



# MEMOIR '44 – Carte Sezione

(In ordine alfabetico secondo il nome in lingua inglese)

## ASSAULT

**ASSALTO**  
Date un ordine a tutte le unità  
nel **Centro**



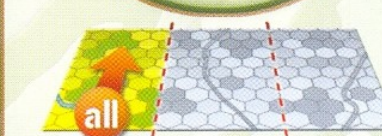

Ordine per **TUTTE** le unità

**ASSALTO**  
Date un ordine a tutte le unità  
sul **Fianco Destro**



Ordine per **TUTTE** le unità



**ASSALTO**  
Date un ordine a tutte le unità  
sul **Fianco Sinistro**



Ordine per **TUTTE** le unità

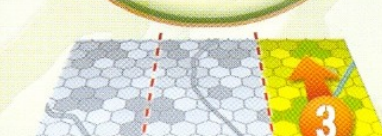

## ATTACK

**ATTACCO**  
Date un ordine a 3 unità nel  
**Centro**




Ordine per **3** unità

**ATTACCO**  
Date un ordine a 3 unità sul  
**Fianco Destro**



Ordine per **3** unità

**ATTACCO**  
Date un ordine a 3 unità sul  
**Fianco Sinistro**



Ordine per **3** unità





# MEMOIR '44 – Carte Sezione

(In ordine alfabetico secondo il nome in lingua inglese)

## GENERAL ADVANCE

**AVANZATA GENERALE**  
Date un ordine a 2 unità su  
**Ogni Sezione**



Ordine per 2 unità su  
ogni Sezione

## PINGER MOVE

**MANOVRA A TENAGLIA**  
Date un ordine a 2 unità sul **Fianco Sinistro** e 2 unità sul **Fianco Destro**



Ordine per 2 unità su  
ciascun Fianco

## PROBE

**SONDARE**  
Date un ordine a 2 unità nel  
**Centro**



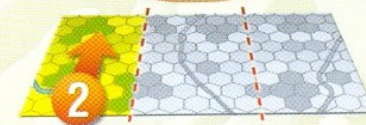

Ordine per 2 unità

**SONDARE**  
Date un ordine a 2 unità sul  
**Fianco Destro**



Ordine per 2 unità

**SONDARE**  
Date un ordine a 2 unità sul  
**Fianco Sinistro**



Ordine per 2 unità



# MEMOIR '44 – Carte Sezione

(In ordine alfabetico secondo il nome in lingua inglese)

## RECON

**RICOGNIZIONE**  
Date un ordine a 1 unità nel  
**Centro**



**Ordine per 1 unità.**  
Quando pescate una nuova carta Comando,  
prendetene 2 e sceglietene 1.

**RICOGNIZIONE**  
Date un ordine a 1 unità sul  
**Fianco Destro**



**Ordine per 1 unità**  
Quando pescate una nuova carta Comando,  
prendetene 2 e sceglietene 1

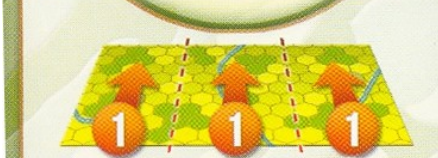

**RICOGNIZIONE**  
Date un ordine a 1 unità sul  
**Fianco Sinistro**



**Ordine per 1 unità**  
Quando pescate una nuova carta Comando,  
prendetene 2 e sceglietene 1

## RECON IN FORCE

**RICOGNIZIONE GENERALE**  
Date un ordine a 1 unità in **Ogni**  
**Sezione**



**Ordine per 1 Unità in ogni**  
**sezione**



# MEMOIR '44 – Carte Tattica

(In ordine alfabetico secondo il nome in lingua inglese)

## AIR POWER

### FORZA AEREA



Selezionate un gruppo di 4 o meno unità nemiche adiacenti fra loro. Lanciate 2 dadi per esegano (attacco aereo Alleato) o 1 per esagono (attacco aereo Asse), ignorando qualsiasi penalità dovuta al terreno. Otterrete 1 colpo per ciascun dado che corrisponde al simbolo dell'unità, alla granata o alla stella. Per ogni bandiera, fate arretrare di 1 esagono. Le bandiere non possono esse ignorate.

## AMBUSH

### IMBOSCATA



Giocate questa carta dopo che un avversario ha dichiarato un Assalto Ravvicinato, ma prima che lanci i suoi dadi.

Lanciate i vostri dadi per primi. Se l'unità avversaria non è stata eliminata o costretta alla ritirata, essa potrà attaccare normalmente. Alla fine del turno, pescate, per primi, la vostra carta Comando.

## ARMORED ASSAULT

### ASSALTO CORRAZZATO



Date un ordine a 4 unità **CORRAZZATE**.

Le unità in Assalto Ravvicinato lanceranno un dado addizionale. Le restrizioni dovute al terreno e al combattimento si applicheranno normalmente. Se non comandante nessuna unità Corrazzata, date quest'ordine a 1 qualsiasi unità di vostra scelta.

## ARTILLERY BOMBARDMENT

### BOMBARDAMENTO



Date un ordine a tutte le unità di **ARTIGLIERIA**.

