

MEMOIR

'44

Richard Borg

**POLSKA
INSTRUKCJA**

**WIEK: POWYŻEJ 8 LAT
CZAS: 30-60 MINUT**

**DAYS OF
WONDER**

**DLA 2 GRACZY
I 2 DRUŻYN**

Devel
4 II

OD WYDAWCY

Memoir '44 to nieskomplikowana i wciągająca gra planszowa dla całej rodziny. Opracowana została by jak najlepiej oddać atmosferę zmagania i poświęcenia w bitwach Drugiej Wojny Światowej. Ufamy, iż dzięki Memoir '44 zechcecie dowiedzieć się więcej o tych historycznych wydarzeniach. Mamy też nadzieję, iż tę unikalną historyczną spuściznę przekażecie młodszemu pokoleniu.

Days of Wonder, Inc. - Maj 2004

OD AUTORA

Memoir '44 pozwala graczom na efektywne odegranie bitew Drugiej Wojny Światowej. Dołączone do gry scenariusze odwzorowują ważne elementy terenu i rozstawienie sił.

Skala gry zmienia się z bitwy na bitwę. Dla niektórych scenariuszy, jednostka piechoty może reprezentować cały batalion, w innych zaś - pojedynczy pluton. Taktyki, które przyjdzie ci stosować, współgrają doskonale z zaletami i ograniczeniami właściwymi dla poszczególnych jednostek, rodzajów broni i terenu.

Mechanika gry, choć prosta, wymagać będzie strategicznego rozegrania kart, wypracowanych rzutów kostką i agresywnej, acz przemyślanej rozgrywki, by sięgnąć po zwycięstwo.

Miłej zabawy

Richard Borg

SPIS TREŚCI

Zawartość	2
Przygotowanie gry	3
Pole bitwy	5
Karty dowodzenia	5
Cel gry	6
Tury zozgrywki	6
Ruch jednostek	7
Jednostki specjalne	12
Teren	13
Przeszkody	16
Gra drużynowa	19

OD pierwszych minut D-Day, po wyzwolenie Paryża i dalej - Memoir '44 przeniesie cię na pola kluczowych bitew, które przeważały szalę zwycięstwa w zachodniej Europie. Przejmij dowodzenie swymi żołnierzami i sam zapisz karty historii z tych decydujących dni roku 1944!

ZAWARTOŚĆ

Podczas niedawnej akcji wywiadu na terenie wroga, odnaleziono niezwykle kartonowe pudełko. Zgodnie z protokołem, zawartość dokładnie sprawdzono, posortowano oraz sporządzono stosowną listę:

- ★ dwustronna plansza - pole bitwy (lądowanie na plaży i prowincja)
- ★ 2x arkusz kartonowych żetonów, zawierające:
 - 44 dwustronne hexy (sześciennie pola) przedstawiające teren
 - 10 dwustronnych Medali Zwycięstwa
 - 14 odznak Oddziałów Specjalnych
 - 4 dwustronne, prostokątne żetony Bunkrów i Mostów
- ★ 2x wojskowe torby z miniaturowymi (Zielona Armia - Alianci; Niebiesko-szara - Państwa Osi/Siły niemieckie), z których każda zawiera:
 - 42 figurki piechoty
 - 24 opancerzone wozy
 - 6 sztuk artylerii
 - 18 przeszkód
 - 3 części cardholdera (elementu pozwalającego na wygodne trzymanie kart)
- ★ 1x talia 70 kart, a w niej:
 - 60 kart dowodzenia (Command Cards)
 - 40 kart sekcji (Section Cards)
 - 20 kart taktyki (Tactic Cards)
 - 9 kart podsumowujących
 - 7 kart terenu
 - 1 dwustronna karta podsumowania jednostek
 - 1 dwustronna karta podsumowania przeszkód
- ★ 8x kości bitewne



- ★ 1x książeczka z zasadami i scenariuszami
- ★ 1x numer dostępu do Days of Wonder Online, zlokalizowany z tyłu niniejszej książeczki



Żelazny Krzyż



Medal Honoru



Bunkier



Most



Niemcy



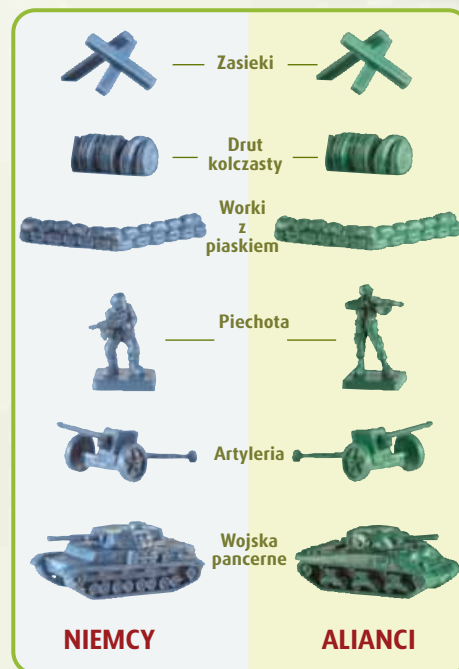
US Rangers



British Airborne



Francja (FFI)



Karty dowodzenia



Karty sekcji



Karty taktyki



Podsumowanie jednostek



Podsumowanie przeszkód



Karty terenu



Podsumowanie terenu

PRZYGOTOWANIE GRY

Zadowolające rezultaty osiągnąć można jedynie poprzez dyscyplinę (Baczność, żołnierzu!), która dotyczy także przygotowań do rozegrania scenariusza w Memoir '44. Podczas przygotowania gry zaleca się postępowanie krok po kroku, zgodnie z podanymi niżej wytycznymi, szczególnie jeśli jest to twoja pierwsza rozgrywka. Otrzymasz niezwykle zróżnicowane pole bitwy, oraz możliwość zapoznania się z fascynującymi ciekawostkami historycznymi i informacjami, które obecne są przy każdym ze scenariuszy.

