

Richard Borg

MEMOIR '44

EQUIPMENT PACK

• EXPANSION •



REGOLAMENTO



LIBERAMENTE TRADOTTO IN ITALIANO PER
I SOLI GIOCATORI SENZA FINI
COMMERCIALI DA:

Sandro zurla

*Alcune frasi sono state adattate per permettere il rispetto
del layout originale, mi scuso per le eventuali
imprecisioni.*

DAYS OF
WONDER





- Memoir '44 base game
- Eastern Front
- Air Pack
- Mediterranean Theater
- Breakthrough
- Battle Map

MEMOIR '44 EQUIPMENT PACK

Congratulazioni per aver acquistato questo pacchetto, il set di miniature più grande mai pubblicato per Memoir '44.

Questo pacchetto contiene centinaia di nuove figure utili per giocare a scenari che coinvolgono:

- Terrain Pack
- Pacific Theater
- Winter / Desert Boat
- Campaign Book #1
- Campaign Book #2
- Winter Wars

- ◆ **4 Nazioni Minori:** Francia (French Infantry 1940); Italia (Obice da 75/18 Italian Gun); Polonia (Polish Cavalry); e Finlandia (Finnish Ski Troops)
- ◆ **Pezzi di Artiglieria:** M7 Priest (Artiglieria Semovente), Flak 88 (Cannoni Anti Carro Pesanti), Long Tom (Artiglieria Pesante) e il Nebelwerfer (Lanciarazzi Multiplo)
- ◆ **Equipaggiamento da Sbarco:** LCT 202 (Mezzo da sbarco) e gli "Hobart's Funnies" (Carri Churchill con 5 diversi accessori!)
- ◆ **Dotazione Armi Speciali (SWA):** M2 Mortar e M2 Machine Gun
- ◆ **Caccia Carri:** Elefant Panzerjäger
- ◆ **Auto Comando:** Kübelwagen
- ◆ **Cecchini (Snipers):** Perfetti per Battaglie Urbane
- ◆ **E copie aggiuntive di carri armati e veicoli:** The Tiger Tank, Sd.Kfz 250 Half-Track, Dodge-WC63 Truck e Jeep Willys

• Una parola su queste miniature •

Colori e Vernici - Tutte le figure incluse in questo pacchetto sono in plastica grigia, consentendoti di utilizzarle come sostituti per le unità o come sostituti per i distintivi su entrambi i lati del campo di battaglia. Se desideri dipingerle, devi lavarle in acqua tiepida e sapone e usare il Primer.

Nazioni Minori - Quando giochi con una Nazione Minore, usa le miniature specifiche di quella Nazione Minore, affiancate ad altre miniature normali di quella stessa fazione (Alleati o Asse) per formare un esercito per lo scenario.

Hobart's Funnies - Il carro armato Churchill incluso è la figura più sofisticata che abbiamo mai pubblicato per Memoir '44. Viene fornito con 5 accessori distinti, ciascuno con le proprie uniche capacità. Abbiamo fornito più Carri e accessori di quelli normalmente necessari. Ti consigliamo di incollare alcuni degli accessori più piccoli, in particolare il minuscolo mortaio Petard, direttamente su alcuni (ma non tutti) dei tuoi carri armati, per evitare di perderli.

Questa icona indica l'introduzione di nuove regole in **MEMOIR '44**.

Questa icona indica che abbiamo leggermente aggiornato le carte esistenti.

Questa icona indica un piccolo aggiornamento. Varie icone indicano regole già introdotte in un'espansione precedente.

Molte delle miniature incluse erano già state rilasciate come "Distintivi" nelle espansioni precedenti. Se possiedi qualcuno di questi, usa semplicemente le tue nuove Miniature al posto dei precedenti distintivi di truppa. Conserva i distintivi per differenziare le tue miniature se giochi con la stessa unità (ad esempio cecchini) da entrambi i lati sullo stesso campo di battaglia.



I. ARTILLERY PIECES



Flak 88
(Troops 23 - Heavy Anti-Tank Gun)

Quando indicato nelle Note informative dello scenario, posiziona un'unità Heavy Anti-Tank Gun (due miniature Flak 88) sull'esagono corrispondente.

Un'unità "Heavy Anti-Tank Gun" è trattata come Artiglieria a tutti gli effetti. È comandato dalle stesse carte Tattica, colpito dagli stessi tiri di dado e non può mai **Guadagnare Terreno**.

- ◆ **Movimento:** Un'unità Heavy Anti-Tank Gun può muovere di 1 esagono o sparare.
- ◆ **Battaglia:** Un'unità Heavy Anti-Tank Gun che riceve ordini può combattere qualsiasi unità nemica a 4 esagoni o meno di distanza, tirando 2 dadi. Se tira ad un'unità corazzata o veicolo, tutte le **stelle** ottenute ottengono un colpo. I cannoni anticarro pesanti ignorano le restrizioni sulle battaglie del terreno.
- ◆ **Linea di Vista:** I cannoni anticarro pesanti devono avere una linea di vista verso il bersaglio.



Long Tom
(Troops 3 - Big Guns)

I Big Guns sono batterie a lungo raggio che si rivelano devastanti ed efficaci su grandi distanze una volta puntati correttamente a un

bersaglio. Quando indicato nelle Note informative dello scenario, ponete un'unità Big Gun (due miniature Long Tom) e tre segnalini Mirino sull'esagono corrispondente..

I segnalini con l'icona mirino (o "Battle Star", se non ne hai abbastanza o nessun segnalino mirino) vengono utilizzati insieme alle batterie Big Gun per designare un'unità nemica che le batterie Big Gun hanno colpito.

L'artiglieria pesante spara con un raggio di 8 esagoni, rispettivamente a 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.





Quando un Big Gun mette a segno un colpo su un'unità nemica e l'unità non viene eliminata o costretta a ritirarsi, posiziona un segnalino "Mirino" sull'esagono del bersaglio.

Quando una Big Gun Battery spara contro un'unità in un esagono con un segnalino Mirino, essa lancia 1 dado aggiuntivo (ha trovato la giusta mira e gittata). I segnalini Mirino non sono cumulativi, quindi non c'è motivo di porre più di un segnalino di Mirino su un esagono; tuttavia, una volta che un esagono ha un segnalino Mirino, tutte le unità Big Gun e le unità War Ship Destroyer che prendono di mira l'unità in questo esagono lanciano 1 dado aggiuntivo.

Il segnalino Mirino rimane sull'esagono finché l'unità nemica non si muove o viene eliminata. Quando l'unità nemica si muove o viene eliminata, il segnalino Mirino viene riposizionato con i Big Gun. Tutti i segnalini Mirino tornano all'unità Big Gun quando è lei a muovere.



