

Memoir '44

Quick reference in italiano



Realizzazione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

studiocasaimpresa@fastwebnet.it

Reggio Emilia - Ottobre 2006 - V1.02 (Giugno 2007)

NOTE: stampare il file su una pagina A4 attivando l'opzione 'Adatta a margini stampante'.



Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

OSTACOLI FISSI

BUNKER



- Blocca la linea di vista
- La Fanteria può muovere e sparare
- Intransitabile da Corazzati e Artiglieria
- Protegge soltanto le unità della fazione occupante originale



CAVALLI di FRISIA



- La Fanteria può muovere dentro o fuori, e sparare
- Intransitabile da Corazzati e Artiglieria
- Qui dentro la Fanteria può ignorare la 1ª bandiera

UNITÀ SPECIALI

RESISTENZA FRANCESE



- Possono muovere in un terreno e sparare
- Possono muovere di 1-3 esagoni indietro quando si ritirano
- Iniziano con 3 miniature per unità

FORZE SPECIALI



- (include Elite, Rangers e Commandos)
- Possono muovere di 2 esagoni e sparare

CORAZZATO ELITE



- Iniziano con 4 miniature per unità

UNITÀ STANDARD

FANTERIA



- Muove di 0-1 e spara o muove di 2 ma non spara
- Dopo un Assalto Ravvicinato vincente muove sul terreno nemico



CORAZZATO



- Muove di 0-3 e spara
- Dopo un Assalto Ravvicinato vincente muove sul terreno nemico ed effettua un incursione meccanizzata



ARTIGLIERIA



- Muove di 1 o spara
- Ignora la linea di vista e le restrizioni del terreno



OSTACOLI RIMOVIBILI

SACCO di SABBIA



- Gli occupanti possono ignorare la 1ª bandiera
- Se gli occupanti lasciano lo spazio, devono rimuovere i Sacchi di Sabbia



FILO SPINATO



- Le unità entranti devono fermarsi
- Nel Filo Spinato, la Fanteria spara con -1 dadi
- La Fanteria può rimuovere il Filo Spinato invece di sparare
- I Corazzati rimuovono il Filo Spinato e sparano

SPIAGGIE



OCEANI



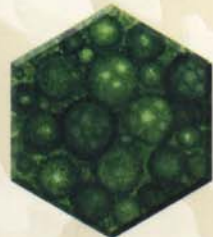
Effetti

- Il massimo movimento sulle spiagge è di 2 esagoni
- Un unità può guadagnare terreno in un Assalto Ravvicinato

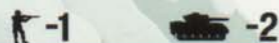
- Il massimo movimento nell'oceano è di 1 esagono
- Le unità non possono sparare o arretrare nell'oceano

FORESTE

Effetti

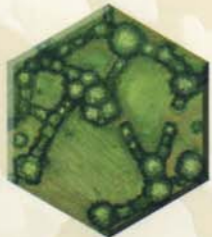


- Blocca la linea di vista
- Le unità entranti devono fermarsi
- Le unità che vi muovono dentro non possono sparare (eccetto la Resistenza Francese)



SIEPI

Effetti

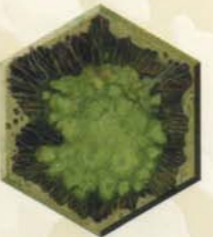


- Blocca la linea di vista
- Le unità entranti devono fermarsi
- Le unità che vi muovono dentro non possono sparare (eccetto la Resistenza Francese)
- Per entrare, le unità devono partire da un esagono adiacente
- Quando escono, le unità devono fermarsi in un esagono adiacente



COLLINE

Effetti



- Blocca la linea di vista (eccetto dalle colline adiacenti della stessa altezza)
- Nessuna restrinzione al movimento
- Le protezioni del terreno si applicano solo contro le unità che sparano dal basso



CITTÀ E VILLAGGI

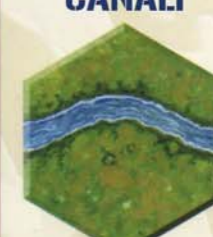
Effetti



- Blocca la linea di vista
- Le unità entranti devono fermarsi
- Le unità che vi muovono dentro non possono sparare (eccetto la Resistenza Francese)
- Dalle Città o dai Villaggi, i Corazzati sparano con -2 dadi