1 – Wybierz bitwę z rozdziału o scenariuszach w niniejszej książeczce. *Jeśli jest to twoja pierwsza gra w Memoir '44, zaleca się, by wybór padł na pierwszą bitwę – Pegasus Bridge, str. 19. Bitwa ta otwierała kampanię D-Day i jest odpowiednim scenariuszem wprowadzającym do Memoir '44.*



2 – Rozmieść planszę na środku stołu, odpowiednią stroną do góry. *Dla potrzeb scenariusza Pegasus Bridge, na wierzchu znajdować się powinna prowincja.*

3 – Umieść odpowiednie hexy terenu, zgodnie ze wskazówkami scenariusza. *W Pegasus Bridge, ułożyć należy 20 hexów rzeki, 4 hexy wioski i wreszcie 9 hexów lasu.*

4 – Umieść przeszkody nieruchome (bunkry i mosty) i ruchome, jeśli takowe są potrzebne. *Dla potrzeb Pegasus Bridge, umieścić trzeba dwa mosty, po jednym na rzece, oraz 4x drut kolczasty i worki z piaskiem, ustanawiając punkty obrony mostu.*

5 – Ustaw na planszy figurki, sprawdzając ich rozmieszczenie ze wskazówkami scenariusza. Doświadczenie mówi, iż najszybciej jest ustawić po jednej figurce na hex, by oznaczyć rozmieszczenie, a później zaś uzupełnić jednostkę zgodnie z wymaganiami. **Jednostka Artylerii składa się zazwyczaj z 2 figurek, jednostka wojsk opancerzonych – z 3, jednostka piechoty zaś – 4.**

6 – Dodaj oznaczenia Jednostek Specjalnych odpowiednim jednostkom i Medale Zwycięstwa odpowiednim celom na mapie, jeśli tego wymaga scenariusz. *Dla celów Pegasus Bridge, ułóż Medal Zwycięstwa na każdym z mostów.*

7 – Ułóż obok planszy karty podsumowania terenu, które odpowiadają danemu scenariuszowi (*karty podsumowania Lasu, Miasteczek i Wiosek, oraz Rzek potrzebne są przy scenariuszu Pegasus Bridge*), razem z kartami podsumowania dla Przeszkód i Jednostek. W razie potrzeby, zob. Teren w Załączniku 2 (str. 13); tam znajdziesz szczegóły dotyczące terenów.

8 – Złóż cardholdery i ustaw je na brzegu planszy. Nie są one konieczne, ale przydają się, gdy gra toczy się w drużynach po kilku graczy, lub dla celów pokazowych. Dzięki nim, gracze znajdujący się w jednej drużynie mogą wskazywać i rozważać różne opcje rozgrywki.

9 – Gracze wybierają stronę konfliktu i zasiadają w odpowiednich miejscach przy planszy. Z uwagi na stosunkowo krótki przebieg typowego scenariusza, zaleca się rozgrywkę meczową, polegającą na tym, iż gracze po zakończonej rozgrywce od razu zamieniają się stronami i rozgrywają rewanż. Zwycięzcą jest gracz, który zdobędzie najwięcej Medali Zwycięstwa w obu bitwach.



10 - Przetasuj dokładnie talię kart dowodzenia i rozdaj każdej ze stron odpowiednią ilość kart, określoną w danym scenariuszu. Gracze umieszczają karty w cardholderach, ukrywając ich zawartość przed przeciwnikiem. *W scenariuszu Pegasus Bridge, Alianci otrzymują 6 kart dowodzenia, natomiast niemiecki Generał rozpoczyna grę z jedynie 2 kartami! Rommel nie powinien być wyjeżdżać na wakacje tego pamiętnego dnia.*

11 - Umieść pozostałość talii grzbietem do góry, obok pola bitwy, tak by łatwo było do niej sięgnąć.

12 - Każda strona bierze cztery kości.

13 - Rozpoczynający gracz (*w Pegasus Bridge - Brytyjski Major, John Howard*) określony jest przez scenariusz; następuje początek rozgrywki.



POLE BITWY

Bitwy rozgrywane są na planszy, podzielonej na sześciennie pola (13 x 9 hexów). Plansza ta podzielona jest na trzy sekcje przez dwie czerwone linie, nadając każdemu z graczy lewą i prawą flankę oraz wyznaczając środkowy obszar zmagania. Jeśli linia przerywana przechodzi przez dany hex, pole to uznawane jest zarówno jako część flanki i część środka.

PROWINCJA



PLAŻA



KARTY DOWODZENIA

Jednostki mogą ruszyć się i/lub walczyć tylko jeśli otrzymają stosowny rozkaz. Karty dowodzenia używa się do tego właśnie celu; żołnierze otrzymują wytyczne, by wykonać ruch, walczyć i/lub wykonać specjalną komendę. Są dwa rodzaje kart rozkazów: **karty Sekcji** i **karty Taktyki**.



Karty sekcji



Karty taktyki

Karty sekcji

Karty te używa się by nakazać jednostkom ruch i/lub walkę w danej sekcji planszy. Karty te wskazują w której sekcji (sekcjach) pola bitwy można taki rozkaz wydać, oraz ile jednostek może on objąć.

Karty taktyki

Karty te pozwalają na specjalny ruch, atak, lub na specjalne akcje, wyjaśnione na karcie. Niektóre karty pozwalają na wydanie rozkazu jednostkom w obrębie tylko jednej sekcji, podczas, gdy inne - we wszystkich.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie określonej liczby Medali Zwycięstwa (zwykle 4 do 6, zależnie od warunków zwycięstwa podanych przez dany scenariusz).



W Memoir '44, medale te zdobywane są za każdą jednostkę przeciwnika zupełnie wyeliminowaną z pola bitwy. Każdy zdobyty medal oznacza się umieszczając figurkę ostatniej wyeliminowanej jednostki na którymkolwiek Polu Medali (Medal Stand), które zlokalizowane są po twojej stronie planszy, w jej lewym dolnym rogu.

W niektórych scenariuszach zdobyć można dodatkowe Medale na samej planszy, poprzez przejście i utrzymanie pewnych pól terenu lub innych ważnych punktów.

TURY ROZGRYWKI

Gracz wskazany w notatkach z odprawy zaczyna pierwszy. Dalej gracze kolejno rozgrywają swoje tury, aż do momentu, gdy jeden z uczestników zdobędzie odpowiednią ilość Medali Zwycięstwa, wskazaną przez scenariusz.

