

# MEMOIR '44

*Richard Borg*

REGELN  
&  
SZENARIEN

AB 8 JAHREN  
30-60 MINUTEN

DAYS OF  
WONDER

FÜR 2 SPIELER UND  
TEAMSPIEL (vs. 1/2)

## VORWORT DES HERAUSGEBERS

Memoir '44 wird in Zusammenarbeit mit der „Mission for the 60th Anniversary of the D-Day Landings & Liberation of France“ herausgegeben und ist ein gleichermaßen unterhaltsames, leicht zugängliches und fesselndes Brettspiel für die ganze Familie. Memoir '44 wurde im Gedenken an die Mühsal und Opfer der Männer und Frauen des Zweiten Weltkriegs entwickelt und wir sind uns sicher, dass es Ihnen ein Gespür für Geschichte vermittelt und in Ihnen das Verlangen wecken wird, mehr über diese bedeutende Epoche zu erfahren. Vor allem aber hoffen wir, dass Sie dieses einzigartige historische Erbe auf diesem Wege auch jüngeren Generationen näher bringen können.

Days of Wonder, Inc. – Mai 2004

## VORWORT DES AUTORS

Memoir '44 ist ein einzigartiges historisches Spiel, das den Spielern die stilisierte Darstellung von Schlachten des Zweiten Weltkriegs erlaubt. Das Hauptaugenmerk dieser im Szenarioteil vorgestellten Schlachten liegt im Rahmen des Spielsystems auf wichtigen Geländemerkmale und der historischen Truppenverteilung, wobei Memoir '44 bewusst nicht übermäßig komplex gestaltet ist und sich auf die Bodestreitkräfte der Alliierten und der Achsenmächte beschränkt.

Der Maßstab des Spiels verändert sich von Schlacht zu Schlacht. In einigen Szenarien kann eine Infanterieeinheit ein ganzes Bataillon repräsentieren, während sie in anderen Szenarien nur eine einzelne Kompanie oder sogar nur einen Zug darstellt. Die benötigten taktischen Maßnahmen harmonisieren jedoch stets ausgesprochen gut mit den Vorteilen und Einschränkungen, die verschiedene Einheitentypen, Waffen- und Geländearten mit sich bringen.

Die Spielmechanik ist zwar einfach, zum Sieg sind aber dennoch das strategische Ausspielen von Karten, passende Würfelergebnisse zum richtigen Zeitpunkt und ein zugleich aggressiver wie flexiblen Schlachtplan erforderlich.

Willkommen und viel Spaß!

*Richard Borg*

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>Spielmaterial</b> .....	3	<b>Anhang 1 – Spezialeinheiten</b> .....	12	<b>Lesen eines Szenarios</b> .....	18
<b>Spielaufbau</b> .....	4	<b>Anhang 2 – Gelände</b> .....	13	<b>1. Pegasusbrücke</b> .....	19
<b>Schlachtfeld</b> .....	5	Wald .....	13	<b>2. Sainte Mère-Église</b> .....	20
<b>Kommandokarten</b> .....	5	Hecken .....	14	<b>3. Sword Beach</b> .....	21
<b>Ziel des Spiels</b> .....	6	Hügel .....	14	<b>4. Pointe du Hoc</b> .....	22
<b>Spielzug</b> .....	6	Städte & Dörfer .....	14	<b>5. Omaha Beach</b> .....	23
<b>Kommandokarte ausspielen</b> .....	6	Flüsse, Wasserläufe & Brücken ...	15	<b>6. Mont Mouchet</b> .....	24
<b>Einheiten aktivieren</b> .....	6	Ozean .....	15	<b>7. Vassieux, Vercors</b> .....	25
<b>Einheiten bewegen</b> .....	7	Strand .....	15	<b>8. Operation Cobra</b> .....	26
Infanterie .....	7	Hindernisse .....	16	<b>9. Operation Lüttich</b> .....	27
Panzer .....	8	Bunker .....	16	<b>10. Toulon</b> .....	28
Artillerie .....	8	Panzersperren .....	16	<b>11. Befreiung von Paris</b> .....	29
<b>Kampf</b> .....	8	Sandsäcke .....	16	<b>12. Montélimar</b> .....	30
Kampfreichweite .....	9	Stacheldraht .....	16	<b>13. Brücke von Arnheim</b> .....	31
Sichtlinie .....	9	<b>Anhang 3 – Teamspiele, Varianten &amp;</b>		<b>14. Arracourt</b> .....	32
Geländeeinschränkungen .....	10	<b>zusätzliche Szenarien</b> .....	17	<b>15. St. Vith, Ardennes</b> .....	33
Kampfauswertung .....	10	Teamspiel .....	17	<b>16. Saverne, Vosges</b> .....	34
Boden gewinnen .....	11	Memoir '44 Overlord .....	17	<b>1. Omaha - Overlord Version</b> .....	35
Panzervorstoß .....	11	Variante für junge Generäle .....	17	<b>Credits</b> .....	36
		Zusätzliche Szenarien .....	17	<b>Onlinespiel</b> .....	36

**V**on den ersten Minuten des D-Days bis zur Befreiung von Paris und darüber hinaus – Memoir '44 lässt Sie die wichtigsten Schlachten, die das Blatt in Westeuropa wendeten, hautnah miterleben. Omaha Beach ... Pegasusbrücke ... Sainte Mère-Église ... und mehr ... Übernehmen Sie das Kommando über Ihre Truppen und schreiben Sie die Geschichte dieser entscheidenden Tage des Jahres 1944 neu!

