

# MEMOIR '44

## OPERATION

## OVERLORD



DAYS OF  
WONDER

*Richard Borg*



## WPROWADZENIE

Dodatek, który trzymasz w rękach został zaprojektowany, aby pomóc ci odtworzyć bitwy drugiej wojny światowej w wielkiej skali. Już za chwilę wraz z czterema graczami na jedną ze stron konfliktów będziesz mógł doświadczyć wzlotów i upadków, na które narażone jest dowództwo w trakcie bitwy.

Jeżeli już posiadasz dwa egzemplarze Memoir' 44 to twoim największym zainteresowaniem cieszyć się będą dwie nowe talie kart rozkazów, znajdujące się w tym opakowaniu. Zostały one specjalnie zaprojektowane do gry w Overlord'a. Używając ich nie będziesz więcej potrzebował odwoływać się do oryginalnych zasad tego dodatku, aby prawidłowo interpretować karty, ponieważ wszystko co musisz wiedzieć jest napisane bezpośrednio na nich. Tym samym nie musisz martwić się o ponowne rozdzielanie talii kiedy zakończysz grę.

Osiem dodatkowych kości również może okazać się bardzo przydatne. Połączone z dwoma zestawami, które już posiadasz pozwolą ci przypisać 4 kości, dla każdej z sześciu sekcji.

Jeśli posiadasz już dwie plansze i dwa zestawy żetonów terenu i figurek możesz rozegrać każdy ze scenariuszy Overlord umieszczonych na stronie [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)

Jeśli posiadasz jeden egzemplarz memoir'44 to rozszerzenie również oferuje ci komplet znaczników do uzupełnienia twojego istniejącego zestawu pozwalając wystawić kompletną armię na polu bitwy. Oczywiście, jeśli już posiadasz któryś z zestawów Armii (Front Wschodni, Pacyfik, Morze Śródziemne) i nie przeszkadzają Ci różnice kolorystyczne to możesz oczywiście użyć ich w zamian.

Wszystkie ze scenariuszy opublikowanych w naszej serii memoir'44 Mapy Bitew zawierają gotowe do rozegrania mapy bitew, łącznie z żetonami terenu, specjalnymi zasadami i rozmieszczeniem wojsk, tak, abyś mógł rozpocząć grę niemal natychmiast.

Dobrej zabawy!

*Dowództwo Days Of Wonder*

## ZAWARTOŚĆ

- **Dwie identyczne talie rozkazów**, każda zawiera 40 kart sekcji, rozpoznawalnych po ciemnobrązowym tle, 20 kart taktycznych i 2 karty ataków powietrznych, rozpoznawalnych po ich ciemnoniebieskim tle, a także dwie zaktualizowane karty pomocy dla obu stron.



Karta sekcji



Karta taktyki



Karta narodowości

- **Osiem dodatkowych kości memoir'44**

- **Dwie wypraski znaczników** odpowiednio Amerykanie/Rosjanie i Niemcy/Japończycy. Wypraski zawierają wystarczająco dużo znaczników aby uzupełnić pojedynczy zestaw figurek Memoir 44 i rozegrać każdy ze scenariuszy Overlord opublikowanych do tej pory.



Amerykańska/Rosyjska  
jednostka piechoty



Niemiecka/Japońska  
jednostka pancerna



Amerykańska/Rosyjska  
jednostka artylerii



# ZASADY

Zasady Memoir'44 Overlord są podobne do tych z oryginalnej gry memoir'44 i jej dodatków z następującymi wyjątkami...

## Drużyny

Podziel swoją grupę graczy na dwa zespoły, po jednym na każdą stronę. Optymalna liczba graczy to osiem osób (jeden głównodowodzący oraz trzech generalów dla każdej z sekcji) aczkolwiek mniejsza ilość graczy także jest dopuszczalna. Dla trzech graczy na stronę gracz głównodowodzący ma pod kontrolą środkową sekcję mapy, dla dwóch lub nawet jednego gracza na stronę rozgrywka toczona jest wspólnie.

## Przygotowanie do gry

Jeśli używasz gotowej do gry mapy bitwy Overlord, połóż ją na stole i umieść na niej swoje figurki (oraz znaczniki, jeśli będą potrzebne) używając symboli oddziałów do rozmieszczenia wojsk dla każdej ze stron; są one wydrukowane na różnych polach mapy. Mapy są dwujęzyczne więc możesz przykryć kartę pomocy w języku którego nie znasz swoim własnym zestawem kart pomocy z dodatku Air Pack, jeśli posiadasz to rozszerzenie.