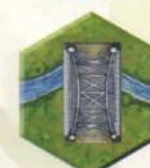
FIUMI E CANALI



Effetti

- Intransitabile, eccetto sui ponti che sono considerati terreno normale

PONTI



- I Ponti e i Fiumi non bloccano la linea di vista

OSTACOLI FISSI

BUNKER



- Blocca la linea di vista
- La Fanteria può muovere e sparare
- Intransitabile da Corazzati e Artiglieria
- Protegge soltanto le unità della fazione occupante originale



CAVALLI di FRISIA



- La Fanteria può muovere dentro o fuori, e sparare
- Intransitabile da Corazzati e Artiglieria
- Qui dentro la Fanteria può ignorare la 1ª bandiera

UNITÀ SPECIALI

RESISTENZA FRANCESE



- Possono muovere in un terreno e sparare
- Possono muovere di 1-3 esagoni indietro quando si ritirano
- Iniziano con 3 miniature per unità

FORZE SPECIALI



- (include Elite, Rangers e Commandos)
- Possono muovere di 2 esagoni e sparare

CORAZZATO ELITE



- Iniziano con 4 miniature per unità

UNITÀ STANDARD

FANTERIA



- Muove di 0-1 e spara o muove di 2 ma non spara
- Dopo un Assalto Ravvicinato vincente muove sul terreno nemico



CORAZZATO



- Muove di 0-3 e spara
- Dopo un Assalto Ravvicinato vincente muove sul terreno nemico ed effettua un incursione meccanizzata



ARTIGLIERIA



- Muove di 1 o spara
- Ignora la linea di vista e le restrizioni del terreno



OSTACOLI RIMOVIBILI

SACCO di SABBIA



- Gli occupanti possono ignorare la 1ª bandiera
- Se gli occupanti lasciano lo spazio, devono rimuovere i Sacchi di Sabbia



FILO SPINATO



- Le unità entranti devono fermarsi
- Nel Filo Spinato, la Fanteria spara con -1 dadi
- La Fanteria può rimuovere il Filo Spinato invece di sparare
- I Corazzati rimuovono il Filo Spinato e sparano

SPIAGGIE



OCEANI



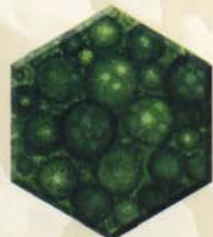
Effetti

- Il massimo movimento sulle spiagge è di 2 esagoni
- Un unità può guadagnare terreno in un Assalto Ravvicinato

- Il massimo movimento nell'oceano è di 1 esagono
- Le unità non possono sparare o arretrare nell'oceano

FORESTE

Effetti



- Blocca la linea di vista
- Le unità entranti devono fermarsi
- Le unità che vi muovono dentro non possono sparare (eccetto la Resistenza Francese)



SIEPI

Effetti

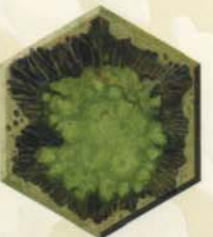


- Blocca la linea di vista
- Le unità entranti devono fermarsi
- Le unità che vi muovono dentro non possono sparare (eccetto la Resistenza Francese)
- Per entrare, le unità devono partire da un esagono adiacente
- Quando escono, le unità devono fermarsi in un esagono adiacente



COLLINE

Effetti



- Blocca la linea di vista (eccetto dalle colline adiacenti della stessa altezza)
- Nessuna restrinzione al movimento
- Le protezioni del terreno si applicano solo contro le unità che sparano dal basso



CITTÀ E VILLAGGI

Effetti



- Blocca la linea di vista
- Le unità entranti devono fermarsi
- Le unità che vi muovono dentro non possono sparare (eccetto la Resistenza Francese)
- Dalle Città o dai Villaggi, i Corazzati sparano con -2 dadi



FIUMI E CANALI



Effetti

- Intransitabile, eccetto sui ponti che sono considerati terreno normale

PONTI



- I Ponti e i Fiumi non bloccano la linea di vista