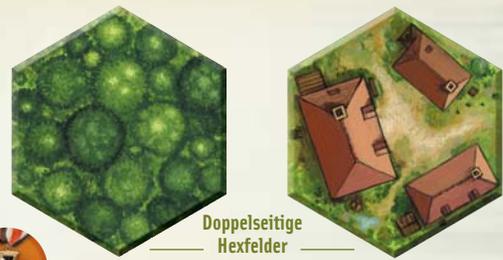
## SPIELMATERIAL

Vor kurzem wurde bei einem Aufklärungseinsatz hinter den feindlichen Linien eine ungewöhnliche Pappschachtel entdeckt. Entsprechend dem Standardprotokoll wurde der Inhalt untersucht und katalogisiert und ein Bericht verfasst:

- ★ Ein doppelseitiger Spielplan (Strand und Graslandschaft)
- ★ 2 Stanzbögen mit:
  - 44 doppelseitigen sechseckigen Geländeplättchen
  - 10 doppelseitigen Orden
  - 14 Spezialeinheitenabzeichen
  - 4 doppelseitigen Bunker- und Brückenplättchen
- ★ 2 Armee-Boxen mit Miniaturen (Grün: Alliierte Streitkräfte; Blau-Grau: Achsen-/Deutsche Streitkräfte), jeweils mit:
  - 42 Infanteriefiguren
  - 24 Panzerfiguren
  - 6 Artilleriefiguren
  - 18 künstlichen Hindernissen
  - 3 Kartenhaltern
- ★ 1 Deck mit 70 Karten, bestehend aus:
  - 60 Kommandokarten
    - 40 Bereichskarten
    - 20 Taktikkarten
  - 9 Übersichtskarten
    - 7 Geländekarten
    - 1 doppelseitigen Einheiten-Übersichtskarte
    - 1 doppelseitigen Hindernis-Übersichtskarte
- ★ 8 Kampfwürfel



- ★ 1 Regel- und Szenarienheft
- ★ 1 Days of Wonder Webcode auf der Rückseite des Regel- und Szenarienhefts



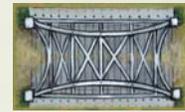
Eisernes Kreuz



Ehrenmedaille



Bunker



Brücke



Deutsche



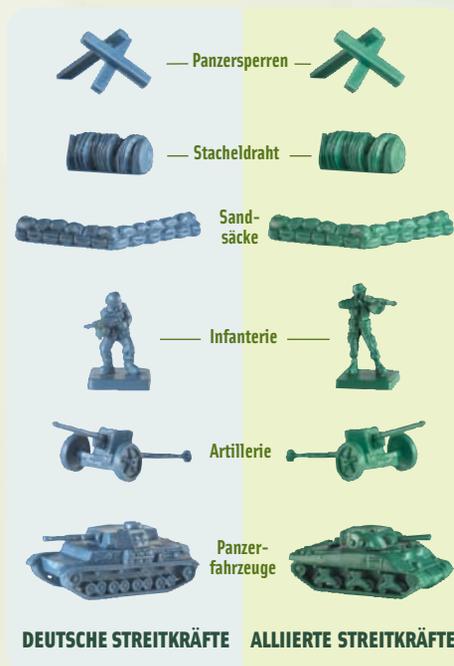
US Ranger



Britische  
Luftlandtruppen



Französische FFI



DEUTSCHE STREITKRÄFTE

ALLIIERTE STREITKRÄFTE



Kommandokarten



Bereichskarten



Taktikkarten



Einheitenübersicht



Hindernisübersicht



Geländekarten



Geländeübersicht

## SPIELAUFBAU

Ein wenig Disziplin (*Stillgestanden, Soldat!*) beim Aufbau eines Memoir '44 Szenarios zahlt sich aus. Gerade für die ersten Spiele empfehlen wir Ihnen sich an die folgende Schritt-für-Schritt Anleitung zu halten. Der Lohn ist eine endlose Vielfalt von Schlachtfeldern und die Möglichkeit, historische Informationen und Anekdoten aus jedem gespielten Szenario mitzunehmen.