M7 Priest

(Troops 14 - Mobile Artillery)



Quando indicato nelle Note informative dello scenario, posiziona un'unità di artiglieria semovente (due miniature di Priest M7) sull'esagono corrispondente. Le unità di artiglieria semovente combattono alla stessa distanza e con la stessa potenza di fuoco dell'artiglieria standard. Tuttavia, può muovere di 1 esagono e combattere, oppure muovere di 2 esagoni e non combattere.



Nebelwerfer

(Troops 25 - Screaming Meemies)



Quando indicato nelle Note informative dello scenario, posiziona l'unità Lanciarazzi Multiplo (due miniature Nebelwerfer) sull'esagono corrispondente. Il Lanciarazzi si muove e combatte alla stessa distanza e con la stessa potenza di fuoco dell'artiglieria standard.

I Screaming Meemies (Urla Isteriche), così venivano chiamati i lanciarazzi, ignorano la linea di vista e la protezione del terreno. Ma a differenza delle unità di artiglieria standard, **non ricevono protezione dal terreno quando vengono prese di mira da unità nemiche.**

A scelta del giocatore, i Lanciarazzi possono sparare proiettili incendiari o fumogeni. Il tipo di proiettili sparati da un'unità Lanciarazzi deve però rimanere lo stesso per l'intero turno; quindi un'unità Lanciarazzi comandata da una carta "Artillery Bombard" può sparare due volte proiettili incendiari o proiettili fumogeni, ma non un mix dei due.

► **Proiettili Incendiari:** Sono simili ai colpi standard dell'Artiglieria, tranne per il fatto che i loro bersagli non possono ignorare alcuna Bandiera lanciata contro di loro.

► **Proiettili Fumogeni:** Questi non infliggono danni diretti; Invece, i segnalini di cortina fumogena vengono posizionati su un massimo di 3 esagoni contigui adiacenti entro il raggio di tiro della tua unità.



Smoke Shells (cortina fumogena) (Actions 31 - Smoke Shells)

I proiettili fumogeni sono attivi per 2 turni interi dopo essere stati sparati. Usa i segnalini cortina di fumo come quelli forniti con i libri della campagna Volume 1 o Volume 2 per contrassegnare gli esagoni in cui sono atterrati. Se non disponi di segnalini di cortina di fumo, usa invece qualsiasi badge o segnalino rotondo inutilizzato del tuo gioco base. Assicurati solo che i due lati dei tuoi segnalini siano diversi, per tenere traccia dei due turni che durerà la cortina di fumo.

Dopo il primo turno del tuo avversario, gira i segnalini della cortina di fumo per mostrare il lato fumo/sole del segnalino.

► Dopo il secondo turno del tuo avversario, rimuovi i segnalini dal campo di battaglia.

Gli "Smoke Shells" hanno il seguente impatto nel gioco:

- ◆ **Movimento:** Un'unità deve fermarsi quando si muove in un esagono con fumo e non può muoversi oltre in quel turno.
- ◆ **Battaglia:** Quando prendi di mira un'unità che si trova in un esagono contenente del fumo, riduci il numero di dadi di battaglia di 1. Anche l'unità in un esagono contenente del fumo combatte con meno 1 dado.
- ◆ **Linea di Vista:** Un esagono che contiene Fumo blocca la Linea di Vista, sebbene le unità che si trovano nell'esagono con Fumo possano essere viste e vedere fuori da quell'esagono. In altre parole, un'unità è nascosta dalla linea di vista solo se la linea di vista attraversa l'esagono contenente del fumo. Gli esagoni di Fumo bloccano anche la linea di vista per le unità di Artiglieria.



II. BEACH LANDING EQUIPMENT



LCT 202

(Troops 15 - Landing Craft)

I Mezzi da Sbarco sono trattati come Corazzati a tutti gli effetti.

I mezzi da sbarco funzionano come segue:

Puoi schierare una miniatura del Mezzo da Sbarco sotto qualsiasi unità in acqua, situata sull'ultima linea di esagoni Oceano sul tabellone (la linea di esagoni più vicina al confine del tabellone). Gli LCT 202 sono progettati per rappresentare tutti i tipi di mezzi da sbarco e possono trasportare non solo fanteria, ma anche unità corazzate ed eventualmente artiglieria.

Questi mezzi da sbarco non sono una "unità" di per sé, in quanto non danno alcuna medaglia all'avversario e non possono essere presi di mira direttamente. Agiscono invece come veicoli che **migliorano e integrano** le capacità di movimento delle unità che trasportano.

◆ **Movimento:** I mezzi da sbarco (e l'unità che trasportano) possono muovere fino a 2 esagoni di Oceano e di Costa (gli esagoni di Costa sono quegli esagoni di Oceano più vicini alla spiaggia, con parte Oceano e parte Spiaggia). I mezzi da sbarco possono anche ritirarsi negli esagoni di Oceano. Quando un mezzo da sbarco termina il suo movimento su una spiaggia o un esagono costiero, viene automaticamente rimosso, senza alcun costo in medaglie, e l'unità che trasportava viene lasciata nell'esagono in cui è sbarcato.

◆ **Battaglia:** I mezzi da sbarco non hanno capacità di battaglia diretta e le unità che trasportano non possono combattere mentre sono a bordo o durante il turno in cui sbarcano sulla riva. Se l'unità all'interno di un Mezzo da Sbarco viene eliminata, il Mezzo da Sbarco viene immediatamente rimosso dal tabellone, ma non dà alcuna medaglia Vittoria.

◆ **Linea di Vista:** I mezzi da sbarco bloccano la linea di vista.



Hobart's Funnies

Carro armato Churchill con 5 accessori.

(Troops 26 - Hobart's Funnies)

Quando indicato nelle Note informative dello scenario, sostituisci una singola miniatura di carro armato in ciascuna unità contrassegnata con un distintivo Hobart's Funnies con una miniatura di carro armato Churchill equipaggiata con l'accessorio di tua scelta. Questo accessorio deve essere scelto all'inizio e non può essere modificato nel corso del gioco. Quando subisci dei colpi, rimuovi prima tutte le altre miniature di carri armati in questa unità, mantenendo il tuo carro armato Churchill per ultimo.

Le unità Hobart Funnies si muovono e combattono come normali unità Corazzate. Se non diversamente specificato, gli accessori si applicano all'intero scenario e possono essere utilizzati più volte. A seconda dell'accessorio collegato al carro armato Churchill, l'unità ha anche le seguenti abilità:

Assault Bridge



Ponte d'assalto

Invece di combattere, un'unità equipaggiata con un "Assault Bridge" può posizionare il suo ponte su qualsiasi esagono di Fiume adiacente e muovere su di esso durante lo stesso turno.

Una volta posizionato, il ponte funziona come un ponte standard (Terrain 9 - Bridges). L'accessorio ponte può essere utilizzato una sola volta; una volta piazzato, non può essere costruito dalla stessa unità Churchill durante il gioco.



Bobbin

Bobbin

Un'unità Hobart equipaggiata con una bobina per sminamento può ignorare le restrizioni al movimento di tutti gli esagoni contenenti filo spinato. Trattate questo terreno come un esagono di campagna per il movimento e la battaglia. Il filo viene rimosso quando ci si sposta su o attraverso l'esagono.