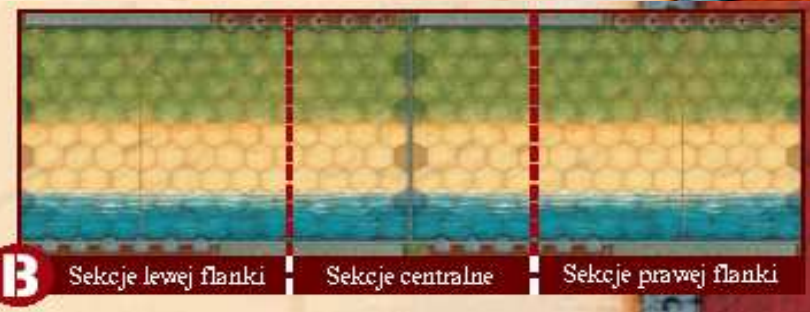


Kiedykolwiek nowe oddziały figurek są wprowadzane wraz z nową mapą bitewną, karta pomocy ich dotycząca będzie już nadrukowana na mapie. Dodatkowe zestawy samodzielnych kart pomocy dla nowych figurek będą drukowane i udostępniane odbiorcom regularnie jako połączona talia wszystkich kart pomocy z danego okresu. Kompletną, aktualną bazę wszystkich kart można sprawdzić w dowolnym momencie online, na stronie [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com).



Jeśli planujesz rozegrać inny scenariusz – oficjalny, lub nawet swój własny – z naszej strony internetowej, będziesz potrzebował dwóch egzemplarzy memoir'44. Podążając za instrukcjami na stronach 4 i 5 umieszczonymi w instrukcji Memoir' 44

połóż swoje plansze stronami do siebie tak, by powstała plansza z sześcioma sekcjami, szeroka na 26 i wysoka na 9 pól. Sekcje na planszy połączą się parami, by stworzyć podwójnie duże sekcje lewą, centralną i prawą.



Gracze siedzący na przeciwko każdej z przygotowanych sekcji będą odpowiednio dowódcami połowymi prawej, środkowej oraz lewej sekcji danej strony konfliktu; tak więc każdy dowódca połowy ma przez całą grę pod swoją kontrolą obszar wielkości dwóch sekcji z wersji podstawowej Memoir 44.



Teraz przetasuj dwa zestawy kart dowodzenia ze sobą i przydziel obu głównodowodzącym tyle kart, ile wskazuje odprawa przy scenariuszu, albo notka na mapie pola bitwy.



Gracze każdej ze stron powinni przedyskutować zasady specjalne, cele gry i warunki zwycięstwa, a następnie najlepiej w tajemnicy przed przeciwnikiem podjąć decyzję dotyczące stosowanej w tej bitwie taktyki. Gdy gra już się rozpocznie komunikacja w ramach jednego obozu będzie nieco utrudniona i może ograniczyć się do wykonywania rozkazów głównodowodzącego.

## TURA GRY

Tura gry w Memoir 44 Overlord składa się z następującej sekwencji:

### 1. Głównodowodzący wybiera 1, 2 lub 3 karty dowodzenia z aktualnie posiadanych.

Może dać jedną kartę każdemu z jego dowódców polowych, albo dwie karty sekcji jednemu, a jedną drugiemu, albo dać jedną kartę jednemu dowódcy polowemu nie dając żadnej innym, albo zatrzymując kartę dla siebie w celu zagrania jej bezpośrednio, etc.

Jeśli kilka z wybranych kart jest kartami sekcji, to muszą one zostać ofiarowane odpowiednim dowódcom polowym zgodnie ze znakami strzałek w ich prawym górnym rogu.



Jeśli strzałka na karcie wskazuje w lewą stronę to tylko dowódca polowy dowodzący lewą flanką może ją otrzymać i zagrać; jeśli skierowana jest w górę to może ją wykorzystać tylko dowodzący środkową sekcją, a jeśli w prawo to zagrać ją może tylko dowódca prawej sekcji.

Natomiast jeśli strzałka wskazuje w kilku kierunkach, jak na przykład karta *Recon In Force* albo *Pincer Move* to może ją otrzymać dowolny dowódca, którego wskazuje strzałka.

Liczba wewnątrz strzałki wskazuje ile jednostek można dzięki niej uaktywnić, a litera „A” w tym wypadku oznacza wszystkie jednostki.



Karta Pincer Move może być przekazana dowódcemu lewą, albo prawą flanką. Może on wtedy użyć jej by aktywować 2 jednostki w jednej z dwóch sekcji pod jego kontrolą.