**1** - Wählen Sie eine Schlacht aus dem Szenarienteil dieses Heftes. *Handelt es sich um Ihre erste Runde Memoir '44, sollten Sie mit der ersten Schlacht beginnen – „Pegasusbrücke“, S. 19. Diese Schlacht war das erste Gefecht im Rahmen des D-Days und ist ein gutes Einführungsszenario in Memoir '44.*



**2** - Legen Sie den Spielplan mit der passenden Seite (Graslandschaft/Strand) nach oben in die Mitte. *Im Falle von „Pegasusbrücke“ die Seite mit der Graslandschaft.*

**3** - Platzieren Sie nach Vorgabe des Szenarios die benötigten Geländeplättchen. *Im Falle von „Pegasusbrücke“ benötigen Sie 20 Fluss-, 4 Stadt- und 9 Waldplättchen.*

**4** - Fügen Sie ggf. feste (Bunker und Brücken) und entfernbare Hindernisse hinzu. *Im Falle von „Pegasusbrücke“ je eine Brücke über jeden Fluss, viermal Stacheldraht und einmal Sandsäcke zum Schutz des Umfelds der Brücke.*

**5** - Setzen Sie gemäß den Positionen auf der Karte die Figuren auf das Spielfeld. Erfahrungsgemäß geht dies am schnellsten, wenn zunächst nur jeweils eine Figur pro Feld platziert und dann alle Einheiten regelkonform aufgefüllt werden. *In Normalfall besteht jede Artillerie- aus 2, jede Panzer- aus 3 und jede Infanterieeinheit aus 4 Figuren.*

**6** - Falls vorgesehen, legen Sie Spezialeinheitabzeichen zu den als Missionsziel markierten Einheiten und Orden. *Im Falle von „Pegasusbrücke“ platzieren Sie einen Orden der Alliierten auf jede Brücke.*

**7** - Legen Sie die für das Szenario relevanten Geländeübersichtskarten (*Übersichtskarten „Wald“, „Städte & Dörfer“ und „Flüsse“ für „Pegasusbrücke“*) sowie die Hindernis- und Einheiten-Übersichtskarten zu Referenzzwecken neben das Spielfeld. Weitere Details zu den einzelnen Geländetypen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „Gelände“ in Anhang 2.

**8** - Setzen Sie die einzelnen Kartenhalter am Spielfeldrand zusammen. Die Kartenhalter sind nicht zwingend erforderlich, allerdings gerade im Teamspiel oder bei Demonstrationsspielen mit mehreren Spielern an einer Seite sehr hilfreich, da sich die einzelnen Spieler so leicht über verschiedene Optionen austauschen können.



**9** - Nun wählt jeder Spieler ein Lager aus und setzt sich an der entsprechenden Seite vor das Spielfeld. In Anbetracht der üblicherweise recht kurzen Spieldauer eines Szenarios empfehlen wir, jede Partie mit vertauschten Seiten zu wiederholen, zumal in den Szenarien aufgrund der historischen Vorlage eine Seite im Vorteil sein kann. Es gewinnt dann der Spieler mit den meisten Siegpunkten aus beiden Spielen.

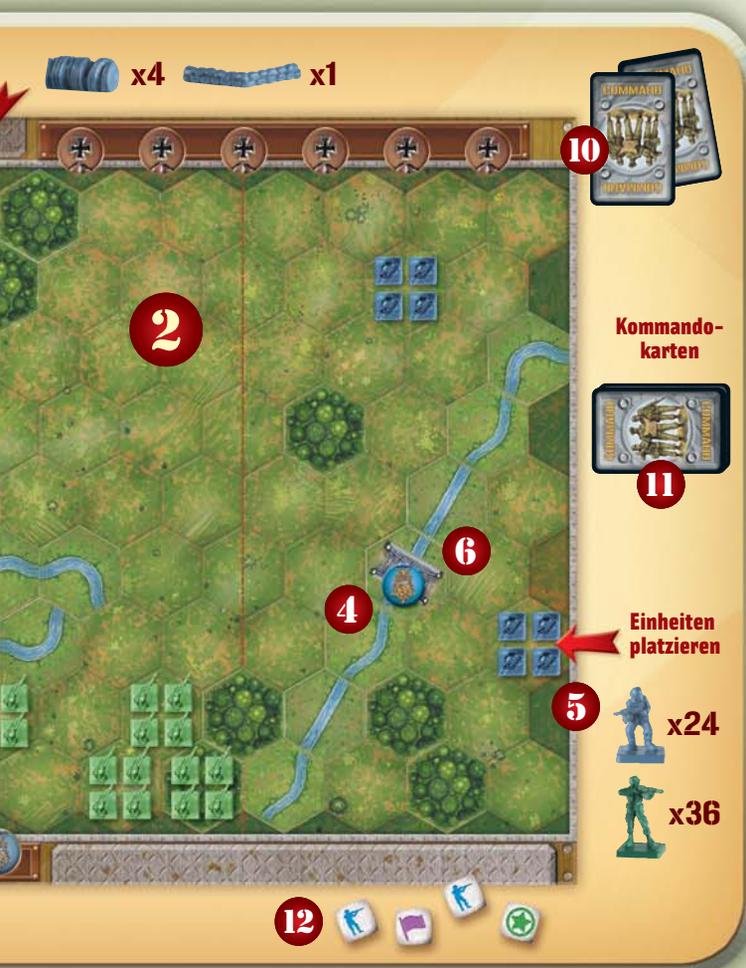


**10** - Mischen Sie die Kommandokarten gründlich und teilen Sie jedem Lager die in der Szenariobeschreibung angegebene Anzahl aus. Stellen Sie die Karten so in Ihren Kartenhalter, dass der Gegner sie nicht einsehen kann. *Im Falle von „Pegasusbrücke“ erhält der Oberbefehlshaber der Alliierten 6 Kommandokarten während der deutsche General mit gerade mal 2 Kommandokarten startet! Rommel hätte an diesem schicksalhaften Tag besser keinen Urlaub gemacht!*

**11** - Legen Sie die übrigen Kommandokarten für beide Spieler gut erreichbar als verdeckten Stapel an den Spielfeldrand.