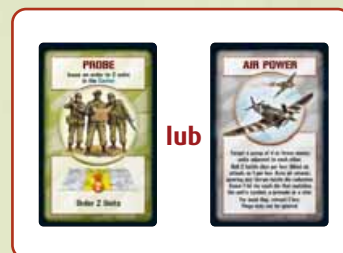
Oto kolejność czynności podczas tury:

1. Zagrać kartę dowodzenia.
2. **ROZKAZ.** Należy określić jednostki, które mają zostać objęte rozkazem, zgodnie z limitem karty, która została zagrana.
3. **RUCH.** Wykonaj ruch jednostkami, po jednej na raz. Uważać należy na ograniczenia danej jednostki i terenu, zgodnie z kartą podsumowania.
4. **WALKA.** Walkę toczyć należy jedną jednostką na raz. Wybierz cel i
 - a) sprawdź Zasięg (zliczając Kości, zob. str. 9) i pole widzenia (str. 9)
 - b) sprawdź, czy wpływ mają jakiegokolwiek właściwości terenu (str. 13)
 - c) oblicz wynik walki (str. 10)
5. Wyciągnij nową kartę dowodzenia.

1 - Zagrywanie karty dowodzenia

Na początku swojej tury, zagraj jedną kartę dowodzenia ze swojej ręki. Umieść ją wierzchem do góry przed sobą i odczytaj głośno zawartość.

Karty te zwykle używa się by wydać jednostkom rozkaz ruchu i/lub ataku. Karta, którą zagrzasz określa sekcję (sekcje) planszy, w której możesz użyć rozkazu, oraz ile jednostek może dany rozkaz wykonać.



2 - Wydawanie rozkazu jednostkom

Po zagranii karty rozkazu, określ jednostki, które dany rozkaz mają wykonać.

Jedynie te jednostki, które otrzymały rozkaz mogą się ruszyć, zaatakować, lub wykonać specjalną akcję później w trakcie rundy.

Jednostki znajdujące się na hexie, przez który przebiega czerwona przerywana linia, mogą przyjąć rozkaz skierowany na którąkolwiek z dwu sekcji.



Dana jednostka nie może przyjąć więcej niż jednego rozkazu. Jeśli karta pozwala na wydanie większej ilości rozkazów, niż jest jednostek w odpowiedniej sekcji, 'nadwyżka' rozkazów przepada.

3 - Ruch jednostkami

Ruch jednostkami, po jego zadeklarowaniu, należy wykonać po kolei, po jednej jednostce na raz, w określonej przez gracza kolejności. Dana jednostka może ruszyć się tylko raz w ciągu tury. Jednostka objęta rozkazem nie musi się ruszać.

Musisz dokończyć ruch jedną jednostką, by móc poruszyć się następną. Dodatkowo, wykonać musisz wszystkie zaplanowane ruchy, nim będziesz mógł przejść do Walki (krok 4).

Przykład: by przesunąć jednostkę piechoty na prawo od wioski, należy najpierw ruszyć jednostkę blokującą ruch.



Jednostki objęte rozkazem mogą się przemieścić z jednej sekcji pola bitwy na drugie.

Dwie jednostki nie mogą zajmować tego samego hexa. Podczas ruchu, jednostka nie może przejść przez hex zajęty przez inną jednostkę, tak przyjacielską, jak i wrogą.



Nie można oddzielać pojedynczych figurek od jednostki; muszą pozostać razem i poruszać się zawsze jako grupa.

Jednostki, których stan został zredukowany z uwagi na straty, nie mogą łączyć się w nowe jednostki.

Niektóre właściwości terenu mają wpływ na ruch i mogą przeszkodzić danej jednostce w wykonaniu pełnego ruchu lub ataku (zob. Teren, str. 10).



• Ruch piechotą

Objęta rozkazem jednostka piechoty może poruszyć się o jeden hex i zaatakować lub o dwa hexy, bez możliwości ataku.





Jednostki piechoty Sił Specjalnych mogą poruszyć się o 2 hexy i nadal zaatakować!



• Ruch jednostkami opancerzonymi

Jednostki opancerzone ruszyć się mogą do 3 hexów i zaatakować cel.



• Ruch artylerią

Artyleria może albo poruszyć się o 1 hex, albo zaatakować

Jednostki specjalne



Ruch o 2 hexy i atak

Jednostki opancerzone



Ruch o 3 hexy i atak



Artyleria: ruch...



...lub atak

4 - Walka

Wynik walk rozwiązuje się w określonej przez atakującego kolejności, po jednej jednostce na raz. Musisz zadeklarować i obliczyć wynik jednej walki, nim przejść możesz do kolejnej. Dana jednostka może walczyć jedynie raz na turę. Jednostka objęta rozkazem nie musi walczyć. Jednostce nie wolno rozdzielić wyniku rzutu kośćmi pomiędzy kilkoma wrogimi celami. Ilość strat zadanych jednostce nie ma wpływu na ilość kości, które będzie wykorzystywać do rzutu w walce. Jednostka z jedną tylko figurką dysponuje taką samą siłą ognia, co jednostka w pełnym stanie.

Jednostka atakująca znajdującego się tuż obok przeciwnika wykonuje „atak w zwarciu”.

Jednostka atakująca przeciwnika, który oddalony jest o więcej niż 1 hex, oddaje w jego kierunku „strzał”.

Jednostka znajdująca się tuż obok jednostki przeciwnika musi atakować w zwarciu, jeśli w ogóle chce atakować. Nie może zamiast tego strzelić do innego, bardziej oddalonego przeciwnika.

Atak w zwarciu



na sąsiedni hex



Strzał: atak z dystansu

Procedura Walki

- 1 - Określ którą objętą rozkazem jednostką chcesz zaatakować, oraz cel ataku.
 - A) **sprawdź zasięg:** upewnij się, iż twój cel jest w zasięgu
 - B) **sprawdź pole widzenia (dotyczy Piechoty i Jednostek opancerzonych):** upewnij się, że twój cel znajduje się w polu widzenia.
- 2 - Oblicz ilość kości potrzebnych do rzutu, na podstawie rodzaju jednostki atakującej i odległości do celu.
- 3 - Określ wpływ terenu na liczbę kości. Jeśli jest to konieczne, zmniejsz odpowiednio liczbę kości.
- 4 - Przeprowadź atak: rzuć kośćmi i oblicz rezultat ataku.

• Zasięg – Piechota

Objęta rozkazem jednostka piechoty może zaatakować jakiegokolwiek przeciwnika znajdującego się w odległości 3 lub mniej hexów. Jeśli przeciwnik znajduje się na sąsiadującym hexie, rzucić należy 3-ma kośćmi, jeśli odległość wynosi 2 hexy - 2-ma kośćmi, oraz 1 kością, jeśli cel znajduje się w odległości 3 hexów.

