket leíró összefoglaló kártya
 - 1 kétoldalas, az akadályokat leíró összefoglaló kártya
- 8 db. harci kocka
- 1 db. Játékszabály
- 1 db. Days of Wonder Online hozzáférési kód, amely a játékszabály hátulján található.

A játék felállítása

Sokat segít a játék felállításánál némi mértékű önfegyelem gyakorlása. Erősen javasolt a játék felállítását az alábbiak szerint végrehajtani, főleg az első pár játéknál.

Válassz ki egy forgatókönyvet ebből a könyvecskéből.

Ha ez az első játékod, akkor javasoljuk, hogy az elsővel kezd, a Pegasus híd cíművel, amit a 19-dik oldalon találsz. Ez a csata volt a Normandiai partraszállás nyitó ütközete, és remek bevezető forgatókönyv a Memoir '44 elsajátításához.

Helyezd a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy a megfelelő fele (vidék vagy tengerpart) legyen felfelé.

A Pegasus hídnál ez a vidék oldal.

Ha szükséges, akkor helyezd fel a táblára a megfelelő terep hexeket, melyeket a leírásban találsz.

A Pegasus hídnál ez 20 folyó, majd 4 falu, végül 9 erdő hex felhelyezését jelenti.

Helyezd fel a táblára mind a fix, mind az eltávolítható akadálytárgyakat, ha kell.

A Pegasus hídnál ez két hidat jelent (folyónként egy), négy szögesdrótot és egy homokzsákot.

Most tedd fel a megfelelő figurákat az előírt helyükre a táblára. Tapasztalatunk szerint úgy a leggyorsabb, ha minden hexába csak egy bábút teszünk, majd ennek végeztével töltjük fel a többi bábúval.

Egy tűzérési egység általában két figurából áll, a páncélos egység háromból, a gyalogság pedig négyből.

Tedd fel a "különleges egységeket" jelölő jelzőket a megfelelő csapatokhoz, majd helyezd rá a győzelmi érmeket a leírásban ismertetett hexekre.

A Pegasus hídnál tegyél egy szövetséges győzelmi medált mindkét hídra.

Tedd ki az összes olyan összegző kártyát a tábla mellé, amelyek részt vesznek a csatában, azaz fent vannak a táblán. Ezek a terep, az akadály és egység összegző kártyák.

A Pegasus hídnál a szükséges terep kártyák a következők: Wood – Erdő, Towns & Villages – Városok és települések és Rivers – Folyók.

Állítsd össze a kártyatartó síneket egy sinné, majd helyezd őket a tábla hosszanti éléhez (Ford. megj: bár én szeretem három darabban használni, így kevesebbet takar és oda mozgatom a darabokat ahová szeretném, így kényelmesebb is). Ezek a kártyatartók nem szükségesek a játékhoz, de hasznosak, ha a játékot többen is figyelik hátulról.

Most pedig válasszátok ki, hogy ki, melyik oldallal szeretne lenni, majd üljetek le a tábla mellé ennek megfelelően.

Mivel ez egy viszonylag gyors játék, javasolt a meccs alapú játék, tehát a játék után azonnali visszavágó következik, természetesen térfél cserével. Ez semlegesíti azt, ha – történelmi okok miatt - előnyösebb helyzetből kezd. Az a nyertes, aki a két csatában összesítetten a legtöbb kitüntetést nyeri el.

Keverjétek meg alaposan a parancs kártyákat, majd osszátok ki mindkét oldal parancskártyáit a forgatókönyv leírásban foglaltak alapján. Ezeket a kártyákat titokban kell tartani az ellenfél előtt, érdemes a kártyatartó sínekbe helyezni őket.

A Pegasus hídnál a szövetséges parancsnok kap 6 kártyát, a német pedig 2-tőt. Rommellnek aznap igazán nem kellett volna szabadságra mennie.

Helyezzétek a maradék paklit a játéktábla mellé úgy, hogy mindkét játékos könnyedén elérhesse.

Mindkét oldal kap 4 csataköcköt

A kezdő játékos (a Pegasus hídnál az angol John Howard őrnagy), ahogy a leírásban foglaltatik, elkezd a játékot.

A csatatér

A csatákat egy 13x9 hex nagyságú táblán vívjuk. A csatatér piros szaggatott vonalakkal három részre van osztva, így minden játékosnak van egy bal-, közép- és egy jobbszárnya. Azok a hexek, amiket keresztülvágja a szaggatott vonal, azok mindkét szárnyba beletartoznak.

Parancs kártyák

A harci egységek csak akkor mozoghatnak és/vagy harcolhatnak, ha parancsot kapnak rá parancs kártyák formájában. Ezeknek két fajtájuk van:

Szegmens kártyák

Ezekkel meghatározott területen lévő, meghatározott mennyiségű egységet lehet parancsolni.

Taktika kártyák

A taktika kártyákkal tudsz különleges hadműveleteket végrehajtani a kártyán leírtaknak megfelelően.