**12** - Jeder Spieler erhält 4 Kampfwürfel.

**13** - Der in der Szenariobeschreibung angegebene Startspieler (*im Falle von „Pegasusbrücke“ der britische Major John Howard*) beginnt das Spiel.



## Bereichskarten

Bereichskarten aktivieren und/oder bewegen Einheiten in einem oder auch mehreren Bereichen. Die Darstellung auf der Karte zeigt explizit, wo genau wie viele Einheiten maximal aktiviert werden dürfen.

## Taktikkarten

Taktikkarten ermöglichen besondere Bewegungen, abweichende Kampfdurchführungen oder Spezialaktionen, jeweils entsprechend des Kartentextes.

Einige Karten erlauben die Aktivierung Ihrer Truppen in nur einem Bereich, andere hingegen in allen.

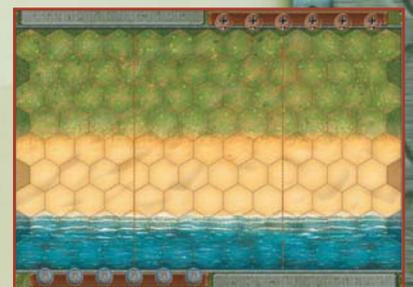
## SCHLACHTFELD

Die Kämpfe werden auf einem Spielfeld mit 13x9 sechseckigen Feldern ausgetragen. Das Schlachtfeld ist durch zwei gestrichelte rote Linien in drei Bereiche unterteilt, wodurch jeder Spieler einen linken Flügel, einen mittleren Bereich und einen rechten Flügel erhält. Felder, die von solch einer Linie durchlaufen werden, gehören jeweils zur Mitte und dem entsprechenden Flügel.

GRASLANDSCHAFT



STRAND



## KOMMANDOKARTEN

Mittels der Kommandokarten werden Einheiten aktiviert, und nur aktivierte Einheiten können ziehen, kämpfen und/oder Spezialaktionen ausführen. Es gibt zwei Arten von Kommandokarten: **Bereichskarten** und **Taktikkarten**.



Bereichskarten



Taktikkarten

## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als Erster eine vorgegebene Anzahl an Siegpunkten in Form von Orden zu gewinnen (in der Regel zwischen 4 und 6, abhängig von den im jeweiligen Szenario erläuterten Siegbedingungen).



Einen Orden bzw. Siegpunkt in Memoir '44 erhält man für jede komplett eliminierte gegnerische Einheit, indem man die letzte Figur dieser Einheit auf ein freies Feld der Siegpunktleiste am unteren linken Spielfeldrand stellt.

Darüber hinaus können in einigen Szenarien Siegpunkte direkt vom Spielfeld gewonnen werden, etwa für die Eroberung und Besetzung bestimmter Geländefelder oder die Erreichung zusätzlicher Missionsziele.

## SPIELZUG

Es beginnt der in der Szenariobeschreibung angegebene Spieler. Im Anschluss führen die Spieler abwechselnd jeweils einen Zug aus, bis einer der beiden die vom Szenario geforderte Anzahl an Siegpunkten erreicht hat.

### Jeder Spielzug läuft wie folgt ab:

- 1** - Spielen Sie eine Kommandokarte aus.
- 2 - AKTIVIERUNG.** Benennen Sie unter Beachtung der Beschränkungen durch die soeben gewählte Kommandokarte die Einheiten, die Sie aktivieren möchten.
- 3 - BEWEGUNG.** Bewegen Sie nacheinander die gewünschten aktivierten Einheiten unter Beachtung der auf den Geländeübersichtskarten genannten Bewegungseinschränkungen.
- 4 - KAMPF.** Führen Sie die Kämpfe der aktivierten Einheiten nacheinander aus. Wählen Sie einen Gegner und
  - a. Überprüfen Sie Kampfreichweite (indem Sie die Würfel herunterzählen, s. S.9) und Sichtlinie (S.9)
  - b. Beachten Sie eventuelle Geländeauswirkungen (S.13)
  - c. Werten Sie den Kampf aus (Seite 10).
- 5** - Ziehen Sie eine neue Kommandokarte.

## 1 - Kommandokarte ausspielen

Zu Beginn Ihres Zuges spielen Sie eine Kommandokarte aus Ihrer Hand. Legen Sie diese Karte für Ihren Gegner sichtbar ab und lesen Sie sie laut vor.

In der Regel dienen Kommandokarten zur Aktivierung von Einheiten, die im weiteren Verlauf ziehen und/oder kämpfen sollen. Die von Ihnen ausgespielte Karte gibt an, in welchem Bereich des Schlachtfelds Sie wie viele Einheiten aktivieren dürfen.



## 2 - Einheiten aktivieren

Nach dem Ausspielen der Kommandokarte benennen Sie die entsprechenden von Ihnen gewählten Einheiten.