By określić ilość kości dla rzutu, umieść palec na hexie znajdującym się tuż obok atakującej jednostki i przesuwasz go, po jednym hexie na raz, w kierunku celu, licząc w dół (3, 2, 1). Ostatnia cyfra wypowiedziana w momencie, gdy dotrzesz palcem do celu, określa ilość kości dla rzutu.

Zasięg i ilość kości potrzebnych do ataku



Cel o 2 pola



Cel poza zasięgiem



• Zasięg - jednostki opancerzone

Objęta rozkazem jednostka opancerzona może zaatakować jakiegokolwiek przeciwnika znajdującego się w odległości 3 lub mniej hexów. W przypadku jednostek opancerzonych, walka toczy się zawsze przy użyciu 3 kości.

Zasięg i ilość kości potrzebnych do ataku



• Zasięg - artyleria

Objęta rozkazem jednostka artylerii może zaatakować dowolny cel w odległości 6 lub mniej hexów. Schemat obliczania ilości kości pokazuje rysunek obok.

Zasięg i ilość kości potrzebnych do ataku



• Pole widzenia

By móc zaatakować, jednostka Piechoty bądź jednostka opancerzona musi „widzieć” cel. Innymi słowy, musi mieć cel w polu widzenia. Artyleria nie potrzebuje pola widzenia.

Pole widzenia może być przedstawione w postaci linii, wyrysowanej ze środka hexa, na którym znajduje się atakująca jednostka, i kończącej się na środku hexa zajmowanego przez cel. Pole widzenia uznaje się za zablokowane, jeśli jakikolwiek hex (lub jego część) znajdujący się na drodze wspomnianej linii zawiera przeszkodę. Przeszkadzać mogą także jednostki (tak wrogie, jak i przyjacielskie) lub pewne rodzaje ukształtowania terenu.

Ukształtowanie terenu na hexie, na którym znajduje się cel, nie blokuje pola widzenia.

Pole widzenia blokuje jednostka w środku



Jednostka Aliantów widzi wroga na granicy lasu, ale nie ma widzenia do jednostki za lasem



Alianci mają pole widzenia



Pole widzenia jest zablokowane



Pole widzenia jest zablokowane



Jeśli nasza linia graniczy z jednym, bądź kilkoma hexami zawierającymi przeszkody, pole widzenia nie jest zablokowane, chyba, że przeszkody znajdują się po obu stronach linii, w dowolnym jej punkcie.

• Wpływ terenu

Wszystkie rodzaje terenu i przeszkód opisane są w dziale Teren i Przeszkody (Załącznik 2, str. 13). Należy kierować się zawartymi tam informacjami, bądź odpowiednimi kartami podsumowania, aby odpowiednio obliczyć ilość potrzebnych kości dla danego ataku.

• Przeprowadzanie ataku

Najpierw określa się trafienia, później zaś przeprowadza ewentualną ucieczkę.

Trafienie

Podczas walki, atakujący zdobywa 1 trafienie za każdą kość, na której wyrzucony zostanie symbol pasujący do typu atakowanej jednostki. Jeśli wyrzucony zostanie granat, atakujący również zdobywa 1 trafienie.

Za każde zaliczone trafienie z jednostki usuwana jest jedna figurka. Gdy usuwana jest ostatnia figurka danej jednostki wroga, umieść ją na jednym z pustych Miejsc na Medale po swojej stronie pola bitwy.

Jeśli atakujący wyrzuci więcej trafień niż liczba figurek we wrogiej jednostce, dodatkowe trafienia nie mają żadnego efektu.



1 trafienie
w jednostkę piechoty



1 trafienie
w jednostkę pancerną



1 trafienie
w dowolną jednostkę

Pudło



Jeśli nie wyrzucisz żadnego symbolu jednostki lub też nie zmusisz przeciwnika do odwrotu - jest to pudło. Symbol ten używany jest przy kilku Kartach Taktyki, ale standardowo oznacza pudło.

Odwrót



Odwrót zarządza się po obliczeniu trafień i usunięciu poległych. Za każdą wyrzuconą przeciw niej flagę, jednostka musi cofnąć się o jedno pole w kierunku swojej strony pola bitwy.

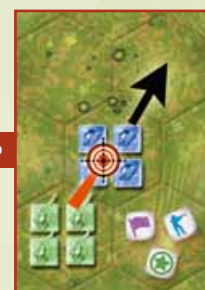
Gracz kontrolujący jednostkę decyduje na który hex wycofa się jego wojsko, stosując się do poniższych reguł:

- ◆ dana jednostka musi zawsze wycofać się w kierunku strony pola bitwy, którą obejmuje kontrolujący jednostkę gracz.
- ◆ teren nie ma wpływu na ruch podczas odwrotu, dzięki czemu dana jednostka może przejść przez las lub wioskę bez zatrzymywania się; przez teren niemożliwy do przejścia jednak, nie można się wycofać.
- ◆ jednostka nie może wycofać się na lub przez hex zajęty już przez inną jednostkę (wrogą, czy przyjacielską).
- ◆ jeśli jednostka nie może się wycofać, jest zmuszona wycofać się poza planszę, lub została by zepchnięta z powrotem do morza, traci ona jedną figurkę za każdy ruch odwrotu, który nie może zostać wykonany.
- ◆ niektóre przeszkody pozwolą pewnym jednostkom zignorować pierwszą wyrzuconą przeciw nim flagę.

Aliaanci wyrzucili Flagę, Piechotę i Gwiazdę. Po usunięciu poległych Niemcy mają dwie możliwości odwrotu.



lub



Tylko jedna możliwość ucieczki



Obie możliwości ucieczki są blokowane. Jednostka nie może się ruszyć i traci kolejną figurkę.



• Zajmowanie pola

Jeśli objęta rozkazem jednostka piechoty, w trakcie walki w zwarciu wyeliminuje, bądź zmusi do wycofania się jednostkę wroga, może zdecydować się na zajęcie pola poprzez przemieszczenie się na zwolniony właśnie hex.

Jednostki artylerii nie mogą zajmować pola.

Zasady walki i ograniczenia ze względu na rodzaj terenu obowiązują także podczas zajmowania pola.

Jeśli wykonująca rozkaz jednostka pancerna, w trakcie walki w zwarciu wyeliminuje, bądź zmusi do wycofania się jednostkę wroga, może zdecydować się na zajęcie pola poprzez przemieszczenie się na zwolniony właśnie hex i wykonania Ataku Pancernego.