Fascine

Fascine

Un'unità Hobart con Fascine può ignorare le restrizioni al movimento di tutti i Guadi e Trincee, trattandoli come esagoni di campagna per il movimento e la battaglia..



Mine digger

Scavamine

Un Hobart equipaggiato con uno scavamine deve fermarsi quando entra in un campo minato. Il campo minato viene rimosso (senza esplodere) e l'unità corazzata può ancora combattere.



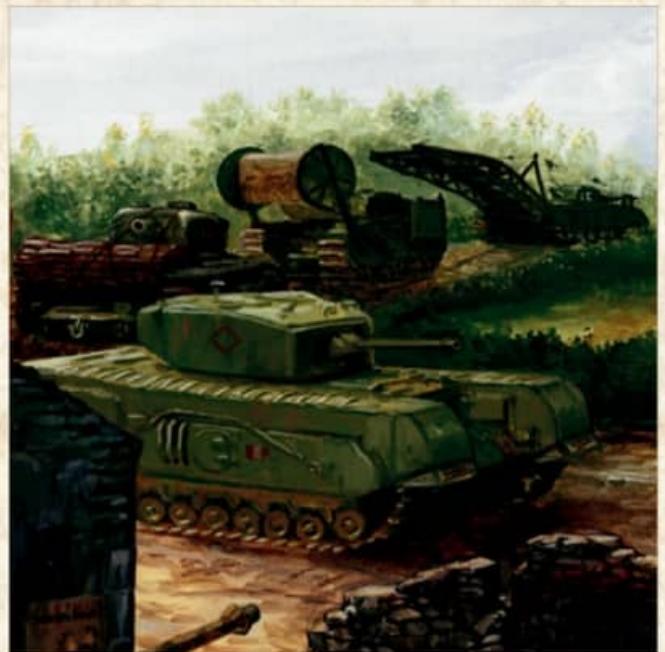
Mortar

Petard Mortar

Un Hobart equipaggiato con un "Petard Mortar" combatte con un dado +1 quando è in Assalto Ravvicinato contro un'unità in un Bunker. Se esce una Stella, il danno viene applicato normalmente all'unità e il Bunker viene rimosso dall'esagono.

Se l'unità è stata eliminata e il Bunker distrutto, l' Hobart può Guadagnare Terreno ed effettuare uno Sfondamento corazzato. Nota che un Bunker può essere preso d'Assalto Ravvicinato (di solito con 2 dadi) anche se non contiene unità! In questo caso, se esce una Stella e il Bunker viene rimosso; gli altri risultati dei dadi non hanno effetto.

Nota: queste regole si applicano anche ai "Field Bunker".





III. ARMOR



Elefant Panzerjäger (Troops 24 - Tank Destroyer)



Quando indicato nelle Note dello scenario, sostituisci una singola miniatura in ciascuna unità di carri contrassegnata con un Distintivo di “Tank Destroyer” con una miniatura di Tank Destroyer. Quando subisci dei colpi, rimuovi prima tutti gli altri carri di questa unità, mantenendo il tuo Tank Destroyer per ultimo. Un'unità di **cacciacarri** è considerata come un'unità corazzata.

- ◆ **Movimento:** Un'unità di cacciacarri può muovere di 2 esagoni e combattere. Un'unità di cacciacarri può combattere qualsiasi unità bersaglio nemica fino a 4 esagoni di distanza, combatte con 2 dadi.
- ◆ **Battaglia:** Quando un cacciacarri prende di mira un'unità corazzata o veicolo nemico, tutte le Stelle uscite ottengono un colpo. Un cacciacarri che non si è mosso durante il turno in cui combatte ignora le protezioni del terreno del suo bersaglio (e qualsiasi restrizione di battaglia date dal terreno, se combatte dall'interno di un esagono di Città o Villaggio). Un cacciacarri con un Assalto Ravvicinato riuscito può **Guadagnare Terreno**, ma non può fare **Sfondamento**.
Può ritirarsi fino a 2 esagoni invece del normale 1 esagono per ogni bandiera di ritirata uscita. I cacciacarri sono anche più vulnerabili al fuoco nemico, grazie alla loro armatura più leggera: qualsiasi unità non di fanteria che prende di mira un cacciacarri metterà a segno un colpo anche per ogni stella tirata.
- ◆ **Linea di Vista:** Deve avere una linea di vista sul bersaglio.



Sd.Kfz 250 (Troops 18 - Half-Track)



Half-Tracks – (Semicingolato)

Il numero di miniature da schierare in un'unità Half-Track è indicato nel piccolo cerchio giallo situato nell'angolo in basso a destra dell'icona Half-Track. Questo numero può variare da 1 a 3 cifre. Un'unità Semicingolata è trattata come un'unità Corazzata per tutti gli scopi.

Half-Tracks – come Bersaglio

L'attaccante ottiene 1 colpo per ogni simbolo di Carro o Granata lanciato contro l'unità semicingolata quando viene presa di mira in battaglia.

Half-Tracks Medaglie

Un'unità semicingolata colpita dal fuoco nemico e distrutta non fornisce subito una medaglia all'avversario, a differenza di altre unità. Per tenere traccia di ciò, posiziona ciascuna miniatura Half Track eliminata accanto al supporto per medaglie, fino a quando non vengono raccolte tre miniature di Half Track, a quel punto puoi posizionare una di queste figure sul supporto per medaglie, come una medaglia vinta, e rimuovi gli altri due. Le miniature Half-Track rimosse dal tabellone come risultato del rifornimento delle tue truppe (vedi Rifornimento, sotto) non contano mai per una medaglia; queste miniature vengono semplicemente rimosse dal tabellone, una volta utilizzate.

Half Tracks - Movimento & Battaglia

Può muovere fino a 2 esagoni e combattere un'unità nemica fino a 2 esagoni di distanza. Combatte con 2 dadi. Con un Assalto Ravvicinato che ha successo, può **Guadagnare terreno** ma non effettuare uno **Sfondamento**. Invece di combattere, può rifornire un'altra unità (vedi sotto).

CONSIDERAZIONI AGGIUNTIVE SUL TERRENO

Un terreno impraticabile o impraticabile per i mezzi corazzati e l'artiglieria è considerato impraticabile anche per le unità Half-Tracks. In aggiunta:

- ◆ **Oceani & Coste** - non possono ritirarsi negli esagoni oceanici, eccetto quando sono su Mezzi da Sbarco.
- ◆ **Scogliere & Sea Bluffs** – non possono spostarsi su e giù dalle scogliere.
- ◆ **Filo Spinato** - possono rimuoverlo proprio come le unità Corazzate.
- ◆ **Ponti Ferroviari e Ferrovie** - se si spostano su un binario ferroviario o su un ponte ferroviario devono fermarsi.