A játék célja

A játék célja, hogy a forgatókönyv által előírt számú kitüntetést megszerezzük. Ilyet általában úgy lehet szerezni, hogy teljesen megsemmisítünk egy ellenséges csapatot. Ilyenkor a tábla szélén jelző kitüntetéseknek kialakított helyre tehetjük a megsemmisített egység utolsó figuráját. Vannak olyan forgatókönyvek is, ahol előre meghatározott események bekövetkeztekor is nyerhetünk kitüntetést (pl. egy bizonyos hex elfoglalásakor).

A játék fordulói

A forgatókönyvben leírtak szerinti játékos kezd. Ezután felváltva viszik végig a köreiket egészen addig, amíg az egyik játékos el nem éri a forgatókönyvben leírtaknak megfelelő mennyiségű kitüntetést.

A forduló keretében a következő teendőid vannak:

- Játssz ki egy parancs kártyát
- PARANCSOLJ. Jelentsd be, hogy mely egységekkel kívánsz cselekedni a parancskártya értelmében, a szabályoknak megfelelően.
- MOZGASS. Mozgasd a parancsodnak megfelelő egységeket egyesével. Ügyelj a terep korlátozásokra, amelyeket a terep összegző kártyán találsz.
- TÁMADJ. Támadj egyenként a parancsodnak megfelelő egységekkel egyesével. Válassz ki egy ellenfelet, majd
 - számold ki a lőtávot (számold le a kockákat 9-dik oldal) és ellenőrizd a láthatóságot (9-dik oldal),
 - nézd meg, hogy van –e terep módosító,
 - majd dönts el az összecsapás kimenetelét.
- Húzz egy új parancs kártyát

1. Parancskártya kijátszása

A köröd elején kijátszhatsz egy parancs kártyát. Fektesd magad elé a kiválasztott kártyát, majd hangosan olvasd fel a leírását.

2. Egységek irányítása

A parancskártya kijátszása után jelentsd be, hogy mely egységeket kívánod a parancs keretében irányítani. Ebben a körben csak ezek az egységek mozoghatnak, harcolhatnak, vagy vehetnek részt bármilyen akcióban. Azok az egységek, amelyek olyan hexen fekszenek, amit kettéssel a piros szaggatott vonal, azok mindkét szegmensre ható parancs keretében irányíthatóak. Nem adhatsz körönként több parancsot egy egységnek, kivéve, ha ezt egy taktika kártya külön megengedi. Ha kevesebb egységed van a harcmezőn, mint amennyinek parancsot adhatnál, akkor a kihasználatlan parancsok elvesznek.

3. Egységek mozgatása

A csapatmozgások a parancsnok döntése szerinti sorrendben, egymás után történnek. Egy egység körönként csak egyszer mozoghat. A parancsolt egységekkel nem kötelező lépni. Az utasított egység mozgását be kell fejezni, mielőtt egy másikat elkezdenénk mozgatni.

Ezen kívül, minden mozgást be kell fejezni, mielőtt a következő, a "Csata" fázishoz érünk (4-es fázis).

Példa: Ahhoz, hogy a gyalogsági egységet a település jobb oldalára tudd vinni, először el kell vinni a másik egységet az útból.



A parancsot kapott egységek a tábla egyik harmadából átmehetnek a másik harmadába.

Két egység nem foglalhatja el ugyanazt a hexet. Egy egység mozgásakor nem szabad sem saját, sem ellenséges csapatok által elfoglalt hexen átugrani.

Ha egy egység több figurából áll, akkor azokat egyben kell tartani, tilos őket kettészakítani, kizárólag egyben mozgathatók.

Két, harcban legyengült, kevés figurát tartalmazó egységet tilos egyesíteni.

Lehetnek olyan területi megkötések, amelyek megakadályozhatják az egységeket abban, hogy annyi hexet mozoghassanak, amennyit amúgy, más terepen tudnának (lásd a területi megkötéseket a 13-dik oldalon).

A visszavonuláshoz kapcsolódó szabályok ezt némileg módosíthatják (ezeket hátrébb találod).

A páncélozott egységnek 3 hexet kell mozognia, ha a nyílal mutatott hexre akar lépni.



Egységet megbontani tilos!

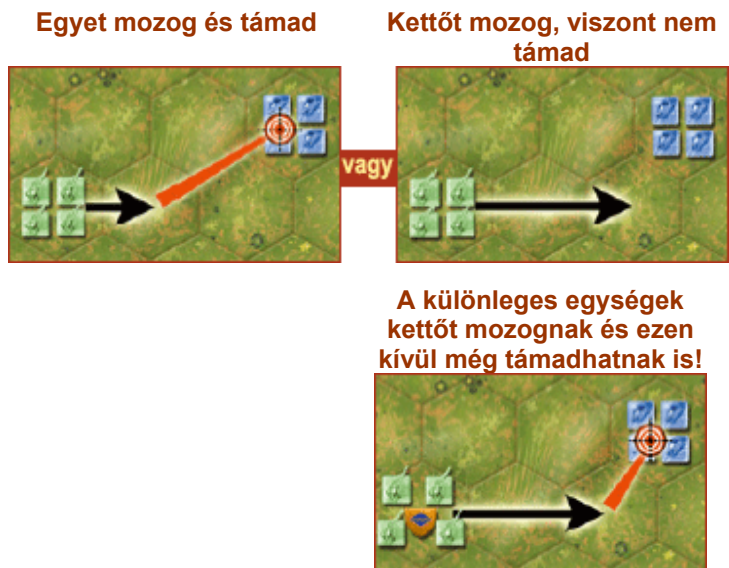
Egységeket egyesíteni tilos!