Nur aktivierte Einheiten können ziehen, kämpfen oder im weiteren Verlauf des Zuges Spezialaktionen ausführen.

Einheiten auf Feldern, durch die eine rote Linie läuft, können von beiden zugehörigen Bereichen aus aktiviert werden.



Sie dürfen jede Einheit nur einmal aktivieren. Sollte die Kommandokarte Ihnen mehr Aktivierungen zur Verfügung stellen als Sie im angegebenen Bereich Einheiten besitzen, verfallen die überzähligen Aktivierungen.

### 3 - Einheiten bewegen

Bewegungen werden für jede aktivierte Einheit einzeln in der von Ihnen gewünschten Reihenfolge durchgeführt.

Die Bewegung einer Einheit muss vollständig beendet sein, bevor die nächste Einheit zieht. Außerdem muss vor dem Beginn jedweder Kampfhandlungen (Schritt 4) die komplette Bewegungsphase abgeschlossen sein.

**Beispiel: Um die Infanterieeinheit auf das Feld rechts neben der Stadt zu bewegen muss zunächst die davor liegende Einheit wegziehen.**



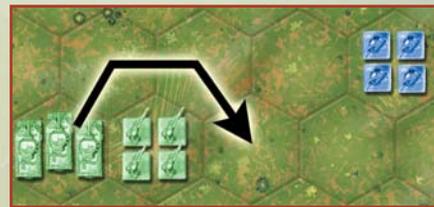
Aktivierte Einheiten können während ihrer Bewegung in einen anderen Bereich ziehen.

Es können niemals zwei Einheiten das gleiche Feld besetzen und bei der Bewegung können keine Felder passiert werden, die durch eigene oder feindliche Einheiten besetzt sind.

Die Figuren einer Einheit dürfen nicht aufgeteilt werden, sie bleiben zusammen und bewegen sich stets als Gruppe.

Durch Verluste geschwächte Einheiten können nicht mit anderen Einheiten kombiniert werden.

Die Panzereinheit muss sich zum Erreichen ihres Ziels 3 Felder um die Infanterieeinheit herum bewegen.



Die Aufteilung ist verboten



Die Neugruppierung ist verboten



Einige Geländeeigenschaften beeinflussen die Bewegung und können die Bewegungsreichweite einer Einheit oder ihre Kampffähigkeit einschränken (s. Abschnitt „Gelände“ auf S.13).

Die Regeln für Rückzugsbewegungen weichen etwas von den normalen Bewegungsregeln ab (s. Abschnitt „Rückzug“, S.10)

#### • Infanteriebewegung

Ein aktivierte Infanterieeinheit kann entweder 1 Feld ziehen und kämpfen *oder* 2 Felder weit ziehen und nicht kämpfen.

Bewegung um 1 und Angriff



Bewegung um 2 und kein Angriff



oder





Aktiviere Spezialinheiten können bis zu 2 Felder weit ziehen und trotzdem kämpfen!



Spezialeinheit bewegt sich um 2 und kämpft!



## • Panzerbewegung

Eine aktivierte Panzereinheit kann bis zu 3 Felder weit ziehen und kämpfen.



Panzereinheit bewegt sich um 3 und kämpft



## • Artilleriebewegung

Eine aktivierte Artillerieeinheit kann entweder 1 Feld ziehen oder kämpfen.



Entweder bewegt sich die Artillerie ...



oder

...oder sie kämpft.



## 4 - Kampf

Kämpfe werden für jede aktivierte Einheit einzeln in der von Ihnen gewünschten Reihenfolge durchgeführt. Die Kampfhandlungen einer Einheit müssen vollständig abgeschlossen sein, bevor die nächste Einheit kämpft.

Jede aktivierte Einheit kann einmal pro Spielzug kämpfen, muss dies aber nicht zwingend tun.

Die Kampfwürfel einer Einheit können nicht auf mehrere Angriffe aufgeteilt werden.

Die Anzahl verlorener Figuren hat keinen Einfluss auf die Kampfwürfelanzahl, die dieser Einheit zur Verfügung stehen. Eine Einheit mit nur einer Figur hat die gleiche Feuerkraft wie eine unversehrte Einheit.

Eine Einheit, die einen unmittelbar benachbarten Gegner angreift, befindet sich im „Nahkampf“. Eine Einheit, die einen weiter entfernten Gegner angreift, nimmt diesen „unter Beschuss“.

Eine Einheit, die benachbart zu einer gegnerischen Einheit steht, muss diese im Nahkampf angreifen, sie kann nicht eine andere, weiter entfernte gegnerische Einheit unter Beschuss nehmen.

NAHKAMPF: Angriff auf benachbartes Feld



BESCHUSS: Angriff aus der Entfernung



## Ablauf eines Kampfes

- 1 - Benennen Sie die Einheiten, mit denen Sie angreifen möchten, und ihre jeweiligen Ziele.
  - a. Prüfung der Kampfreichweite: Ziel muss sich in Reichweite oder unmittelbarem Kontakt befinden.
  - b. Prüfung der Sichtlinie (nur Infanterie und Panzer): Einheit muss Sichtlinie zum Ziel haben.
- 2 - Zählen Sie auf Grundlage des angreifenden Einheitentyps und seiner Entfernung zum Ziel die Anzahl an Kampfwürfeln herunter.
- 3 - Ermitteln Sie die Kampfwürfelreduzierung durch evtl. vorhandene Geländeeinschränkungen und verringern Sie die Kampfwürfelanzahl entsprechend.
- 4 - Führen Sie den Angriff durch, indem Sie die übrigen Kampfwürfel werfen und das Ergebnis auswerten.