• Atak pancerny

Po pomyślnym zakończeniu walki w zwarciu, jednostka opancerzona może przemieścić się na zwolniony hex i zaatakować ponownie. Jeśli pole, na którym się znajdujesz sąsiaduje z wrogią jednostką, po raz kolejny należy rozegrać walkę w zwarciu. W przeciwnym wypadku oddać możesz strzał z odległości.

- ◆ dana jednostka może ponownie zająć pole po pomyślnym ataku pancernym
- ◆ jednostka opancerzona może wykonać atak pancerny jedynie raz na turę
- ◆ wszystkie walki, walki w zwarciu i ataki pancerne muszą zostać rozstrzygnięte nim będzie można wykonać atak kolejną jednostką

Aliancka Piechota wyrzuciła symbol Piechoty i flagę, będąc w zwarciu.



Po usunięciu jednej figurki Niemcy wycofują się



Gracz wybiera „Zajmowanie pola”, wchodząc na pole lasu



Aliancka jednostka pancerna wyrzuciła symbol Piechoty i flagę, będąc w zwarciu.



Po usunięciu jednej figurki Niemcy wycofują się



Gracz wybiera „Atak pancerny”



Po wykonaniu ruchu natychmiast atakuje ponownie



5 - Wyciągnij kartę dowodzenia

Po rozstrzygnięciu wszystkich trafień i wycofań należy odłożyć zagraną kartę dowodzenia i wyciągnąć kolejną ze stosu. Twoja tura dobiegła końca.

Jeśli stos kart się skończy, przetasować należy karty odłożone i uformować nowy stos.

ZAŁĄCZNIK 1 - JEDNOSTKI SPECJALNE

Używanie karty podsumowania Jednostek Specjalnych

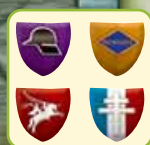


Z tyłu karty podsumowania Jednostek Standartowych znajduje się lista różnych typów Sił Specjalnych i innych jednostek Elitarnych, które napotkać można w Memoir '44. Zaokrąglone rogi u góry symbolu jednostki służą do oznaczenia Sił Specjalnych lub jednostek Elitarnych na mapie.

Wartość w prawym dolnym rogu symbolu jednostki używana jest by wskazać ilość figurek na jednostkę, jeśli różni się ona od standartowej liczby.

Siły Specjalne i jednostki Elitarne zachowują się w taki sam sposób, jak ich standartowe odpowiedniki (piechota lub wojska pancerne); wyjątki opisane są poniżej oraz na karcie podsumowania.

Używanie Oznaczeń Sił Specjalnych



W scenariuszach łączących jednostki Standartowe i Specjalne, które korzystają z tych samych figurek (np. Komandosi przemieszani z Piechotą na brzegach Sword Beach), użyć należy odpowiednich Oznaczeń Sił Specjalnych, kładąc odpowiedni żeton na każdym hexie zajmowanym przez Jednostkę Specjalną, by odróżnić ją od regularnych żołnierzy.

US Rangers



Brytyjcy Komandosi



Niemieckie Komando



LA RESISTANCE jest ogólnym terminem określającym różnorodne ruchy (uzbrojone lub nie), które walczyły z siłami Osi w okupowanej Francji, poczynając od poddania się jej w 1940 roku. Wezwanie generała De Gaulle'a rozgłoszone 18 czerwca 1940 roku w BBC poderwało patriotów wszelkich orientacji politycznych i różnego pochodzenia. Rosnące w liczbę, dobrze zorganizowane i coraz lepiej wyposażone grupy ruszały do akcji w kolejnych latach, stając się „niewidzialną” armią w dniach prowadzących do D-Day. Utrzymując bliski kontakt z siłami Sojuszu, które często zrzuciły im z samolotów sprzęt i pieniądze, Ruch Oporu sabotował linie zaopatrzenia, ochraniał działania sił specjalnych poza liniami wroga i dokonywał skrytobójstw istotnych liderów niemieckiego reżimu. Od 1944 roku uzbrojone grupy sił Ruchu Oporu znane były jako FFI (Forces Francaises de l'Interieur – Francuskie Siły Wewnętrzne). Informacje, które zaferowały one w czasie okresu przygotowań do operacji Overlord zagwarantowały skuteczne i zakończone sukcesem działania Sojuszu.

Francuski Ruch Oporu posiadał ogromną wiedzę na temat terenów wiejskich i wspierany był przez mieszkańców przez cały czas trwania wojny. Siły Francuskiego Ruchu oporu charakteryzują poniższe punkty:

- ◆ mogą zawsze atakować, gdy wchodzą na nowy typ terenu, gdzie standartowa Piechota musiałaby się zatrzymać bez możliwości atakowania
- ◆ mogą zniknąć w terenach wiejskich, wycofując się do 3 hexów zamiast standartowego hexa przy każdej fładze wyrzuconej na kościach
- ◆ z uwagi na ograniczone siły liczebne, ich jednostka liczy 3 figurki, zamiast standartowych 4
- ◆ w przeciwieństwie do innych Sił Specjalnych, jednostka Francuskiego Ruchu Oporu nie może wykonać ruchu o 2 hexy i zaatakować w trakcie jednej tury.

Siły Specjalne (US Rangers, Brytyjcy Komandosi i inne Elitarne jednostki):



US Rangers, którzy zaatakowali Pointe-du-Hoc



6ta Brytyjska Dywizja Destantowa, która zajęła most Pegasus



Elitarne siły niemieckie

Niemcy zaatakowali Francuski Ruch Oporu, który ukrywał się w lesie i wyrzucili dwie flagi. Francuzi wycofali się i ukryli w wiosce, która jest oddalona aż o 4 hexy.

Siły Specjalne, jak pokazała historia, charakteryzowały się ponadprzeciętną mobilnością i siłą ognia, dzięki rygorystycznemu treningowi i niestandardowemu uzbrojeniu;

- W przeciwieństwie do regularnej Piechoty, Siły Specjalne mogą ruszyć się o 2 hexy i nadal zaatakować (zamiast ruchu o 1 hex i ataku, lub ruchu o 2 hexy bez możliwości ataku). Jednostki te pozostają pod wpływem ograniczeń z racji rodzaju terenu.

Siły specjalne mogą poruszyć się o 2 pola i zaatakować



...ale nadal muszą przestrzegać ograniczeń terenowych



Elitarne Jednostki Opancerzone

Jednostki te, np. niemieckie dywizje czołgów Tygrys, siały zniszczenie pośród sił wroga na polu bitwy.