Gyalogsági mozgások

Egy parancsot kapott gyalogsági egység mozoghat max. 1 mezőt és harcolhat, vagy mozoghat 2 mezőt, de akkor már nem harcolhat.

A speciális alakulatok akár két mező mozgás után is támadhatnak.



Páncélos mozgások

A páncélos egységek 3 mezőt mozoghatnak és ezután még harcolhatnak is.



Tüzérségi mozgások

Az ágyúk vagy lőnek, vagy mozognak egyet.



4. Csata

Az egyes egységek közötti összecsapások eredményét egyenként, egymás után kell kiszámolni olyan sorrendben, ahogy azt a támadó meghatározza. Először az elkezdett összecsapásokat kell befejezni, mielőtt újat kezdenénk.

Egy egység csak egyszer támadhat egy körben. A parancsot kapott egységekkel nem kötelező támadni.

Egy támadó egység nem oszthatja meg a támadó kockáit több ellenfél között. Az egység sérülése (azaz, hogy hány figura hiányzik az egységből) nem befolyásolja, hogy hány kockával támad.

Az egy figurával rendelkező egység ugyan úgy teljes erővel támad, mint a teljes létszámú.

Ha a támadó egység alatt fekvő hex szomszédos a védekező egység alatt lévő hex-szel, akkor a támadást "közelharcnak" nevezzük. Egyébként "lövésről" beszélünk.

Ha egy egység közeli hadállásban van egy ellenséges egységgel, akkor az nem lőhet egy másik egységre, hanem a vele közeli hadállásban lévő ellenséges egységre kell támadnia, ha akar, de nem választhat távolabbi célpontot.

KÖZELI TÁMADÁS:
Egy szomszédos hexre.



TÜZELÉS:
Egy távoli hexre.



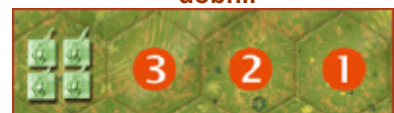
A harc

1. Jelentsd be, hogy melyik egységgel melyik egységet kívánod megtámadni.
 - a. Ellenőrizd, hogy a célpont lőtávolságban van –e.
 - b. Ellenőrizd a láthatóságot; látja –e a támadó egységed a célpontot. (Csak a gyalogsági és páncélozott egységeknél.)
2. Számold le, hogy hány csatakockával kell dobnod.
3. Ebből vond le az összes olyan módosítót, ami a kockára hat.
4. Dobj a kockával vagy kockákkal, és a jeleknek megfelelően állapítsd meg a csata kimenetelét.

Lőtáv – Gyalogság:

Egy gyalogsági egység megtámadhat egy másik, ellenséges egységet, ami 3 vagy ennél kevesebb hexre fekszik tőle. 3 kockával kell dobni (támadni), ha közvetlen közélről támad, 2-vel, ha közöttük egy hex van, 1 kockával, ha a 2 hex van közöttük (tehát 3 hex távolságra van).

A támadó kockák száma a lőtávtól, vagyis a célpont távolságától függ.
A számok mutatják, hogy milyen messzire, hány kockával kell dobni.



A leggyorsabb módja a lőtáv meghatározásának, ha rámutatsz egy, az egységed melletti hexre, és ahogy lépdelsz az ellenség felé, visszafelé számolva számolod meg a két egység közötti távolságot ("3", "2", "1"). Az utolsó számot akkor kell mondanod, amikor az ujjad az ellenséges célpont felett van, ennyi kockával kell dobnod (természetesen a módosítók levonása vagy hozzáadása után – a ford.)

A célpont 2 hexre van.



A célpont lőtávon kívül van.



Lőtáv – Páncélos egységek:

Egy parancsot kapott páncélozott egység 3 hexet mozoghat, emellett mindig 3 kockával támad (tehát a lövés független a mozgástól. Mi úgy mondjuk, hogy a gyalogság egy hex megtétele után már "fáradt" ahhoz, hogy pontosan lőjön, a tank nem – ford.).

A páncélos mindhárom távra három kockával támad



Lőtáv – Tüzérség:

Egy tüzérségi egység megtámadhat bármely ellenséges egységet, ami 6 vagy kevesebb hex távolságban van. A támadásának leszámolása: 3,3,2,2,1,1, ahogy a képen látható.

A tüzérség a következő módon tüzel:



Láthatóság

A gyalogsági és páncélozott egységeknek látniuk kell az ellenfelet, ha támadni akarnak rá (ez a láthatóság). Ez nem vonatkozik a tüzérségre.