## • Kampfreichweite – Infanterie

Eine aktivierte Infanterieeinheit kann jede gegnerische Einheit in maximal 3 Feldern Entfernung angreifen. Gegen ein Ziel im Nahkampf (Gegner auf einem benachbarten Feld) wirft sie 3 Würfel, gegen einen 2 Felder entfernten Feind 2 Würfel und gegen einen 3 Felder entfernten Feind 1 Würfel.

Zur Ermittlung der Kampfwürfelfanzahl zählen Sie diese einfach „herunter“: Ausgehend von einem benachbarten Feld bewegen Sie Ihren Finger schrittweise in Richtung Ziel und zählen bei jedem Feld rückwärts („3“, „2“, „1“). Die letzte von Ihnen genannte Zahl beim Erreichen des Zieles entspricht der Ihnen zur Verfügung stehenden Kampfwürfelfanzahl.

Feind 2 Felder entfernt



Reichweite und Kampfwürfelfanzahl einer Infanterieeinheit in Abhängigkeit von der Entfernung zum Ziel. Man sagt, die Infanterie „kämpft mit 3, 2, 1“.



Feind außer Reichweite



Reichweite und Kampfwürfelfanzahl einer Panzereinheit



## • Kampfreichweite – Panzer

Eine aktivierte Panzereinheit kann jede gegnerische Einheit in maximal 3 Feldern Entfernung angreifen und hat dabei stets 3 Kampfwürfel zur Verfügung.

## • Kampfreichweite – Artillerie

Eine aktivierte Artillerieeinheit kann jede gegnerische Einheit in maximal 6 Feldern Entfernung angreifen. Sie kämpft dabei entsprechend der Abbildung rechts mit 3,3,2,2,1,1.

Reichweite und Kampfwürfelfanzahl einer Artillerieeinheit



## • Sichtlinie

Zur Durchführung eines Kampfes muss eine Infanterie- oder Panzereinheit den Feind „sehen“ können, man sagt, die Einheit muss „Sichtlinie“ haben. Eine Artillerieeinheit benötigt keine Sichtlinie zu ihrem gewählten Ziel.

Ziehen Sie eine gedachte Linie vom Mittelpunkt des Feldes der angreifenden Einheit zum Mittelpunkt des Feldes des Gegners. Die Sichtlinie gilt als blockiert, wenn irgendein Feld auf dem Weg dieser Linie ein Hindernis enthält. Dies kann eine Einheit (eigene wie gegnerische) oder ein bestimmtes Gelände sein.

Das Gelände des Zielfeldes blockiert die Sichtlinie nie.

Die Sichtlinie der Einheit links ist durch die Einheit in der Mitte blockiert



Die alliierte Einheit hat Sichtlinie zur Einheit am Waldrand, nicht jedoch zu der hinter dem Wäldchen versteckten Einheit.



Alliierte Einheit hat Sichtlinie



Sichtlinie auf beiden Seiten blockiert



Sichtlinie auf beiden Seiten blockiert



Läuft die gedachte Linie entlang der Kante eines oder mehrerer Felder mit Hindernissen, so ist die Sichtlinie nur dann blockiert, wenn sich auf jeder Seite der Linie solch ein Hindernis befindet.

## • Geländeeinschränkungen

Alle Geländearten und Hindernisse sind im entsprechenden Abschnitt (Anhang 2, S.13) beschrieben. Halten Sie sich bei der Ermittlung der Kampfwürfelreduzierung durch etwaige Geländeeinschränkungen an diese Informationen oder an die entsprechenden Übersichtskarten.



## • Kampfauswertung

Zunächst werden die Treffer ausgewertet, dann die Rückzugsflaggen.

### Treffer

In der Schlacht erzielt der Angreifer für jedes gewürfelte Symbol, das dem Einheiten-typ des Gegners entspricht, 1 Treffer, außerdem zählt jede Granate als 1 Treffer.

Für jeden Treffer wird eine Figur aus der Einheit entfernt. Wird die letzte Figur einer gegnerischen Einheit eliminiert, stellen Sie diese auf ein freies Feld der Siegpunkteleiste auf Ihrer Seite des Schlachtfelds.

Erzielt der Angreifer mehr Treffer als Figuren vorhanden sind, so haben diese keine weitere Auswirkung und verfallen.

TREFFER



1 Treffer gegen Infanterie



1 Treffer gegen Panzer



1 allgemeiner Treffer: Infanterie, Panzer oder Artillerie

### Fehlschlag

FEHLSCHLAG



Erzielt der Angreifer keines der für einen Treffer oder einen Rückzug benötigten Symbole, so handelt es sich um einen Fehlschlag.

Das Sternsymbol der Kampfwürfel wird bei einigen Taktikkarten für spezielle Effekte verwendet, ansonsten entspricht es einem Fehlschlag.