CONSIDERAZIONI SULLE CARTE COMANDO

- ◆ **Armor Assault** - L'unità Half-Track può ricevere ordini da questa carta Comando. Le unità in Assalto Ravvicinato tirano 1 dado aggiuntivo.
- ◆ **Ambush, Close Assault, Firefight** - L'unità Half-Track può ricevere ordini da questa carta Comando.
- ◆ **Infantry Assault, Move Out, Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics** - L'unità Half-Track **non può** ricevere ordini da nessuna di queste carte Comando.
- ◆ **Their Finest Hour** - L'unità Half-Track può ricevere ordini da questa carta Comando quando viene lanciato un simbolo Carro o Stella. Le unità comandate combattono con 1 dado aggiuntivo.

CONSIDERAZIONI SULLE AZIONI

- ◆ **Collapsible Rafts and Boats** - non possono essere trasportate tramite zattere o imbarcazioni pieghevoli.
- ◆ **Heroic Leader** - Il Leader Eroico non può essere aggiunto ad un'unità Half-Tracking.
- ◆ **Hospital Recovery, Oasis Recovery** - L'unità Half-Track non può curarsi in un Ospedale o in un'Oasi.
- ◆ **Reinforcements** – un Half-Track non può essere chiamato come rinforzo.

Half-Tracks Rifornimenti

Quando sono in vigore le regole del Rifornimento e un Mezzo Cingolato è adiacente ad un'unità di terra amica che è indebolita, cioè con meno miniature che aveva all'inizio dello scenario, il Mezzo Cingolato può rifornire l'unità di terra invece di combattere.

Le unità che possono essere rifornite includono unità di fanteria, mezzi corazzati, artiglieria e cavalleria.

Le unità formate da una singola figura (ad esempio cecchini, aeroplani a terra, ecc...), treni e mezzi da sbarco non possono mai essere riforniti.

Un Half-Track può muoversi prima di rifornire un'unità e un'unità indebolita può muoversi prima di essere rifornita.

L'Azione di Rifornimento avviene durante la fase di Battaglia del Turno di Gioco (Step 4 nella sequenza del Turno di Gioco a pagina 6 del regolamento Memoir '44).



Per ogni miniatura di Half-Track rimossa dall'unità, una miniatura (del tipo corretto) viene restituita ad un'unità di terra amica adiacente indebolita. Un'unità rifornita non può ottenere più miniature di quelle che aveva all'inizio del gioco.

Più di un'unità indebolita adiacente può essere rifornita dalla stessa unità Half-Track durante questa fase, ma nessuna delle unità rifornite, né l'unità Half-Track, può combattere in questo turno.

Le singole miniature Half-Track utilizzate per rifornire un'unità amica adiacente vengono rimosse dal gioco e non contano mai ai fini della medaglia per l'avversario.



Tiger (Heavy Tank)

(Troops 16 - Tigers)



OP#3

Quando indicato dallo scenario, posiziona una singola miniatura Tigre in ogni esagono contenente un simbolo Carro contrassegnato con un 1.

Un carro armato Tiger viene trattato come Corazzato a tutti gli effetti. Si muove e combatte come una normale unità Corazzata e deve avere una linea di vista verso il bersaglio durante il combattimento.

I carri armati Tiger sono molto più robusti delle normali unità corazzate. Tutti i dadi di battaglia nemici lanciati contro una Tigre vengono ignorati. Invece, vengono lanciati nuovamente i dadi che avrebbero messo a segno un colpo se l'unità fosse stata un'unità corazzata standard. Se almeno uno dei rilanci è una Granata, il Tigre viene eliminato. Tutti gli altri valori nel ritiro (incluse le Bandiere) vengono ignorati.



IV. VEICOLI



Dodge WC

(Troops 17 - Supply Truck)



OP#1

Supply Trucks (Camion rifornimenti)

Il numero di miniature da schierare in un'unità di camion rifornimenti è indicato nel piccolo cerchio giallo situato nell'angolo in basso a destra dell'icona Supply Truck. Questo numero può variare da 1 a 3. I Supply Truck sono trattati come la fanteria a tutti gli effetti.

Supply Trucks come Bersaglio

Subiscono 1 colpo per ogni simbolo di fanteria o granata lanciato contro l'unità quando viene presa di mira in battaglia.

Supply Trucks Medaglia

Un'unità di camion di rifornimenti colpita dal fuoco nemico e distrutta non fornisce subito una medaglia, a differenza di altre unità nel gioco.

Se una Medaglia viene guadagnata o meno, dipende da quante miniature di Camion Rifornimenti sono state eliminate, indipendentemente a quali unità appartenessero: Per ogni 3 miniature di Camion eliminate, viene vinta una singola Medaglia.

Per tenere traccia di ciò, ti consigliamo di posizionare ciascuna miniatura Supply Truck eliminata accanto alla traccia delle medaglie, ogni 3 miniature raccolte puoi posizionarne una sulla traccia delle medaglie vittoria, dove conterà come una medaglia vinta, rimuovi le altre due miniature rimaste accanto alla traccia.

Le miniature dei Camion per il Rifornimento rimosse dalla mappa in seguito all'azione rifornimento delle truppe (vedi Rifornimento, di seguito) non contano per una medaglia; queste miniature vengono semplicemente rimosse, una volta utilizzate.



Il giocatore dell'Asse ha già distrutto 2 Camion. Con questo terzo ottiene una Medaglia.



Supply Trucks Movimento

Un'unità di Camion Rifornimenti può muovere di 2 esagoni. Se l'unità inizia su un esagono di Strada, e si muove e termina il suo movimento su un esagono di Strada può muoversi di altri 2 esa, per un totale di 4 esa su strada.

CONSIDERAZIONI AGGIUNTIVE SUL TERRENO

Un terreno impraticabile o impraticabile per i mezzi corazzati e l'artiglieria è considerato impraticabile anche per le unità Supply Trucks.

In aggiunta:

- ◆ Oceani & Coste - non possono ritirarsi negli esagoni oceanici, eccetto quando sono su Mezzi da Sbarco.
- ◆ Scogliere & Sea Bluffs - non possono spostarsi su e giù dalle scogliere.
- ◆ Filo Spinato - **non possono** rimuoverlo.
- ◆ Ponti Ferroviari e Ferrovie - se si spostano su un binario ferroviario o su un ponte ferroviario devono fermarsi.

Supply Trucks Battaglia

Un'unità Supply Trucks **non può** mai combattere. Invece, potrebbe rifornire un'altra unità (vedi sotto).

Supply Trucks Rifornimento

Quando sono in vigore le regole del Rifornimento un Supply Truck è adiacente ad un'unità di terra amica che è indebolita, cioè con meno miniature che aveva all'inizio dello scenario, il Supply Truck può rifornire l'unità di terra..

Le unità che possono essere rifornite includono unità di fanteria, mezzi corazzati, artiglieria e cavalleria.