Képzeld el egy vonalat, ami a támadó egység hexének közepéből indul és a védekező egység hexének közepében ér véget. Ha ez a vonal átmegy olyan hexeken, ahol bármilyen egység állomásozik, vagy maga a hex leírásában szerepel, hogy nem átlátható, akkor a láthatóság nem áll fent, a támadó gyalogsági vagy páncélozott egység nem tudja megtámadni a választott célpontot. Ha a célpont hexe akadályozza a láthatóságot, az nem számít akadállynak.

A két szélső egység láthatóságát blokkolja a középen lévő



A szövetséges egység látja az erdőben lévő egységet, de nem látja az erdő mögött lévő



**A szövetséges
egység látja az
ellenfelét**



**Mivel mindkét
oldalán állnak,
nincs
láthatóság**



**A láthatóságot mindkét
oldalán blokkolja valami**



Ha az elképzelt vonal egy vagy több hex oldalán húzódik, és a vonalat mindkét oldalról érinti egy akadály, akkor a célpont nem támadható.

Terep korlátozások

Minden terep- és akadálytípus leírását megtalálod a terep és akadályok leírásánál (2-dik melléklet, 13. old). Kérlek olvasd át azt a részt, vagy az ide vonatkozó összegző kártyákat, és vond le a megfelelő mennyiségű kockát (tehát ha három kockával támadnál egy erdőben lévő egységre egy tankkal, akkor a -2-es módosító miatt csak 1 kockával dobhatsz).

A csata kimenetele

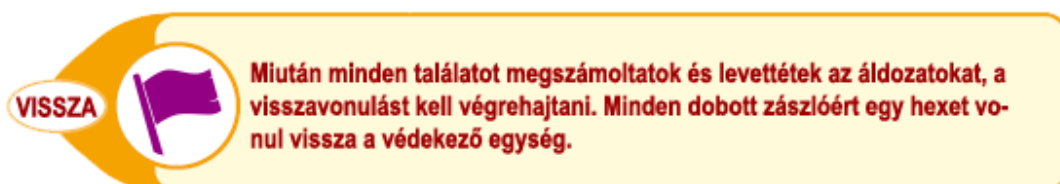
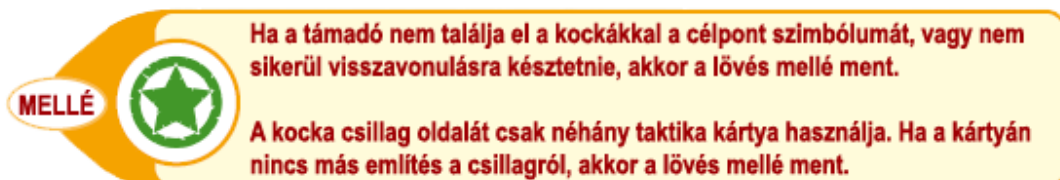
Először a veszteségeket könyveljük el, majd csak ezután jönnek a visszavonulások.

Találat

Megvizsgáljuk a dobott értékeket. Minden, a támadott egység szimbólumával ellátott kocka után le kell venni egy figurát a megtámadott egységből. Ugyan ez vonatkozik a gránát jelre is.

Amikor az utolsó darabot is levettétek, akkor azt az egységet megsemmisült. Az utolsó figurát helyezzétek fel a győztes kitüntetéseinek helyére, az egyik körbe.

Ha a játékos több olyan szimbólumot dob, mint amennyi figura van a megtámadott egységben, akkor a felesleg elvész.



A visszavonulásra készített játékos dönti el, hogy melyik hexre szeretne visszavonulni, az alábbi szabályok szerint:

- Az egység mindig a parancsnok felőli táblaoldal felé kell, hogy visszavonuljon.
- A visszavonuláskor a terep korlátozások nincsenek érvényben, a visszavonuló egység átvághat úgy az erdőknél és településeken, hogy nem áll meg. Viszont, ha átjárhatatlan mezőhöz érkezik, akkor nem tud tovább menni.
- A visszavonuló egység nem vonulhat vissza olyan hexre, amin már van másik egység (akár barát, akár ellenség).
- Ha egy egységnek vissza kellene vonulnia, de nem tud, mert akkor lemenne a tábláról, vagy vissza kellene nyomulni a tengerbe, akkor minden kivitelezhetetlen visszavonulásért egy figurát kell levenni az egységből.
- Vannak olyan akadályok, amelyek megengedik, hogy az első dobott zászlót figyelmen kívül lehessen hagyni (tehát csak akkor kell visszavonulni, ha minimum 2 zászlót dobott a támadó, ilyenkor egy dobott visszavonulást figyelmen kívül kell hagyni – a ford).