Tekst znajdujący się pod ilustracją opisuje to samo co strzałka, ale już z detalami; użycie strzałek pozwoli Ci szybko zorientować się w posiadanych na ręku kartach.

Jeśli niektóre z kart dowodzenia wybrane przez głównodowodzącego są kartami taktyki to musi on:

- albo zagrać je osobiście jeśli ikona w prawym górnym rogu wskazuje sylwetkę głównego dowódcy.



Ta karta musi zostać zagrana przez głównodowodzącego.

- albo przekazać ją jednemu z dowódców polowych jeśli ikona jest trzema strzałkami oraz posiada znak zapytania „?” w środku,



Ta karta musi zostać przekazana któremukolwiek z dowódców polowych.

- albo wybrać któreś z powyższych działań, jeśli obie te ikony są obecne.



Ta karta może zostać użyta aby skontrolować akcję przeciwnika z poprzedniej tury, czy to wykonaną przez generała polowego, czy głównodowodzącego.

Dowódca polowy, który otrzyma kartę taktyki, nie może otrzymać ani zagrać innej karty dowodzenia podczas tej tury.

Również głównodowodzący, który zagra kartę taktyki osobiście nie może zagrać innej karty dowodzenia podczas tej samej tury (jednak może nadal dać dwie inne karty swoim dowódcom polowym).

Karta taktyki wykorzystywana przez głównodowodzącego musi zostać rozpatrzona nim dowódca polowy będą mogli rozpocząć swoje akcje.

**2. Dowódca polowy musi zagrać karty dowodzenia, które otrzymał, odsłaniając je i kładąc na sekcji, której rozkaz będzie dotyczył. Jeśli otrzyma dwie karty sekcji, musi zagrać po jednej z nich dla każdej z kontrolowanych przez niego sekcji.**

Z grzeczności, zagrywając kartę dowodzenia, dowódca odkrywa ją i kładzie na sekcji, której akcja będzie dotyczyć, tak, aby przeciwnik wiedział z czym przyjdzie mu się zmierzyć.

Jeśli ta karta może na raz aktywować jednostki w obu sekcjach pod kontrolą dowódcy, kładzie ją na linii, która rozdziela te sekcje.



Tak jak w podstawowej wersji gry, ruch wszystkich jednostek musi zostać zakończony przed ewentualnym rozstrzygnięciem walki. Dowódcy polowi powinni się upewnić, że ruch we wszystkich sekcjach został już zakończony przed przystąpieniem do rozstrzygnięcia starć.

Jednostce może zostać wydany tylko jeden rozkaz na turę. Jednostka z danej sekcji może przejść do drugiej pod kontrolą innego dowódcy, jednak nie można jej natychmiast wydać kolejnego rozkazu w tej nowej sekcji.

**3. Jeśli dowódca polowy nie otrzyma od głównodowodzącego żadnego rozkazu w tej turze, może zdecydować się działanie z własnej inicjatywy.**

Dowódca wykonujący działania samodzielnie rzuca jedną kostką, z następującymi efektami:

TEST INICJATYWY WŁASNEJ	
 Piechota	WYBIERZ I AKTYWUJ JEDNĄ JEDNOSTKĘ PIECHOTY
 Pancerne	WYBIERZ I AKTYWUJ JEDNĄ JEDNOSTKĘ PANCRBNĄ
 Cwazds	WYBIERZ I AKTYWUJ JEDNĄ DOWOLNĄ JEDNOSTKĘ
 Flaga	1 TWOJA JEDNOSTKA MUSI WYCOFAĆ SIĘ O 1 POLE. TA JEDNOSTKA NIE MOŻE WALZYĆ. JEŚLI ŻADNA Z TWOICH JEDNOSTEK NIE MOŻE SIĘ WYCOFAĆ TO TRACI 1 FIGURKĘ
 Czaszki	1 TWOJA JEDNOSTKA MUSI STRACIĆ 1 FIGURKĘ. TA JEDNOSTKA NIE MOŻE WALZYĆ

Jeśli symbol na kostce nie pasuje do żadnej z jednostek dowódcy próbującego działać na własną rękę to nic się nie dzieje i żadna jednostka nie jest aktywowana.

**4. Gdy już wszystkie akcje (ruch i walka) wynikające z kart dowodzenia są rozstrzygnięte, dowódcy polowi zwracają użyte karty dowodzenia swoim głównodowodzącym. On je odrzuca i dobiera dwie nowe karty niezależnie od tego ile kart rozdał i zagrał w trakcie tej tury.**

Dociągając nowe karty głównodowodzący nie może zatrzymać na ręce więcej kart niż pozwala na to scenariusz, bądź wytyczne na mapie bitwy.