Le unità formate da una singola figura (ad esempio cechini, aeroplani a terra, ecc...), treni e mezzi da sbarco **non possono mai essere riforniti**.

Un Supply Truck può muoversi prima di rifornire un'unità e un'unità indebolita può muoversi prima di essere rifornita.

L'Azione di Rifornimento avviene durante la fase di Battaglia del Turno di Gioco (Step 4 nella sequenza del Turno di Gioco a pagina 6 del regolamento Memoir '44).





Per ogni miniatura di Supply Truck rimossa dall'unità, una miniatura (del tipo corretto) viene restituita ad un'unità di terra amica adiacente indebolita. Un'unità rifornita non può ottenere più miniature di quelle che aveva all'inizio del gioco.

Più di un'unità indebolita adiacente può essere rifornita dalla stessa unità Supply Truck durante questa fase, ma nessuna delle unità rifornite può combattere in questo turno.

Le singole miniature Supply Truck utilizzate per rifornire un'unità amica adiacente vengono rimosse dal gioco e non contano mai ai fini della medaglia per l'avversario.

CONSIDERAZIONI SULLE CARTE COMANDO

- ◆ **Infantry Assault** - Le unità Supply Truck possono ricevere ordini da questa carta e muovere fino a 3 esagoni. Queste unità non possono combattere, anche se si muovono meno di 3 esagoni.
- ◆ **Move Out** - Le unità Supply Truck possono ricevere ordini da questa carta Comando.
- ◆ **Ambush, Close Assault, Firefight** - Le unità Supply Truck non possono combattere, e quindi non possono ricevere ordini da nessuna di queste Carte.
- ◆ **Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics** - **Non possono** ricevere ordini utilizzando nessuna di queste carte Comando.
- ◆ **Their Finest Hour** - L'Unità può ricevere ordini da questa carta Comando quando viene lanciato un simbolo di Fanteria o Stella, ma non potrà combattere (anche se potrebbe comunque rifornire un'unità amica adiacente indebolita).

CONSIDERAZIONI SULLE AZIONI

- ◆ **Collapsible Rafts and Boats** - non possono essere trasportate tramite zattere o imbarcazioni pieghevoli.
- ◆ **Heroic Leader** - Il Leader Eroico non può essere aggiunto ad un'unità Supply Truck.
- ◆ **Hospital Recovery, Oasis Recovery** - L'unità Supply Truck non può curarsi in un Ospedale o in un'Oasi.
- ◆ **Reinforcements** - un Supply Truck non può essere chiamato come rinforzo.



Jeep Willys

(Troops 19 - Long-Range Patrol Cars)

Auto di pattuglia a lungo raggio



Il numero di miniature Auto di Pattuglia (Patrol Cars) da schierare in un'unità è indicato nel piccolo cerchio giallo situato nell'angolo in basso a destra dell'icona Auto di Pattuglia. Questo numero può variare da 1 a 3. Un'unità è trattata come Fanteria a tutti gli effetti.

Patrol Cars come Bersaglio

Le auto di pattuglia sono molto più sfuggenti e difficili da colpire rispetto alle normali miniature di fanteria. Tutti i dadi battaglia lanciati contro un'auto di pattuglia vengono ignorati. Dopo di che, vengono lanciati nuovamente i dadi che avrebbero messo a segno un colpo se l'unità fosse stata una normale unità di Fanteria. Nel rilancio viene confermato un colpo per ogni Granata; tutti gli altri valori (includere le Bandiere) vengono ignorati.

Patrol Cars Medaglie

Un'unità che viene distrutta (quando tutte le miniature dell'unità Auto di Pattuglia sono state eliminate) fornisce all'avversario una Medaglia, come le altre unità nel gioco.

Patrol Cars Movimento & Battaglia

Un'unità di Pattuglia può muovere fino a 4 esagoni e combattere qualsiasi unità nemica a 3 o meno esagoni di distanza. Combatte con 3 dadi in Assalto Ravvicinato, 2 dadi contro un bersaglio a 2 esagoni e 1 dado contro un bersaglio a 3 esagoni. Con un Assalto Ravvicinato che ha successo, può **Guadagnare Terreno** ma non effettuare uno **Sfondamento**.

CONSIDERAZIONI AGGIUNTIVE SUL TERRENO

Un terreno impraticabile o impraticabile per i mezzi corazzati e l'artiglieria è considerato impraticabile anche per le unità Patrol Car.

In aggiunta:

- ◆ **Oceani & Coste** - non possono ritirarsi negli esagoni oceanici, eccetto quando sono su Mezzi da Sbarco.
- ◆ **Scogliere & Sea Bluffs** - non possono spostarsi su e giù dalle scogliere.
- ◆ **Filo Spinato** - **non possono** rimuoverlo.
- ◆ **Ponti Ferroviari e Ferrovie** - se si spostano su un binario ferroviario o su un ponte ferroviario devono fermarsi.

CONSIDERAZIONI SULLE CARTE COMANDO

- ◆ **Infantry Assault** - possono ricevere ordini da questa carta Comando, muovere fino a 4 esagoni e combattere.
- ◆ **Move Out** - possono ricevere ordini usando questa carta Comando.
- ◆ **Ambush, Close Assault, Firefight** - possono ricevere ordini usando queste carte Comando.
- ◆ **Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics** - **non possono** ricevere ordini utilizzando nessuna di queste carte Comando.
- ◆ **Their Finest Hour** - Un'unità può ricevere ordini dalla carta Comando quando lanci un simbolo di Fanteria o Stella. Le unità combattono con 1 dado aggiuntivo.

CONSIDERAZIONI SULLE AZIONI

- ◆ **Collapsible Rafts and Boats** - non possono essere trasportate tramite zattere o imbarcazioni pieghevoli.
- ◆ **Heroic Leader** - Il Leader Eroico può essere aggiunto ad un'unità Supply Truck.
- ◆ **Hospital Recovery, Oasis Recovery** - L'unità Supply Truck non può curarsi in un Ospedale o in un'Oasi.
- ◆ **Reinforcements** - un Supply Truck non può essere chiamato come rinforzo.





Kübelwagen

(Troops 20 - Command Cars)

Quando indicato nello scenario, posiziona una singola miniatura Kübelwagen in ogni esagono contenente il simbolo di un Truck

contrassegnato con un distintivo di Auto Comando.

Un Auto Comando è trattata come una Fanteria a tutti gli effetti.

- ◆ **Movimento:** Può muovere fino a 3 esagoni.
- ◆ **Battaglia:** Un'Auto Comando non può mai combattere direttamente sul campo di battaglia. Invece, quando una Sezione viene giocata nella stessa Sezione di un'Auto Comando, il giocatore può attivare 1 unità in più rispetto a quanto indicato sulla sua carta. Un'Auto Comando non influenza il numero di unità ordinate da una carta Tattica.