A szövetséges egység dob egy zászlót, egy katonát és egy csillagot. 1 egység elvesztése után a német egységnek két visszavonulási lehetősége van:



Itt az egyik német egység útban van, így csak egy egérút maradt:



Egy másik német egység foglalja el az egyik hexet, és egy folyó a másikat. Így a német egység nem tud visszavonulni, így még egy figurányi veszteséget szenved



Területfoglalás

Ha egy gyalogsági vagy páncélozott egység megsemmisíti a vele szomszédos hexben lévő ellenséges alakulatot, akkor átmehet a célpont hexére.

A tüzérségi egységek nem foglalhatnak területet.

A terep és csata korlátozások így is érvényben vannak (pl. ha erdőbe érkeztél, és onnan megsemmisítesz egy másik egységet, akkor nem mehetsz a helyére, mert előírás, hogy az erdőbe érkezés után meg kell állni – a ford). A győztes páncélos egységek ezek után még tovább kergethetik az ellenfelet.

A szövetséges gyalogság egy katonát és egy zászlót dob egy közeli harc keretében.

Miután egy figura veszteséget szenved, a védekező német egység visszavonul.

A szövetséges egység azonnal átveszi a német egység helyét, így az erdő védelmét.



Páncélos roham

Ha egy páncélos egység sikeresen foglalt területet, akkor ezért végrehajthat egy páncélos rohamot. Ez abból áll, hogy amikor átment a visszavonuló egység helyére, akkor még egyet támadhat. Ha egy ellenséges egység van a szomszédságában, akkor arra kell támadnia, amúgy pedig bármelyik ellenséges egységre lőhet.

- Ha a páncélos rohamban ismét megsemmisített egy egységet, akkor ismét foglalhat területet
- Egy egység körönként csak egy páncélos rohamot hajthat végre.
- Minden, következményként kialakult csatát egymás után kell lejátszani, csak ezután következhetnek a további egységek.

A szövetséges páncélozott egység közeli támadást indít a német gyalogság ellen



A szövetséges játékos úgy dönt, hogy lerohanja az ellenfelét



Miután levett egy figurát, a német egység visszavonul



Miután elfoglalta a célpont eredeti helyét, újra támadhat!



5. Húzz egy újabb parancs kártyát

Miután minden találatot és visszavonulást lerendeztetek, helyezd a parancs kártyádat képpel felfelé a talon mellé egy külön pakliba, majd húzz egy újabb kártyát. A köröd végetért. Ha nincs több lap a talonban, akkor az elhasználtakat keverjétek össze, ebből lesz az új talon.

1. Melléklet – Különleges egységek

A különleges egységek összefoglaló kártyáinak használata

Az általános egységek összefoglaló kártya hátoldalán találhatóak a játékban résztvevő, különleges egységek leírásai.

Ha az egységet jelképező téglalap felső oldala alatt ívet találsz, az azt jelenti, hogy az egy különleges, vagy elit egység.

A jobb alsó sarokban találsz egy számot. Ez határozza meg, hogy hány figurából áll az egység. Ez akkor jelenik meg, ha az eltér a szokásostól. A különleges és elit egységek ugyanúgy viselkednek mint az általános egységek, a kártyán lévő különbségek kivételével. Ezeket a különbségeket az összegző kártyákon, illetve ebben a fejezetben találod meg.



A különleges erők jelvényeinek használata

Ha ugyanabban a csatában, ugyanazon az oldalon mind különleges, mind általános egységek is harcolnak ugyanabból a figura típusból (pl. a kommandósok és a gyalogság a Sword Beach hadműveletben), akkor a különleges egységek hexeibe tegyetek a különleges erők jelvényeit is, ez fogja őket megkülönböztetni az általános egységektől.

A francia ellenállás katonái előnyt kovácsoltak a területi ismereteikből, illetve a lakossági támogatottságukból. Ez a játék nyelvén a következőt jelenti:

Ha olyan új tereptípusra lép, ahol az általános egységeknek meg kellene állniuk és nem szabadna támadniuk, ők támadhatnak.

Eltűnhetnek a vidéken. Ez azt jelenti, hogy hátráltató zászlóként nem feltétlen 1, de legalább 1 és legfeljebb 3 hexet hátrálhatnak vissza.

Korlátozott számukat a 4 helyett csak 3 figurából álló egységek hivatottak jelképezni.

Habár a francia ellenállók különleges egységnek számítanak, nem bírnak a többi hasonló egységtípus azon képességével, hogy két hex mozgás után még támadhatnak is.

A különleges erők a történelem folyamán kimagasló mozgékonyyságra és tüzerőre tettek szert, könnyörtelen kiképzésüknek és különleges fegyverzetüknek köszönhetően.

Az általános gyalogsági egységektől eltérően a különleges erők 2 hex mozgás után még támadhatnak (és nem kell választaniuk az 1 hex és támadás, és a 2 hex és nem támadás között). A területi korlátozások viszont rájuk is vonatkoznak.



A németek megtámadták az erdőben álló francia ellenállókat, akik ellen két zászlót dobtak. A védekezők úgy döntenek, hogy a 3 hexre fekvő városban keresnek menedéket.

Elit páncélosok

Az elit páncélozott egységek, mint például a Tigris tankokkal ellátott német hadosztályok, elsőprő erőt jelentettek a harcmezőn.