Głównodowodzący nie może nigdy rozdać wszystkich kart dowodzenia posiadanych na ręce w danej turze. Musi co najmniej jedną z nich zachować, tak aby po dobraniu dwóch mieć w następnej turze trzy.

## Łańcuch dowodzenia

Rozdzielając karty dowodzenia, głównodowodzący może szczegółowo omawiać sytuację pola bitwy, taktykę i przyszłe strategie z jednym (i tylko z jednym) ze swoich dowódców polowych na turę, ale nie może mu pokazać – ani nawet wspominać, czy naprowadzać – jakie karty dowodzenia aktualnie posiada.

Gdy dyskusja zostanie zakończona, ten dowódca polowy może wykonać otrzymany na karcie dowodzenia rozkaz. Jednakże, nie musi on podążać za wytycznymi swojego głównego dowódcy, ani wypełniać jego rozkazów.

Pozostali dowódcy otrzymują swoje rozkazy na piśmie przez kuriera, albo za pośrednictwem telegrafów polowych. Głównodowodzący nie może rozmawiać, ani sugerować niczego tym dowódcom. Po prostu przekazuje im karty dowodzenia mając nadzieję, że wykorzystają je jak najlepiej.

Aby gra przebiegała sprawnie, najpierw przekaż karty dowódcom za pośrednictwem kuriera, albo telegrafu, a następnie doręcz ostatni rozkaz osobiście dowódcy, którego wybrałeś i przedyskutuj z nim obraną strategię.

Dowódcy polowi mogą omawiać ze sobą strategię w dowolnym momencie, ale głównodowodzący musi ograniczyć swój udział jedynie do rozmowy z jednym z nich, gdy odwiedza jego odcinek frontu.

Karta zasadzki **Ambush** wymaga od głównodowodzącego ciągłej analizy pola bitwy. Przydziela się ją dowódcy polowemu gdy przeciwnik zaatakuje go w walce w zwarciu. Głównodowodzący dobiera jedną kartę, gdy zasadzka się zakończy.

## GRANIE W OVERLORD`A Z DODATKAMI

### Overlord na froncie wschodnim [East Front]



Sowiecki głównodowodzący nie może zagrywać kart, ani wydawać dowódcom polowym rozkazów bezpośrednio z ręki. Zamiast tego, musi użyć kart dowodzenia położonych w poprzedniej turze pod żetonem komisarza.



Nim rozpocznie się gra musi położyć 3 karty pod żetonem komisarza, tak aby były gotowe do zagrania podczas jego pierwszej tury.

Gdy ta nadejdzie musi je wziąć i albo zagrać, albo odrzucić. Po wzięciu tych kart musi także włożyć 3 kolejne pod żeton komisarza i powtarzać ten proces do końca gry. W żadnym momencie nie może on mieć pod tym żetonem więcej niż 3 karty.

W przeciwieństwie do podstawowych scenariuszy z dodatku Eastern Front, w Overlordzie karta **Recon 1** nie może być zagrana bezpośrednio z ręki głównodowodzącego. W celu jej zagrania trzeba będzie położyć ją pod żeton komisarza.

Karta **Air Sortie** (jeśli wykorzystujemy zasady walki powietrznej) i **Counter-Attack** to wyjątki; mogą zostać zagrane jak zwyczajne, **Air Sortie** jako odkrytą na stole.

**Counter-Attack** bezpośrednio z ręki głównodowodzącego Sowieców. Jednakże grając te karty wraz z kartami dowodzenia znajdującymi się pod komisarzem należy pamiętać, że nadal możemy zagrać maksymalnie trzy karty na turę!

Karta **Ambush** także jest wyjątkiem: może zostać przekazana dowódcy polowemu i zagrana natychmiast, nawet jeśli już są 3 karty pod żetonem komisarza (ponieważ karta zasadzki nie jest zarywana we własnej turze).

Jeśli gramy z zasadami walk powietrznych to odpowiedniki kart **Air Sortie** takie jak **Air Power** również mogą zostać podłożone pod znacznik komisarza, jeśli głównodowodzący sobie tego życzy, jednak limit 3 kart dowodzenia pod znacznikiem komisarza musi zostać zachowany, podobnie jak limit 3 kart zagrzanych w trakcie tury.

Wszystkie zasady ograniczające zagrywanie kart dowodzenia przez dowódców polowych cały czas obowiązują (można przekazać nie więcej niż 2 karty sekcji dla jednego dowódcy, a zagrać jedną kartę taktyki i żadnych więcej na turę, etc.)