Inoltre, quando un'Auto Comando riceve ordini giocando una carta Ricognizione 1, chi ha giocato può scegliere 1 carta Comando tra quelle già nella pila degli scarti, invece di pescarne 2 dal mazzo. La scelta di questa carta rimane segreta al tuo avversario.

Le Auto Comando sono molto più sfuggenti e difficili da colpire rispetto alle normali miniature di Fanteria. Tutti i dadi battaglia lanciati contro un'Auto Comando vengono ignorati. Vengono poi rilanciati quei dadi che avrebbero messo a segno un colpo se l'unità fosse stata una normale unità di Fanteria. Se almeno uno dei rilanci è una Granata, il colpo è confermato e l'unità viene persa. Tutti gli altri valori rilanciati (include le Bandiere) vengono ignorati.

V. DOTAZIONE ARMI SPECIALI

(SWAs 1 - Special Weapon Assets) and (SWAs 4 - Special Weapon Assets Late War)

L'avvento della seconda guerra mondiale e la produzione di armi ormai completamente industrializzata hanno segnato il periodo più frenetico di sviluppo delle armi nella storia dell'umanità. Furono messi in campo un gran numero di nuovi progetti e concetti, spesso con grande successo, anche se a caro prezzo per gli sperimentatori!



In Memoir '44, alcune di queste nuove armi si ritrovano incorporate all'interno di unità di cui migliorano o modificano le capacità di combattimento. Queste armi sono comunemente chiamate **Special Weapon Assets** (di seguito SWA).

La SWA sono rappresentata dal proprio pezzo di equipaggiamento. Questo equipaggiamento viene posizionato insieme alle miniature dell'unità in cui è incorporato. Viene rimosso quando l'ultima miniatura dell'unità a cui è assegnato viene persa. Tieni presente che la SWA stessa non conta come medaglia aggiuntiva, quindi viene raccolta solo una medaglia quando un'unità con una SWA viene eliminata.

Un'unità di Fanteria con una SWA assegnata è trattata come un'unità di Fanteria a tutti gli effetti: riceve ordini dalle stesse carte Tattica, viene colpita dagli stessi tiri di dado, ecc. Tuttavia, le unità di Fanteria con una SWA non possono mai Guadagnare Terreno.

- ◆ **Battaglia:** Quando combatte, un'unità di Fanteria con Mortaio può attaccare qualsiasi unità di terra fino a tre esagoni di distanza, lanciando lo stesso numero di dadi di una Fanteria standard. Ignora sempre le protezioni dalla battaglia del terreno del tuo bersaglio.
- ◆ **Linea di Vista:** Un'unità di Fanteria con Mortaio non ha bisogno della linea di vista con il bersaglio.

Fine della Guerra (dopo la metà del 1942)

- ◆ **Movimento:** Un'unità di Fanteria con Mortaio può muovere di 1 esagono e combattere o muovere di 2 esagoni e non combattere.
- ◆ **Battaglia:** Quando muove, un'unità di Fanteria con Mortaio può combattere qualsiasi unità di terra nemica fino a 3 esagoni di distanza, lanciando lo stesso numero di dadi di una Fanteria standard. Se non si è mossa in questo turno, la Fanteria con Mortaio può anche sparare su un bersaglio a 4 esagoni di distanza, lanciando 1 dado. Ignora sempre le protezioni date dal terreno al bersaglio.
- ◆ **Linea di Vista:** An Infantry unit with a Mortar does not need line of sight to its target when it does not move.

Modelli della fine della guerra

Entro la metà del 1942, molte armi speciali introdotte all'inizio della guerra, come mortai, bazooka e mitragliatrici, si erano evolute ed erano diventate più trasportabili, affidabili e letali. Le versioni di fine guerra qui presentato riflette questi miglioramenti e dovrebbero essere generalmente utilizzate quando si giocano scenari dalla fine del 1942 in poi.



M2 Mortaio

(SWAs 3 - Mortar)
e (SWAs 6 - Mortar Late War)



Ogni volta che ti imbatti in un simbolo Mortaio mentre prepari uno scenario, posiziona una miniatura Mortaio con l'unità di Fanteria a cui è assegnata.

Inizio Guerra (1939 – metà 1942)

- ◆ **Movimento:** Con un ordine a un unità di Fanteria con Mortaio questa può muovere di 1-2 esagoni o combattere.



M2 Machine Gun

(SWAs 8 - Machine Gun)
e (SWAs 7 - Machine Gun Late War)



Ogni volta che trovi un simbolo di Mitragliatrice mentre prepari uno scenario, posiziona una miniatura di Mitragliatrice con l'unità di Fanteria a cui è assegnata.

Inizio Guerra (1939 – metà 1942)

- ◆ **Movimento:** Un'unità di Fanteria dotata di Mitragliatrice può muovere di 1-2 esagoni o combattere.
- ◆ **Battaglia:** La Fanteria dotata di Mitragliatrice può combattere qualsiasi unità di terra a 3 o meno esagoni di distanza, lanciando lo stesso numero di dadi di una Fanteria standard. Inoltre, ottiene un colpo per ogni Stella ottenuta contro un bersaglio di Fanteria nemica.
- ◆ **Linea di Vista:** La Fanteria con Mitragliatrice deve avere una linea di vista al bersaglio, come una Fanteria standard.





Fine della Guerra (dopo la metà del 1942)

- ◆ **Movimento:** Una Fanteria con Mitragliatrice può muovere di 1 esa. e combattere o muovere di 2 esa. e non combattere.
- ◆ **Battaglia:** Quando si muove, la Fanteria con Mitragliatrice può combattere qualsiasi unità di terra a 3 o meno esagoni di distanza, lanciando lo stesso numero di dadi di una Fanteria standard. Se non si muove, in questo turno, e combatte, metterà a segno un colpo per ogni Stella ottenuta contro qualsiasi bersaglio di Fanteria nemica.
- ◆ **Linea di Vista:** Un'unità di Fanteria con Mitragliatrice deve avere una linea di vista come un'unità di Fanteria standard.



VI. SPECIALISTI



Sniper (Cecchino) (Troops 10 - Snipers)

Quando indicato dallo scenario, piazzate una singola miniatura Cecchino in ogni esagono indicato dallo scenario. Un Cecchino riceve ordini come un'unità di Fanteria.



Comandi ad un Cecchino:

- ◆ Può muoversi come un'unità di fanteria delle forze speciali, 1 o 2 esagoni e combattere.
- ◆ Può combattere quando si sposta su un tipo di terreno (boschi, città, ecc.) dove la fanteria standard non può combattere. Deve comunque fermarsi e non muoversi oltre su qualsiasi terreno che limiti il movimento.
- ◆ Può ritirarsi fino a 3 esagoni invece del normale 1 esagono per ogni bandiera di ritirata uscita.