A reguláris páncélos egységektől eltérően az elit páncélosok 4 tank figurával kezdik a játékot a szokásos 3 helyett, ezzel utalva a kivételes lövésállóságukra.

2. Melléklet – Terepviszonyok

A terepviszonyokat leíró kártyák használata

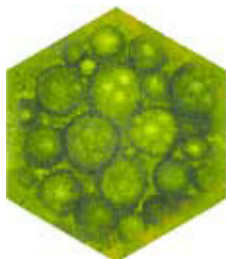
A terepviszonyokat leíró kártyák egy rövid összefoglalót nyújtanak az egyes terepek hatásairól. Amikor felállítod a csatamezőt és ehhez ráhelyezhető hexeket is használasz, akkor tedd ki az összes olyan kártyát a tábla mellé, ami a felhasznált tereptípusokkal foglalkozik.

Az "Effect" rész a terület különleges hatásait írja le.

A katona és tank ikonok mellett a terület védelmi képességeit mutatja, ennyivel kevesebb kockával kell dobni a támadónak aki ilyen hexre támad.



Erdők (Forests)



Mozgás: Az az egység, ami rálép egy erdős hexre, az nem mozoghat többet abban a körben.

Csata: Az az egység, ami rálép egy erdős hexre, az ugyanabban a körben nem támadhat.

Ha egy gyalogsági egység támad egy olyan egységet, ami egy erdő hexen áll, akkor 1-el, a páncélozott egységeknek pedig 2-vel kevesebb kockával kell dobni. A tüzérségi egységre nem vonatkoznak ilyen fajta korlátozások.

Láthatóság: Az erdőn nem lehet átlátni.

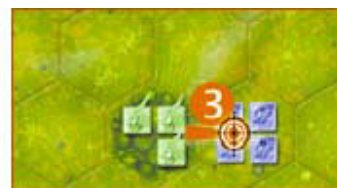
1. kör: A szövetséges egység behatol az erdőbe, ahol meg kell állnia



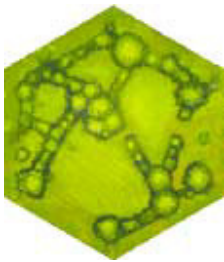
2. kör: A német egység közelebb jön és megtámadja a szövetségest, de a három kocka helyett csak 2-vel dob, mert a gyalogságot 1 kockával védi az erdő.



3. kör: Itt az idő a bosszúra! A szövetséges egység most három kockával támad.



Sövényes (Hedgerows)



A sövényes egy tipikus normandiai tájtypus: kis, füves mezők, amelyeket magas élősövények, fasorok, illetve kerítések osztanak sokfelé. Ez a terep nagyon sok nehézséget okozott a szövetségeseknek, hiszen sosem tudhatták, hogy mit találnak a következő sövény mögött.

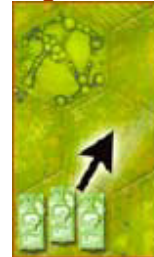
Mozgás: Ahhoz, hogy egy egység rálépjen egy sövényesre, az egységnek a sövényes mellől kell indulnia.

Ha rálépett a sövényesre, akkor meg kell állnia. Ha elhagyja a sövényeset, akkor szintén meg kell állnia. (Magyarul egy teljes mozgást elvesz egy sövényesre lépés, és egy másikat az onnan lejövetel. – a ford.)

Harc: A sövényesre lépő egység nem harcolhat ugyanabban a körben, amiben rálépett a sövényesre. Ha egy gyalogsági egység támad egy olyan egységet, ami egy sövényes hexen áll, akkor 1-el, a páncélozott egységeknek pedig 2-vel kevesebb kockával kell dobni. A tűzérési egységekre nem vonatkoznak ilyen fajta korlátozások.

Láthatóság: A sövényesen nem lehet átlátni.

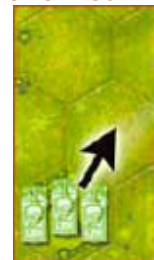
1. kör: A sövényes megközelítése. A sövényesbe lépés előtt kötelező megállni.



2. kör: Most már beléphetsz a sövényesre, de onnan nem mozdulhatsz ebben a körben.



3. kör: Most kimehetsz a sövényesről, de azonnal meg kell állnod.



4. Most már rendesen mozoghatsz.



Hegyek (Hills)



Mozgás: Nincs korlátozás

Csata: Az a gyalogsági vagy páncélozott egység, ami hegynek felfelé támad (megtámadja azt, aki a hegyen van), az 1-el kevesebb kockával kell dobni. A tűzérési egységekre nem vonatkoznak ilyen fajta korlátozások. Ha a támadó is hegyen áll, akkor nincs

korlátozás, mivel mindketten ugyanolyan magasan vannak.

Láthatóság: A hegy megszünteti a láthatóságot azon egységek számára, amelyek át akarnak nézni a hegyen. Ha egy egység szintén hegyen, tehát ugyanolyan magasan van, akkor nincs korlátozás.