### Rückzug

RÜCKZUG



Nach Auswertung aller Treffer und Entfernung der Verluste werden die Rückzüge ausgewertet. Für jedes gewürfelte Flaggensymbol muss sich der Gegner ein Feld in Richtung seiner Seite des Schlachtfeldes zurückziehen. Zwei Flaggensymbole bewirken also zwei Felder Rückzug usw.

Der kommandierende Spieler entscheidet unter Beachtung der folgenden Regeln, in welche Richtung der Rückzug erfolgt:

- ◆ Eine Einheit muss sich immer zur Spielfeldseite des kommandierenden Spielers zurückziehen.
- ◆ Während eines Rückzugs gelten keine Geländeeinschränkungen, eine Einheit auf dem Rückzug kann daher ohne anzuhalten durch Wald- oder Stadtfelder ziehen. Unpassierbares Gelände bleibt jedoch auch beim Rückzug unpassierbar.
- ◆ Eine Einheit auf dem Rückzug darf nicht auf oder durch ein Feld ziehen, auf dem bereits eine andere Einheit steht (egal ob Freund oder Feind).
- ◆ Wenn eine Einheit sich nicht zurückziehen kann, zum Rückzug über die Spielfeldgrenzen hinaus gezwungen wird oder ein Meeresfeld betreten müsste, wird für jedes nicht ausführbare Rückzugsfeld eine Figur aus der Einheit entfernt.
- ◆ Einige Hindernisse erlauben es bestimmten Einheiten, die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge zu ignorieren.

Alliierte Einheit würfelt eine Flagge, eine Infanterie und einen Stern. Die Achseneinheit erleidet 1 Verlust und hat 2 mögliche Rückzugswege:



Hier blockiert eine andere Achseneinheit den ersten möglichen Rückzugsweg, weshalb nur der zweite zur Verfügung steht.



Eine Achseneinheit sowie ein Fluss blockieren den Rückzug – die Achseneinheit kann sich nicht bewegen und erleidet 1 zusätzlichen Verlust.



## • Boden gewinnen

Wenn eine aktivierte Infanterieeinheit eine gegnerische Einheit im Nahkampf vernichtet oder zum Rückzug zwingt, kann sie Boden gewinnen, indem sie auf das frei gewordene Feld vorrückt.

Eine Artillerieeinheit kann keinen Boden gewinnen.

Gelände einschränkungen gelten auch, wenn eine Einheit Boden gewinnt.

Wenn eine aktivierte Panzereinheit eine gegnerische Einheit im Nahkampf vernichtet oder zum Rückzug zwingt, kann sie ebenfalls Boden gewinnen und zusätzlich einen Panzervorstoß durchführen.

Alliierte Infanterie würfelt eine Flagge und ein Infanteriesymbol im Nahkampf



Die Achseneinheit erleidet 1 Verlust und zieht sich zurück



Der alliierte Spieler entscheidet sich, Boden zu gewinnen und die Deckung des Wäldchens zu nutzen



## • Panzervorstoß

Nach einem erfolgreichen Nahkampf kann eine Panzereinheit auf das frei gewordene Feld ziehen und einen zusätzlichen Angriff ausführen. Wenn die Einheit nach dem Bodengewinn in unmittelbarer Nachbarschaft zu einer gegnerischen Einheit steht, muss sie den zweiten Angriff gegen diese Einheit führen, andernfalls kann sie einen weiter entfernten Gegner unter Beschuss nehmen.

- ◆ Wenn möglich, kann eine Panzereinheit nach einem erfolgreichen Vorstoß erneut Boden gewinnen.
- ◆ Die Panzereinheit kann jedoch pro Spielzug nur einen Vorstoßangriff durchführen.
- ◆ Alle Kampfhandlungen inkl. Boden gewinnen und Vorstoßangriff müssen abgeschlossen sein, bevor die nächste Einheit am Zug ist.

Alliiertes Panzer würfelt eine Flagge und ein Infanteriesymbol im Nahkampf



Die Achseneinheit erleidet 1 Verlust und zieht sich zurück



Der alliierte Spieler entscheidet sich Boden zu gewinnen



Nachdem sie aufgeschlossen hat, kann die Panzereinheit erneut angreifen!



## 5 - Kommandokarte nachziehen

Nachdem alle Treffer und Rückzüge ausgewertet sind, werfen Sie die ausgespielte Kommandokarte ab und ziehen eine neue Kommandokarte vom Stapel. Ihr Zug ist damit beendet.

Sind alle Karten des Nachziehstapels aufgebraucht, werden die abgeworfenen Karten zu einem neuen Nachziehstapel gemischt.

## ANHANG 1 – SPEZIALEINHEITEN

### Übersichtskarte „Spezialeinheiten“

Auf der Rückseite der Übersichtskarte für die Standardeinheiten finden Sie eine Auflistung der unterschiedlichen in Memoir '44 anzutreffenden Spezialeinheiten.

Runde Ecken im oberen Bereich eines Einheitensymbols kennzeichnen solche Spezialeinheiten auf der Karte.

Die Zahl in der unteren rechten Ecke des Einheitensymbols zeigt eine vom Normalfall abweichende Anzahl an Figuren pro Einheit an.