- ◆ Un Cecchino può prendere di mira un'unità di Fanteria nemica (inclusi i veicoli considerati come Fanteria) o di Artiglieria fino a 5 esagoni di distanza. Deve avere una linea di vista libera al bersaglio. I dadi battaglia di un Cecchino non vengono ridotti dal tipo di terreno occupato dall'unità nemica. Un Cecchino combatte con 1 dado e mette a segno un colpo con un simbolo Granata o Stella. Una bandiera fa sì che l'unità bersaglio si ritiri normalmente. Un Cecchino non può prendere di mira un'unità corazzata o altri veicoli trattati come Corazzati. Le carte Comando che consentono ad un'unità di Fanteria di combattere con 1 dado addizionale si applicano anche alle unità di Cecchino.
 - ◆ Un Cecchino può essere preso di mira normalmente, ma è colpito solo con il simbolo Granata. Le eccezioni a questo sono; Le Stelle mettono a segno un colpo anche sui Cecchini presi di mira dalla Potenza Aerea, da un altro Cecchino, da una Mitragliatrice SWA e in qualsiasi altro momento in cui una Stella mette a segno un colpo contro la Fanteria. Il Cecchino viene rimosso quando viene colpito ma non conta come medaglia.
- Note: Un Cecchino adiacente ad un'unità nemica, deve combattere quella. Se l'unica unità adiacente è un'unità Corazzata (che un Cecchino non può prendere di mira) il Cecchino deve muoversi prima di poter combattere.*
- Un cecchino è un'unità speciale a figura singola che segue le proprie regole. I cecchini non beneficiano mai né seguono alcuna abilità nazionale (regole).

VII. NAZIONI MINORI WWII

Finland

Fieramente determinata a preservare la propria indipendenza, la Finlandia combatté non solo una, ma tre guerre consecutive durante il conflitto: la prima, la Guerra d'Inverno, da sola contro l'Unione Sovietica di Joseph Stalin; poi la guerra seguente con la Germania contro l'Unione Sovietica; e infine la guerra della Lapponia contro la Germania. Nonostante tutto, la tenacia del popolo finlandese e la qualità delle sue truppe di sciatori d'élite ispiravano soggezione al resto del mondo.



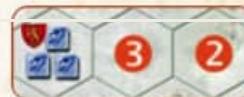
Truppe Sciatori (Troops 9 - Ski Troops)

Le truppe con gli sci sono unità di fanteria delle forze speciali. Posiziona 3 miniature di Sky Troop in ogni esagono dello scenario contenente un simbolo di unità "Sky Troop".



Ordini alle unità Ski Troop:

- ◆ Può muoversi fino a 3 esagoni e combattere. Lancia 3 dadi nell'Assalto Ravvicinato e 2 dadi contro un'unità bersaglio a 2 esagoni di distanza.
- ◆ Può combattere quando l'unità si muove su un tipo di terreno (boschi, città, ecc.) dove la fanteria standard non può combattere. L'unità deve comunque fermarsi e non muoversi oltre su terreno che limita il movimento. Le regole di movimento per un'unità Ski Troops prevalgono su tutte le regole di movimento e battaglia sul terreno.
- ◆ Può ritirarsi fino a 3 esagoni invece del normale 1 esagono per ogni bandiera di ritirata uscita.



Francia

La sconfitta francese del 1940 non deve oscurare la spavalderia e il coraggio dimostrati da vari elementi della fanteria francese in tutta



la guerra. La disperata resistenza della fanteria francese a Gembloux e Saumur, le vittorie della Legione Straniera e delle Forze della Francia Libera a Narvik e Bir-Hakeim, hanno mostrato al mondo il vero significato della "Furia Francese", spesso in corpo a corpo con la punta delle baionette.



Armata Francese (Nations 7 - French Army)

Le miniature della Fanteria Francese (1940) rappresentano le sue unità intrise dello spirito della "Furia Francese". Le unità di Fanteria

Francesi hanno 4 miniature. Quando indicato nelle Note dello scenario, posiziona 4 miniature di Fanteria francese in ogni esagono contrassegnato dallo stemma della Fanteria francese.

Furia Francese

Quando è in vigore la regola "Furia Francese", qualsiasi unità di fanteria francese che elimina un'unità nemica o la costringe a ritirarsi a seguito di un assalto ravvicinato può Guadagnare Terreno e non combattere oppure rimanere sul posto ed effettuare un secondo attacco di assalto ravvicinato contro un'altra unità nemica adiacente. Questo secondo Assalto Ravvicinato viene effettuato con 1 solo dado, ignorando qualsiasi riduzione data dal Terreno. La fanteria francese può Guadagnare Terreno dopo questo secondo attacco, se possibile, ma non può effettuare altri assalti ravvicinati con "Furia Francese" in questo turno.

La Furia Francese si applica solo alle unità di fanteria standard, mai alle truppe specializzate (forze speciali, generi, unità dotate di SWA, ecc.).

Italia

Cronicamente sottoequipaggiato, il Regio Esercito italiano soffrì molto a causa del suo equipaggiamento al di sotto degli standard, un difetto reso ancora peggiore dal diletterantismo del suo Alto Comando. I resoconti sull'abilità militare italiana venivano spesso respinti e prontamente ridicolizzati; ma una lettura attenta della storia attraverso gli occhi e i resoconti dei loro più stretti alleati, ufficiali di stato maggiore dell'Afrikakorps, racconta una storia molto diversa.



Regio Esercito Italiano Regole Comando (Nations 6 - Italian Royal Army)



Alto Comando italiano

Quando sono in vigore le regole dell'Alto Comando italiano, il suo esercito inizia la battaglia con 6 carte Comando in mano. Ogni volta che un'unità viene persa, la carta Comando di un giocatore italiano viene scelta casualmente dal suo avversario e scartata. Tuttavia il numero di carte Comando possedute dal giocatore italiano non può essere ridotto al di sotto di tre.

Divisioni Motorizzate

Sebbene scarseggiassero, gli autoveicoli italiani tendevano ad essere di qualità superiore alla media: lo stesso feldmaresciallo britannico Bernard Montgomery ne usò alcuni durante le sue campagne in Nord Africa!

In Memoir '44, tutte le unità terrestri italiane possono ritirarsi di 1, 2 o 3 esagoni per ogni Bandiera lanciata contro di loro, per combattere un altro giorno.

Il coraggio dell'artiglieria

Le unità di artiglieria italiane dimostrarono un notevole coraggio durante tutta la guerra: durante la campagna del deserto, alcune di loro continuarono a sparare contro il nemico con le loro armi obsolete finché non furono letteralmente travolte!

In Memoir '44, tutte le unità di Artiglieria italiana possono ignorare 1 Bandiera di un tiro di dadi lanciato contro di loro.



Artiglieria Italiana



Le miniature dell'Artiglieria italiana rappresentano le unità di artiglieria italiana che mostrano un notevole coraggio. Quando indicato nelle Note dello scenario, posiziona 2 miniature di Artiglieria italiana in ogni esagono contenente un simbolo di Artiglieria con il distintivo dell'Esercito Italiano.