- W przeciwieństwie do regularnych jednostek opancerzonych, Elitarne Jednostki liczą po 4 figurki, z racji ich wyjątkowej odporności na ogień nieprzyjacielski.



ZAŁĄCZNIK 2 - TEREN

Używanie Kart Pomocy Terenu

Karty te zawierają krótkie podsumowanie najważniejszych właściwości każdego rodzaju terenu. Gdy przygotujesz scenariusz, ułóż Karty Pomocy, które odpowiadają użytym

w scenariuszu rodzajom terenu obok planszy.

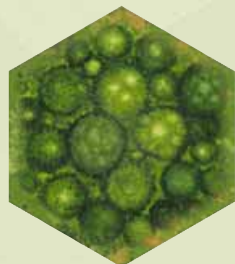
- karta opisuje różne cechy terenu
- ikonki żołnierza i czołgu odnoszą się do właściwości obronnych terenu; w tym przypadku, jeśli atakuje jednostka Piechoty należy odjąć 1 kostkę, jeśli zaś jednostka pancerna - 2 kości.

Opis efektów



obronne możliwości danego terenu

Lasy



- ◆ **Ruch:** jednostka, która wejdzie na hex z lasem musi zatrzymać się i nie może ruszyć dalej w ciągu tej tury.
- ◆ **Walka:** jednostka nie może atakować w tej samej turze, w której weszła na pole lasu.
- ◆ Podczas walki z nieprzyjacielską jednostką, która znajduje się na polu lasu, Piechota odejmuje 1 kostkę przed rzutem, jednostki opancerzone zaś - 2 kostki. Artyleria nie odejmuje kostek.
- ◆ **Pole widzenia:** las blokuje pole widzenia.

Alianci wchodzą do lasu, muszą się zatrzymać i nie mogą w tej turze walczyć



Przeciwnik podchodzi i atakuje; rzuca dwie kostki zamiast trzech, gdyż Aliantów chroni las



Zemsta! Alianci atakują, używając trzech kości



Żywopłot



Jest to rodzaj terenu typowy dla Normandii: niewielkie trawiaste pola, przedzielone wysokimi rzędami krzaków, drzew lub ogrodzeń. Był to trudny teren dla Aliantów, jako że nigdy nie wiedzieli jakie niebezpieczeństwo czyha na nich za następnym żywopłotem.

- ◆ **Ruch:** by wejść na pole żywopłotu, dana jednostka musi znajdować się tuż obok tego pola. Jednostka, która wejdzie na takie pole musi się zatrzymać i nie może dalej się ruszyć w trakcie tej tury. Jednostka, która opuszcza pole żywopłotu może poruszyć się jedynie na przylegające do niego pole.
- ◆ **Walka:** jednostka nie może walczyć w tej samej turze, w której weszła na pole.
- ◆ Podczas walki z nieprzyjacielską jednostką, która znajduje się na polu żywopłotu, Piechota odejmuje 1 kostkę przed rzutem, jednostki opancerzone zaś - 2 kostki. Artyleria nie odejmuje kostek.
- ◆ **Pole widzenia:** żywopłot blokuje pole widzenia.

Tura 1: ruch i zatrzymanie przy żywopłocie



Tura 2: można wejść na pole żywopłotu



Tura 3: ruch i zatrzymanie przy żywopłocie



Tura 4: teraz można poruszać się normalnie



Pagórek



- ◆ **Ruch:** brak ograniczeń.
- ◆ **Walka:** podczas walki z nieprzyjacielską jednostką, która znajduje się na pagórku, Piechota i jednostki opancerzone odejmują 1 kostkę przed rzutem. Artyleria nie odejmuje kostek. Jeśli walka toczy się pomiędzy jednostkami na tej samej wysokości, nie odejmuje się kostek.

- ◆ **Pole widzenia:** pagórek blokuje pole widzenia, za wyjątkiem sytuacji, gdzie jednostki są na tej samej wysokości i na tym samym pagórku.

Alianci atakują z niższego poziomu 2 kostkami zamiast 3



Gdyby byli na pagórku rzucaliby 3



Alianci mogą atakować ponieważ są na tej samej wysokości



Miasta i Wioski



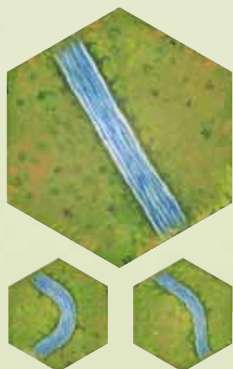
- ◆ **Ruch:** jednostka, które wejdzie do miasta musi się zatrzymać i nie może dalej się ruszyć w trakcie tej tury.
- ◆ **Walka:** jednostka nie może walczyć w tej samej turze, w której weszła na pole.
- ◆ Podczas walki z nieprzyjacielską jednostką, która znajduje się w mieście, Piechota odejmuje 1 kostkę przed rzutem, jednostki opancerzone zaś - 2 kostki. Artyleria nie odejmuje kostek. Jednostka opancerzona znajdująca się w mieście odejmuje 2 kostki od swojego rzutu.

- ◆ **Pole widzenia:** miasto blokuje pole widzenia.

Inne hexy miast i wiosek:



Rzeki i Drogi Wodne



- ◆ **Ruch:** rzeka jest terenem nie do przejścia. Dana jednostka może przekroczyć rzekę jedynie w miejscu, gdzie znajduje się most.
- ◆ **Walka:** walka na moście odbywa się na normalnych zasadach.
- ◆ **Pole widzenia:** rzeka nie blokuje pola widzenia.

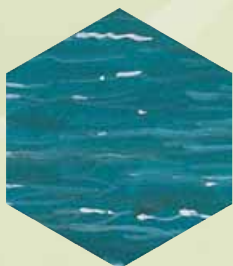
Jednostka musi sforsować most, aby przejść rzekę



Jednostka może atakować przez rzekę



Ocean



- ◆ **Ruch:** jednostka, która znajdzie się na tego typu polu może poruszyć się maksymalnie o 1 hex. Zakłada się, że taka jednostka jest na pokładzie okrętu desantowego lub w płytkiej wodzie i zmierza do Plaży. Ocean jest terenem nie do przejścia dla jednostek w trakcie odwrotu.
- ◆ **Walka:** jednostki znajdujące się na Oceanie nie mogą walczyć.
- ◆ **Pole widzenia:** Ocean nie blokuje pola widzenia.