## Overlord i teatr Pacyfiku [Pacific Theatre]



Głównodowodzący US Marine Corps może wyznaczyć jednego i tylko jednego dowódcę polowego, który będzie mógł w tej turze poruszyć 1 jednostkę więcej niż wynika to z jego karty sekcji, którą otrzymał. On wtedy wybiera tę jednostkę i wskazuje ją na początku tury, gdy karty są dopiero rozdawane.

Wszystkie karty taktyki aktywujące od 1 do 4 jednostek zamiast tego aktywują 2 do 5, nawet jeśli kilku dowódców polowych otrzymało kartę taktyki w tej turze.

Gdy dowódca polowy albo głównodowodzący US Marine Corps kontratakuję swojego przeciwnika, wydaje rozkazy 1 jednostce więcej, niż jest to wskazane na karcie zagranej wcześniej przez przeciwnika.

Ta zasada nie działa w drugą stronę, więc jeśli na przykład dowódca Japoński kontratakując kartę **Move Out** może wykonać akcje tylko 4 jednostkami, mimo, że strona amerykańska atakowała pięcioma.

Na karty **Air Power**, **Air Sortie**, **Artillery Bombard**, **Barrage**, **Close Assault**, **Infantry Assault** oraz **Their Finest Hour** nie ma wpływu umiejętność Gung-Ho! Amerykańskich Marines'ów.

# Overlord w powietrzu [Air Pack]



Używając dodatku lotniczego podczas gry w Overlorda, stosuj wszystkie zasady z tego dodatku z następującymi modyfikacjami:

◆ Jeśli scenariusz Overlorda nic nie wspomina o użyciu dodatku lotniczego, a obie strony chcą go wykorzystać w grze to każdy głównodowodzący otrzymuje jedną kartę **Air Sortie** na początku rozgrywki. Pozostałe karty **Air Sortie** są wtasowywane do talii kart dowodzenia.

◆ Tak jak w scenariuszach podstawowych, karty **Air Sortie** nie wliczają się do limitu kart na ręce, a głównodowodzący dociągając jedną z nich odkrywa ją i kładzie na stole widoczną dla wszystkich graczy, a następnie dociąga kolejną kartę dowodzenia.

◆ Podczas swojej tury, głównodowodzący, może przekazać kartę **Air Sortie** (samą, bądź wraz z kartą sekcji!) jednemu ze swoich dowódców polowych.

◆ Należy jednak pamiętać, że w żadnym momencie nie może ona być zagrana bezpośrednio przez głównodowodzącego.

◆ Kartę **Air Sortie** wlicza się do limitu trzech kart, które głównodowodzący może przekazać swoim trzem dowódcą polowym. Wlicza się również do limitu dwóch kart, które dowódca polowy może otrzymać w trakcie jednej tury.

◆ Karta **Air Sortie** nie może zostać przekazana wraz z inną kartą taktyki w tej turze. Jednak może zostać przekazana i zagrana wraz z kartą sekcji.

◆ Zagrywając karty dowódca polowy podlega tym samym zasadom i ograniczeniom jakie stosuje się grając w standardowy scenariusz dodatku lotniczego [Air Pack].

◆ Samolot, który jest już w powietrzu, w którejkolwiek z sekcji danego dowódcy to nie może on zagrać karty **Air Sortie** by wprowadzić do gry kolejny samolot w którejś z sekcji znajdujących się pod jego kontrolą. Może jednak zagrać tą kartę, by aktywować jeden z samolotów znajdujących się w jego przestrzeni powietrznej bez wykonywania testu lotniczego!

◆ Dowódca polowy, który nie otrzymał żadnej karty dowodzenia w tej turze i zdecydował się działać na własną rękę może aktywować samolot pozostający w jego przestrzeni powietrznej wzbijając go do lotu, bądź go kontynuując jeśli uda mu się wyrzucić gwiazdę.

◆ Gdy dwa samoloty z początkiem tury znajdują się w tej samej sekcji na planszy (podwójnej kontrolowanej przez jednego dowódcę polowego), jako rezultat naruszenia przestrzeni powietrznej jednego dowódcy przez drugiego podczas poprzedniej tury, to jeden z tych samolotów zostanie automatycznie usunięty podczas aktywacji jednostek (chyba, że pole na którym się znajduje jest polem współdzielonym przez dwie sekcje należące do różnych dowódców, wtedy traktuje się go jakby był w sekcji drugiego dowódcy i pozostaje na planszy)



Instrukcję dla Rebel.pl  
przetłumaczył

Hubert Bartos

OVERLORD