Polonia

La Polonia fu il primo paese invaso dalle truppe tedesche all'inizio della seconda guerra mondiale. L'esercito polacco si difese valorosamente, lanciando alcune delle ultime cariche di cavalleria della storia quando gli uomini della cavalleria polacca caricarono i veicoli corazzati tedeschi dotati di mitragliatrice la sera del 1 settembre 1939. Sedici giorni dopo, i sovietici ruppero il loro patto di non aggressione, costringendo l'ormai isolata capitale polacca alla resa il 28 settembre 1939.



Cavalleria Polacca (Troops 8 - Cavalry)



Quando indicato nelle Note dello scenario, piazzate le miniature di Cavalleria in ogni esagono dello scenario contenente un simbolo di Fanteria con un distintivo di Cavalleria. Un'unità di Cavalleria è trattata come Fanteria per gli ordini e come Corazzato un per il movimento e il combattimento.

Ordini all'unità di Cavalleria:

- ◆ Può muovere di 3 esagoni e combattere.
- ◆ Può combattere qualsiasi nemico a 2 o meno esagoni di distanza. Lancia 2 dadi nell'Assalto Ravvicinato e 1 dado contro un bersaglio a 2 esagoni.
- ◆ Può, in un combattimento in Assalto Ravvicinato riuscito, Guadagnare Terreno e combattere di nuovo, usando le stesse regole del combattimento di Sfondamento di un corazzato.





VIII. CONDIZIONI DI VITTORIA



Medaglie Obiettivo

The following terms are used to describe new and some common Memoir '44 Victory conditions:

Medaglia Obiettivo Temporaneo

La Medaglia in questo esagono obiettivo viene catturata e mantenuta da un'unità solo finché questa occupa l'esagono. Se l'unità lascia l'esagono per qualsiasi motivo (movimento, ritirata o eliminazione), la medaglia viene immediatamente persa e rimessa in gioco nella sua posizione originale sull'esagono obiettivo.

Medaglie Obiettivo per la Maggioranza

La Medaglia per il gruppo di esagoni obiettivo va alla parte che ha la maggioranza assoluta di unità in questi esagoni. La medaglia viene mantenuta finché la parte mantiene la maggioranza assoluta. La medaglia viene immediatamente persa e rimessa in gioco quando una parte non ha più la maggioranza assoluta.

Medaglie Obiettivo per la Maggioranza (Inizio Turno)

La Medaglia per il gruppo di esagoni obiettivo va alla parte che ha la maggioranza assoluta di unità in questi esagoni all'inizio del suo turno. La medaglia viene mantenuta per tutto il turno finché la conserva la maggioranza assoluta all'inizio del turno. La medaglia viene persa e rimessa in gioco quando una parte non ha più la maggioranza assoluta all'inizio di un turno.

Medaglia Obiettivo Permanente

La Medaglia per questo esagono obiettivo viene presa e guadagnata permanentemente nel momento in cui un'unità della fazione appropriata entra in questo esagono. La medaglia non viene restituita né rimessa in gioco, anche se l'unità successivamente lascia questo esagono.

Medaglia Obiettivo Permanente (Inizio Turno)

La Medaglia di questo esagono obiettivo viene presa e ottenuta permanentemente quando la parte appropriata occupa l'esagono **all'inizio del suo turno**. La medaglia non viene restituita né rimessa in gioco, anche se l'unità successivamente lascia questo esagono.

Ultimo ad occupare la Medaglia Obiettivo

La Medaglia di questo esagono obiettivo viene ottenuta nel momento in cui un'unità occupa questo esagono. L'unità può lasciare l'esagono, ma la Medaglia della Vittoria viene comunque conservata finché un'unità nemica non occupa l'esagono obiettivo.

Medaglia per l'unico a controllare l'Obiettivo

La Medaglia di questo gruppo di esagoni obiettivo va al lato appropriato quando ha almeno un'unità che occupa uno qualsiasi di questi esagoni obiettivo e il nemico non occupa nessuno di questi esagoni. La Medaglia della Vittoria viene conservata finché un'unità della fazione appropriata occupa uno di questi esagoni e il nemico non occupa nessuno di questi esagoni.

Obiettivo "Morte Improvvisa"

Non appena la parte designata soddisfa le condizioni stabilite di Morte Improvvisa, termina immediatamente e vince la partita.



Segnalini di uscita

Quando sono posizionati sulla mappa con le frecce rivolte verso i lati dei giocatori, i segnalini di uscita designano specifici esagoni attraverso i quali un'unità che esce dal tabellone può essere salvata e raccogliere una medaglia di vittoria.

Quando sono girati lateralmente, una coppia di segnalini di Uscita designa una serie di esagoni di uscita; questo insieme include anche i due esagoni su cui sono posti i segnalini.

L'unità che esce dalla Mappa attraverso un esagono di uscita viene rimossa dal gioco e una delle sue miniature viene posizionata sul tracciato della Vittoria del giocatore.



Il segnalino di Uscita #1 è un esagono isolato; Tutti quelli compresi tra i segnalini 2 e 3 formano una linea di uscita attraverso la quale le unità nemiche possono uscire e raccogliere Medaglie.



Nota importante: Se non diversamente scritto, le regole aeree non sono in vigore. Se presenti nel mazzo, le carte "Air Sortie" devono essere rimosse, non verranno utilizzate. Inoltre, a meno che non sia indicato diversamente, quando giochi una carta "Air Power" in uno qualsiasi degli scenari che seguono, tira solo 1 dado contro ogni unità, indipendentemente da quale fazione stai giocando, anche se sei Alleato.



TABELLA DEI CONTENUTI

I. ARTIGLIERIE	
Flak 88	2
Long Tom	2
M7 Priest	3
Nebelwerfer	3
II. EQUIPAGGIAMENTO DA SBARCO	
LCT202	4
Hobart's Funnies	4
III. CORAZZATI	
Elefant Panzerjäger	5
Sd.Kfz 250	5
Tiger	6
IV. VEICOLI	
Dodge WC-63 Truck	6
Jeep Willys	7
Kübelwagen	8
V. SPECIAL WEAPON ASSETS (SWA)	
M2 Mortar	8
M2 Machine Gun	8
VI. SPECIALISTI	
Sniper (Cecchino)	9
VII. NAZIONI MINORI WWII	
Ski Troops (Fillandesi)	9
Fanteria Francese	10
Artiglieria Italiana	10
Cavalleria Polacca	10
VIII. CONDIZIONI DI VITTORIA	
Medaglie Obiettivo	11
Segnalini di Uscita	11



Rules / Règles

Richard Borg

Scenarios / Scénarios

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

Additional Development and Proofreading / Relecture

Jesse Rasmussen, Don "yangtze" Clarke

Illustrations

Julien Delval

Graphic Design / Création Graphique

Cyrille Daujean

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 -2015 Days of Wonder, Inc.

First printing: June 2012. Printed in China.