Jednostka może poruszyć się po wodzie tylko o jedno pole



W następnej turze może już poruszyć się o dwa pola na piasku



Plaża



- ◆ **Ruch:** jednostka, która znajdzie się na Plaży może jedynie wykonywać ruch o 2 pola.
- ◆ **Walka:** brak ograniczeń. Jednostka nadal może zająć pole po zwycięskiej walce w zwarciu.
- ◆ **Pole widzenia:** Plaża nie blokuje pola widzenia.

Niemiecka piechota wyrzuciła ikonę piechoty i flagę



Aliancka jednostka nie może uciekać, więc traci 2 figurki zamiast 1



TRWAŁE PRZESZKODY

Jeśli przeszkoda znajduje się np. na pagórku, odejmuje się jedynie kości za przeszkodę. Dla przykładu, z uwagi na bunkier znajdujący się na pagórku, czołg atakujący z niższego terenu odejmuje dwie kostki od rzutu, nie zaś 2+1 (2 z uwagi na bunkier, 1 z uwagi na pagórek). Inny przykład: worki z piaskiem na wiosce nie dodają nic do obrony (redukcja kostek dla wioski to 2/1, dla worków - 1), dzięki nim jednak wioska zyskuje nową właściwość: jakakolwiek jednostka znajdująca się we wiosce może zignorować pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę.



Bunkry



- ◆ **Ruch:** jednostka Piechoty może walczyć w tej samej turze, w której wejdzie na Bunkier. Jednostki Opancerzone i Artyleria nie mogą wchodzić na pole z Bunkrem. Jednostki Artylerii, które zaczynają grę na polu z Bunkrem nie mogą z niego zejść.
- ◆ **Walka:** jedynie strona konfliktu wyznaczona przez scenariusz może zająć Bunkier i się w nim bronić.
- ◆ Podczas walki z nieprzyjacielską jednostką, która znajduje się w Bunkrze, Piechota odejmuje 1 kostkę przed rzutem, jednostki opancerzone zaś - 2 kostki. Artyleria nie odejmuje kostek.
- ◆ Należy usunąć figurkę Artylerii za każdą wyrzuconą flagę przeciw jednostce artylerii znajdującej się w bunkrze.
- ◆ Jednostka znajdująca się w bunkrze może zignorować pierwszą wyrzuconą przeciw niej flagę.
- ◆ **Pole widzenia:** Bunkier blokuje pole widzenia.



„Jeże” przeciwczołgowe

Są to przeszkody dla czołgów i okrętów desantowych. Zwykle wykonane były z połączonych razem stalowych szyn. Mogły też być zrobione z drewna, z umieszczoną na górze miną przeciwczołgową. Nieoczekiwanie, piechota Aliantów użyła tych zapór jako zastępy podczas szturmowania plaży.

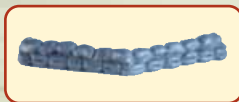


- ◆ **Ruch:** jedynie jednostki piechoty mogą wejść na „jeże”. Brak ograniczeń ruchu.
- ◆ **Walka:** brak ograniczeń. Jednostka znajdująca się na „jeżach” może zignorować pierwszą flagę, która została przeciw niej wyrzucona.
- ◆ **Pole widzenia:** „jeże” nie blokują pola widzenia.

PRZESZKODY PRZENOŚNE



Worki z piaskiem



- ◆ **Ruch:** brak ograniczeń. Gdy jednostka opuszcza pole z workami z piaskiem, worki te należy usunąć.
- ◆ **Walka:** jednostka na polu z workami z piaskiem chroniona jest ze wszystkich stron, nie tylko wzdłuż linii worków na planszy. Jeśli dana jednostka nie jest chroniona przez typ terenu, na którym się znajduje, worki z piaskiem redukują liczbę kości w rzucie o 1, jeśli atakuje Piechota lub Jednostki Opancerzone. Artyleria nie odejmuje kostek.
- ◆ Jednostka ukrywająca się za workami z piaskiem może zignorować pierwszą flagę wyrzuconą przeciw niej.
- ◆ **Pole widzenia:** worki z piaskiem nie blokują pola widzenia.



Drut kolczasty



- ◆ **Ruch:** jednostka, która wejdzie na pole z drutem kolczastym musi się zatrzymać i nie może ruszyć się dalej w tej samej turze.
- ◆ **Walka:** jednostka Piechoty, która znajduje się na polu z drutem kolczastym musi usunąć 1 kostkę podczas ataku. Jednostka piechoty może poświęcić atak by usunąć drut kolczasty. Jednostki Opancerzone muszą usunąć drut i wciąż mogą zaatakować.
- ◆ **Pole widzenia:** Drut kolczasty nie blokuje pola widzenia.

Mieliśmy zrobić reklamę... ale poszliśmy **grać** w planszówki!



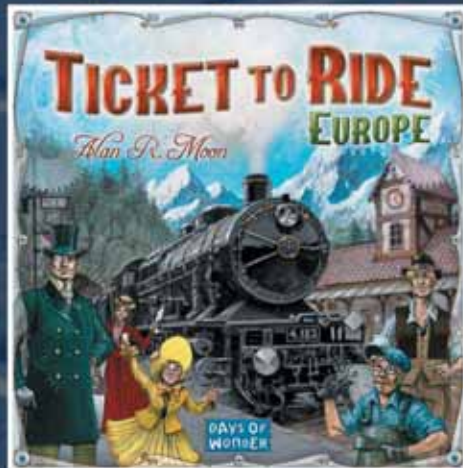
**Gwarancja
przyjęcia
zwrotu**

**Gwarancja
najniższej
CENY**

Sklep: www.rebel.pl
tel.: 058 347 02 04
adres: ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk

Ticket to Ride

wspaniała gra rodzinna



www.REBEL.pl/go/T2RE

Ta jedna z najwyżej ocenianych gier planszowych na świecie jest już dostępna w Polsce! Została sprzedana ona na całym świecie w ponad 320.000 egzemplarzy i uznana najlepszą grą roku 2004 (otrzymała prestiżową nagrodę Spiele des Jahres). Gra gwarantuje wiele godzin świetnej rozrywki dla całej rodziny.