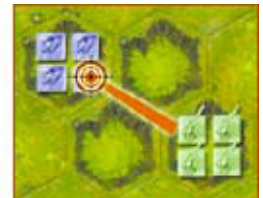
A szövetségesek alacsonyabbról támadnak, így 3 helyett csak 2 kockával dobznak.



De ha ők is hegyen vannak, akkor már 3-al.



A szövetségesek azért tudnak támadni, mert ugyanolyan magasan vannak.



Városok és faluk (Towns & Villages)



Mozgás: Az az egység, ami rálép egy település hexére, az nem mozoghat többet abban a körben.

Csata: Az az egység, ami rálép egy település hexre, az ugyanabban a körben nem támadhat.

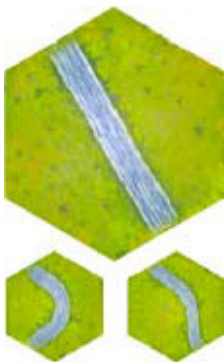
Ha egy gyalogsági egység támad egy olyan egységet, ami egy település hexén áll, akkor 1-el, a páncélozott egységeknek pedig 2-vel kevesebb kockával kell dobnia. A tüzérségi egységekre nem vonatkoznak ilyen fajta korlátozások.

Ha egy páncélozott egységgel támadnak a városból kifelé, akkor a támadó 2 kockával kevesebbet dob. (Mi úgy játszunk, hogy ezek a korlátozások nem adandóak össze – a ford.)

Láthatóság: A településen nem lehet átlátni.



Folyók (Rivers & Waterways)



Mozgás: A folyó áthatolhatatlan akadály. Csak hídon lehet átkelni rajta.

Csata: A hídon álló egységet ugyanúgy támadhatják, mint általában.

Láthatóság: A folyón át lehet látni.

A páncélos egységnek a hídon kell átmennie.



A gyalogsági egység átlóhat a folyón.



Óceán



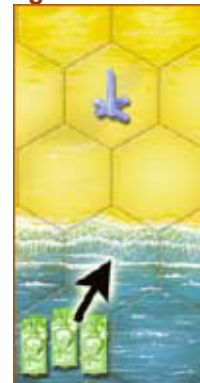
Mozgás: Az óceánon körönként csak egy hexnyit lehet mozogni. Az óceánban közlekedő egységeket úgy kell tekinteni, mintha egy partraszálló egység belsejében utaznának.

Csata: Egy, az óceánban álló egység nem támadhat.

Láthatóság: Az óceános hexeken át lehet

látni.

A kételtű, "DD" Sherman páncélozott egység csak 1 hexet mozoghat a vízben.



A következő körben eldobja az úszó egységeit, és 2 hexet mozoghat a homokban.



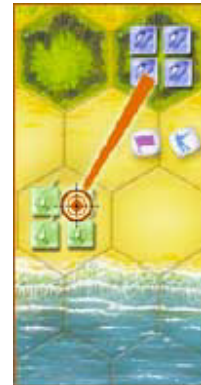
Tengerpart



Mozgás: A tengerpartra lépő egységek maximum 2 hexet haladhatnak körönként.
Csata: Nincsenek korlátozások. A támadó egység a 2 hexes mozgás utáni közeli támadás után még foglalhat területet.
Láthatóság: A tengerparton át lehet látni.

A német gyalogság egy katonát és egy zászlót dobott.

Mivel a szövetséges gyalogság nem tud visszavonulni az óceánba, 2 katonát vesz le az 1 helyett.



Rögzített akadályok

Amikor egy akadály van egy terep hexen, akkor a terep és az akadály korlátozása nem adódik össze. Az érvényesül, ami jobban véd. Pl. egy hegyen lévő bunker 2-vel csökkenti az alulról támadó tank kockáinak számát, és nem 3-al (a bunker 2, a hegy 1-el csökkenti a kockák számát). Egy másik példa, ha homokzsákok vannak egy város területén, akkor az nem csökkenti a támadó kockák számát, viszont érvényesül a homokzsákok tulajdonsága, miszerint a homokzsákokkal védekező egység figyelmen kívül hagyhatja az első, visszavonulásra készített zászlót.

Bunkerek (Bunkers)



Mozgás: Ha egy gyalogsági egység érkezik egy bunkerbe, akkor az még támadhat onnan ugyanabban a körben. Egy páncélozott, vagy tűzérési egység nem léphet a bunkerba. A bunkerben kezdő tűzérési egység nem mozdulhat ki a bunkerből.



Csata: Csak a forgatókönyvben leírt oldal használhatja a bunkert, mint védelmi állás. Ha egy gyalogsági egység támad egy olyan egységet, ami egy bunkerben van, akkor 1-el, a páncélozott egységeknek pedig 2-vel kevesebb kockával kell dobni. A tűzérési egységre nem vonatkoznak ilyen fajta korlátozások.



Ha egy bunkerben lévő tűzérési egységet visszavonulásra készítenek, akkor abból egy figurát le kell venni.