Le unità possono muovere sino a 3 esagoni o attaccare 2 volte.

Se non comandante nessuna unità di artiglieria, date quest'ordine a 1 qualsiasi unità di vostra scelta.

## BARRAGE

### SBARRAMENTO



Selezionate 1 qualsiasi unità nemica. Lanciate 4 dadi, ignorando le penalità dovute al terreno.

Ottenete un centro per ciascun risultato di Granata o del simbolo dell'unità selezionata.

Per ogni bandiera fate arretrare di 1 esagono. Le bandiere non possono essere ignorate.

## BEHIND ENEMY LINES

### DIETRO LE LINEE



Date un ordine a 1 unità di **FANTERIA**. L'unità potrà muovere fino a 3 esagoni.

L'unità potrà combattere con 1 dado addizionale, e quindi muovere ancora di 3 esagoni.

Le penalità sul movimento, causate dal terreno, saranno ignorate mentre si applicheranno normalmente quelle sul combattimento.

Se non comandante nessuna unità di fanteria, date quest'ordine a 1 qualsiasi unità di vostra scelta.

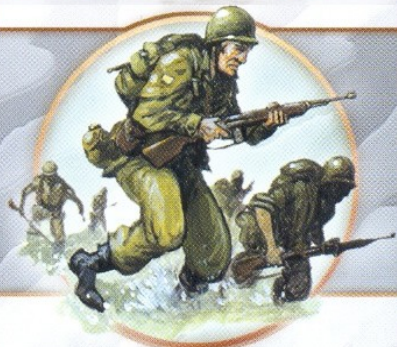


# MEMOIR '44 – Carte Tattica

(In ordine alfabetico secondo il nome in lingua inglese)

## GLOSE ASSAULT

### ASSALTO RAVVICINATO



Date un ordine a tutte le unità di **FANTERIA** e/o **CORRAZZATE** adiacenti ad unità nemiche.  
Queste unità combatteranno con 1 dado addizionale. Tali unità non potranno muoversi prima di combattere, ma, dopo aver concluso con successo un Assalto Ravvicinato potranno Guadagnare Terreno mentre le unità Corrazzate potranno effettuare la loro IncurSIONe Meccanizzata.

## COUNTERATTACK

### CONTRATTACCO



Date lo stesso ordine appena giocato dal vostro avversario.  
Ricordatevi di invertirne l'effetto, ovvero, una carta sezione destra diventa una carta sezione sinistra e viceversa.  
Quando contrattaccate una carta Assalto di Fanteria, il contrattacco deve avvenire nella stessa sezione del vostro avversario.

## DIG IN

### TRINGERAMENTO



Date un ordine a 4 unità di **FANTERIA**.  
Queste unità migliorano la propria copertura posizionando un sacco di sabbia sul proprio esagono. Se non comandate nessuna unità di fanteria, date quest'ordine a 1 qualsiasi unità di vostra scelta.

## DIRECT FROM HQ

### DIRETTIVE DAL QG



Date un ordine a 4 unità di vostra scelta.

## FIREFIGHT

### SCONTRO A FUOCO



Date un ordine a 4 unità che apriranno il fuoco.  
Le unità scelte non devono essere adiacenti ad unità nemiche, e non possono muovere.  
Tali unità riceveranno 1 dado addizionale.

## INFANTRY ASSAULT

### ASSALTO DI FANTERIA



Date un ordine a tutte le unità di **FANTERIA**.  
Le unità possono muovere sino a 2 esagoni e combattere, o muovere sino a 3 ma non combattere.  
Le penalità dovute al terreno e al combattimento si applicano normalmente.  
Se non comandate nessuna unità di fanteria, date quest'ordine a 1 qualsiasi unità di vostra scelta.



# MEMOIR '44 – Carte Tattica

(In ordine alfabetico secondo il nome in lingua inglese)

## MEDICS & MECHANICS

### MEDICI & MECCANICI



Date un ordine a 1 unità che ha subito delle perdite. Lanciate 1 dado per ogni carta comando che avete in mano, inclusa questa. Per ciascun risultato di Stella o di unità corrispondente a quella scelta, 1 miniatura viene recuperata. Un'unità non potrà mai avere più miniature di quante ne aveva in origine. Se un'unità recupera almeno 1 miniatura potrà, inoltre, eseguire un ordine.

## MOVE OUT!

### MUOVERSI!



Date un ordine a 4 unità di **FANTERIA**. Le penalità dovute al terreno e al combattimento si *applicano* normalmente. Se non comandate nessuna unità di fanteria, date quest'ordine a 1 qualsiasi unità di vostra scelta.

## THEIR FINEST HOUR

### LA LORO ORA PIU' BELLA



Lanciate 1 dado per ogni carta comando che possedete, inclusa questa carta. Per ogni simbolo di unità, 1 unità di quel tipo riceve un ordine. Per ogni Stella, 1 unità di vostra scelta riceve un ordine. Tali unità lanceranno 1 dado in più durante la battaglia. Rimescolate il mazzo con quello degli scarti.