Reguły gry są wyjątkowo proste i można je wytłumaczyć w ciągu kilku minut. Cała gra jest szalenie elegancka i bardzo grywalna. POLECAMY

Gra plaktycznie dla każdego

- Fantastycznie proste zasady, które można wytłumaczyć w trakcie rozkładania gry sprawia, że zachęcisz do gry każdego. A do tego, dzięki ogromnym możliwościom, jest to jedna z tych nielicznych gier, przy której naprawdę dobrze bawi się cała rodzina!
- Eleganckie, pyszne wydanie gry dostarcza dodatkowej przyjemności grania - barwne elementy, duża plansza i plastikowe wagoniki.
- Twoim zadaniem jest zbudowanie tras kolejowych według otrzymanych wskazówek, ale nie jest to łatwe! Miejsca gdzie można zbudować trasy są ograniczone i trzeba kombinować jak "objechać" trasę przeciwnika



DOOM

świetna gra przygodowa



www.REBEL.pl/go/DOOM

Poznaj nowe oblicze tej doskonałej gry! DOOM został przeniesiony na planszę i stał się czymś zupełnie nowym - tajemniczą, nie pozbawioną strachu grą w której Marines stawiają czoła potwornym najeźdźcom próbując przy tym uciec z życiem! Gra pozwala układać kolejne, nowe scenariusze i zwiernia ponad 60 plastikowych, niezwykle szczegółowych figurek Najeźdźców.

Wejdz na stronę internetową, zobacz zdjęcia gry i poznaj opinie osób, które już w DOOMa zagrały!



www.REBEL.pl

Zapraszamy do największego polskiego sklepu z grami planszowymi i nie tylko! Tutaj możesz zapoznać się z bogatymi opisami gier, ale również wieloma komentarzami osób, które gry już nabyły. Obejrzyj bogate galerie zdjęć produktów!

Zajrzyj już teraz!

Mamy już ponad 20.000 zadowolonych klientów. Zakupy u nas są w 100% bezpieczne.

Memoir '44

doskonała gra strategiczna



www.REBEL.pl/go/Memoir

Poznaj tę wyjątkową grę planszową osadzoną w realiach II Wojny Światowej. Dwie osoby, dwóch przeciwników - jeden z nich przewodzi państwami Osi (Niemcy) a drugi Aliantami (Anglia, Ameryka, Francja). Całość rozgrywa się na froncie zachodnim, w roku 1944.

Gra została obsypana nagrodami na całym świecie. Wejdz na stronę internetową, zobacz zdjęcia gry i opinie osób, które już w nią zagrały!

Zachwycisz się tą grą!

- Przy każdym scenariuszu można znaleźć zarys historyczny, informacje o wyniku starcia i jego znaczeniu w czasie przebiegu wojny.
- Podstawowym elementem, który daje tak dużą przyjemność grania, jest mechanika gry oparta na kartach rozkazów. Całość pozwala zarówno na przeprowadzenie przemyślanej strategii jak i pozostawia margines losowości.
- Znacząca liczba scenariuszy oraz inne elementy sprawiają, że w grę można grać nieskończoną niemal liczbę razy i za każdym razem stawiać przed nowymi wyzwaniami.
- Staranne wykonanie gry, szczegółowe modele czołgów, piechoty i artylerii znacząco



ZAŁĄCZNIK 3 - WARIANTY DLA WIELU GRACZY I DODATKOWE SCENARIUSZE

Gra drużynowa

Memoir '44 pozwala na grę drużynową, maksymalnie do 6 graczy.

Należy stworzyć dwie drużyny po 3 graczy. Każda drużyna umieszcza karty dowodzenia w swoich cardholderach, wspólnie decydując jaką obrać strategię.

- ◆ w drużynach po 2 graczy, jeden z uczestników sprawuje pieczę nad środkową częścią pola bitwy, drugi zaś rozgrywa jednostki znajdujące się na dwóch flankach
- ◆ w drużynach po 3 graczy, każdy z uczestników dowodzi jedną sekcją planszy; gracz kontrolujący środkową część odpowiedzialny jest za rozgrywanie kart Taktyki, które nie odnoszą się do żadnej konkretnej sekcji pola bitwy, bądź do wszystkich

Memoir '44 Overlord - bitwy na ogromną skalę!

Doświadczeni gracze mogą połączyć swoje kopie gry Memoir '44 i rozegrać scenariusze na ogromnych, wielopłaszczyznowych polach bitwy. Wariant ten znany jest jako Memoir '44 Overlord. Scenariusze do tego typu rozgrywki łączą dwie (w niektórych przypadkach nawet trzy!) plansze, tworząc ogromne pole bitwy, które pozwala na grę nawet ośmiu graczom na raz (po cztery osoby w drużynie).

Memoir '44 Overlord stara się odwzorować doświadczenia związane z byciem częścią hierarchii dowodzenia wzorowanej na czasach Drugiej Wojny Światowej, oraz zachęcić graczy do koordynacji i współpracy w osiągnięciu zwycięstwa. Ogromne mapy pozwalają na skupienie się na detalach pola bitwy, które istniały w rzeczywistości i na dopracowanie rozstawienia jednostek obu stron.

Bonusowy scenariusz zawarty w tej książeczce, zatytułowany Omaha Beach – Overlord Version, wymaga dodatkowego zestawu zasad, które można bezpłatnie ściągnąć ze strony www.memoir44.com

Wariant dla młodych generałów

W uproszczonej wersji Memoir '44 grać mogą także dzieci. W takim przypadku, sugerujemy poniższe modyfikacje:

- ◆ usunąć wszystkie karty Taktyki z talii, zatrzymać jedynie karty Sekcji
- ◆ można zrezygnować z zasad Zajęcia Pola i Ataku Pancernego
- ◆ za każdym razem, gdy stos kart się wyczerpie, należy je przetasować przed utworzeniem nowego stosu

Dodatkowe scenariusze

Memoir '44 jest grą o nieskończenie wiele możliwościach. Różne ofensywy i kontrataki, ważne bitwy i mniej znane potyczki tworzą wiele okazji do przeprowadzenia ciekawej rozgrywki.

Współpracując z autorem Memoir '44, Richardem Borgiem, Days of Wonder będą cały czas ulepszać grę poprzez publikowanie nowych kampanii i scenariuszy, dodatkowych zasad, materiałów i miniatur, itd.

Zapraszamy do odwiedzin i zarejestrowania się na stronie www.memoir44.com

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl:
Lukasz "Miagi" Młotkowski

Skład komputerowy:  *klema*

REBEL.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>



REBEL Centrum gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 354 454