A bunkerben védekező egység figyelmen kívül hagyhatja az első, visszavonulásra készített

zászlót.

Láthatóság: A bunkerben nem lehet átlátni.

Tankcsapdák (Hedgehogs)



A tankcsapdákat tankok megállítására és repülőgépek leszállásának megakadályozására használták. Általában vasúti sínekből hegesztették őket össze, de készítettek ilyeneket fából is, de ekkor tank aknát erősítettek rájuk. A németek meglepetésére kiderült, hogy a partraszálló gyalogsági csapatok remekül felhasználták őket fedezékül.



Mozgás: Csak a gyalogsági egységek léphetnek tankcsapdával jelölt hexekre, egyébként nincs más korlátozás.

Csata: Nincs korlátozás, a tankcsapdában védekező egység figyelmen kívül hagyhatja az első, visszavonulásra készítő zászlót.

Láthatóság: A tankcsapdákon át lehet látni.

Eltávolítható akadályok

Homokzsákok (Sandbags)



Mozgás: Nincs korlátozás. Ha a védekező egység elhagyja a hexet, akkor a homokzsákokat le kell venni a hexről.



Csata: A homokzsákokkal védett egység minden oldalon védett, nem csak azokon, amelyeken a figura mutatja. Ha a védekező egységet nem védi a terep, és egy gyalogsági egység támad egy olyan egységet, amit homokzsákok védenek, akkor 1-el, a páncélozott egységeknek pedig 2-vel kevesebb kockával kell dobni. A tüzérségi egységre nem vonatkoznak ilyen fajta korlátozások.

A homokzsákokkal védett egység figyelmen kívül hagyhatja az első, visszavonulásra készítő zászlót.

Láthatóság: A homokzsákok felett át lehet látni.

Szögesdrót (Wire)



Mozgás: Ha egy egység egy szögesdróttal ellátott hexre lép, akkor meg kell állnia, és abban a körben nem mozoghat tovább.

Csata: Ha egy gyalogsági egység egy szögesdróttal ellátott hexről támad, a támadó kockáinak számát 1-el kell csökkenteni. A gyalogsági egység dönthet úgy, hogy nem támad, hanem ehelyett eltávolítja a szögesdrótot. Ha egy páncélos egység lép ilyen hexre, akkor a szögesdrótot el kell távolítania, ezután ha tud, támadhat.



Láthatóság: A szögesdróton át lehet látni.

3. Melléklet – Többjátékos játszmák, variánsok és további forgatókönyvek

Csapatjáték

A legegyszerűbb módja annak, hogy hatan játszatok a játékkal, hogy kipróbáljátok a csapatjátékot! Csináljatok két csapatot, 3-3 játékosal (vagy ahogy el tudjátok osztani magatokat).

Mindkét csapat a kártyatartó sínjeire helyezi a parancs kártyákat, és együtt gondolják ki a stratégiát, mielőtt lépnének. Előre meghatározhatjátok, hogy melyik csapattag melyik harmad figuráit mozgatja, illetve dobja a támadó kockákat.

Két játékosból álló csapatokban egy játékos felel a középső harmad hadműveleteiért, míg a másik játékos irányítja a két szárnyat.

Három játékosból álló csapatokban mindhárom játékos külön harmadot kap. A középső harmad parancsnoka a főparancsnok, ő játssza ki azokat a taktikai kártyákat, amely harmadfüggetlenek.

Memoir '44 Overlord – csaták nagyban!

Tapasztalt játékosoknak ajánlatos több játékot összetéve, nagyobb hadszíntéren játszani. Ezt a játékvariánst hívják Overlord-nak. Ennek keretében a játékosok kettő, sőt, néha három játéktáblát tolnak össze, ami lehetővé teszi, hogy egyszerre akár kétszer négy játékos is végigjátszhasson egy híres, Második Világháborús ütközetet egy igazán nagy pályán.

A kiegészítő játékszabály letölthető a gyártó cég honlapjáról.

Fiatal tábornokoknak

Ha szükséges, fiatal gyermekek is játszhatnak a játék leegyszerűsített változatával. Sok gyerek jobban számol mint olvas, ezért a következőt javasoljuk:

A játékot a taktika kártyák nélkül játsszák, csak a szegmens kártyák legyenek a pakliban.

Ha kell, akkor dönthettek úgy, hogy a terület foglalási és páncélos roham szabályokat figyelmen kívül hagyjátok.

Ha a talon pakli elfogyott, keverjétek újra az elhasznált lapokat.

Könnyebb a játék, ha először egy felnőtt bemutatja a játékot, majd játszik a gyerekekkel külön-külön, mielőtt a gyerekek egymással harcolnának. A játék szintén jó eszköz arra, hogy a szülő vagy tanár szemléltesse a Második Világháború csatáit és megszerettesse velük a történelmet.

További forgatókönyvek

A Memoir '44 a végtelen lehetőségek játéka. A gyártó mindent megtesz azért, hogy újabb és újabb forgatókönyveket jelentessen meg a cég honlapján.