Von den auf der Übersichtskarte genannten und im weiteren Verlauf genauer erläuterten Besonderheiten abgesehen, verhalten sich Spezialeinheiten grundsätzlich genauso wie die entsprechenden regulären Einheiten (Infanterie oder Panzer).

#### Symbole und Fähigkeiten der Spezialeinheiten



### Verwendung der Spezialeinheitenabzeichen

In Szenarien, die mit den gleichen Figuren sowohl reguläre Truppen als auch Spezialeinheiten darstellen (z.B. der Mix aus britischen Kommandotrups und regulärer Infanterie in „Sword Beach“), werden passende Abzeichen zu den entsprechenden Spezialeinheiten gelegt, um sie so von den regulären Truppen zu unterscheiden.

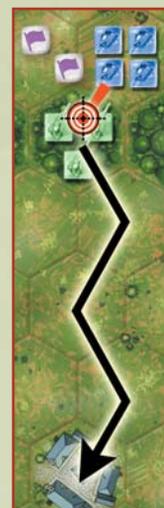
#### Ranger-Einheit



#### Britische Spezialkräfte



#### Achsen Kommandotrupp



Nach einem Angriff durch Achsenstreitkräfte und 2 gewürfelten Flaggen gegen die Widerstandskämpfer im Wald ziehen diese sich bis zur 4 Felder entfernten Stadt zurück um Schutz zu suchen.

**"LA RÉSISTANCE"** ist die Bezeichnung zur Beschreibung der unterschiedlichen Bewegungen (bewaffnet wie unbewaffnet), die nach der Kapitulation von 1940 im besetzten Frankreich gegen die Achsenmächte kämpften. General De Gaulles viel gehörte BBC-Rundfunksendung vom 18. Juni 1940 rüttelte quer durch die politischen Lager Patrioten aus dem ganzen Land auf, so dass sich in den folgenden Jahren immer größere, gut organisierte und besser ausgerüstete Gruppierungen bildeten, die im Vorfeld des D-Days gewissermaßen zu einer „Schattenarmee“ angewachsen waren. Im engen Kontakt mit den Alliierten, die aus der Luft für unterstützenden Waffen- und Geldnachschub sorgten, sabotierten die Widerstandskämpfer Versorgungslinien, boten Sondereinsatzkräften hinter den feindlichen Linien Schutz und verübten Attentate auf prominente Mitglieder des von den Deutschen unterstützten Regimes. Von 1944 an wurden die militärischen Gruppierungen innerhalb der Résistance als FFI („Forces Francaises de l'Intérieur“) bekannt. Die von ihnen gelieferten Geheimdienstinformationen während der Vorbereitungsphase von Operation Overlord bereiteten den Weg für die erfolgreiche Landung der Alliierten.

Im Kriegsverlauf profitierte die Résistance von ihrer überlegenen Kenntnis der Landschaft und der wachsenden Unterstützung durch die Bevölkerung, weshalb diese Truppen besondere Eigenschaften haben:

- ◆ Sie können auch dann noch kämpfen, wenn sie ein Geländefeld betreten, dass normalerweise die Bewegung beendet und einen Kampf verhindert (Wald, Dörfer, Hecken).
- ◆ Sie können im Umland untertauchen, indem sie sich statt 1 Feld bis zu 3 Felder weit pro gegen sie gewürfelter Rückzugsflagge zurückziehen.
- ◆ Aufgrund Ihrer zahlenmäßigen Unterlegenheit bestehen ihre Einheiten nur aus 3 statt 4 Figuren.
- ◆ Im Gegensatz zu anderen Spezialeinheiten können sie nicht im selben Zug 2 Felder weit ziehen und noch kämpfen.

Sondereinsatzkräfte (einschließlich US Rangers, britische Kommandotrups und andere Eliteeinheiten):



Das Ärmelabzeichen der Rangers, die Pointe-du-Hoc angriffen



Das „Pegasus“-Ärmelabzeichen der 6. britischen Luftlandedivision, die die Pegasusbrücke einnahmen

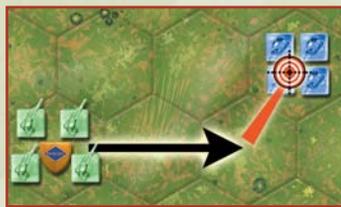


Das Abzeichen der Division „Großdeutschland“

Sondereinsatzkräfte zeichneten sich historisch gesehen aufgrund ihrer unbarmherzigen Ausbildung und ihrer nicht standardisierten Ausrüstung durch eine überlegene Mobilität und Feuerkraft aus:

- Im Gegensatz zu regulärer Infanterie können Sondereinsatzkräfte 2 Felder weit ziehen und trotzdem kämpfen (sie sind also nicht gezwungen entweder nur 1 Feld zu ziehen um kämpfen zu können oder 2 Felder weit zu ziehen und nicht mehr kämpfen zu dürfen). Sie unterliegen aber dennoch den üblichen Geländeeinschränkungen.

Sondereinsatzkräfte ziehen 2 Felder und greifen an!



... aber auch für sie gelten Geländeeinschränkungen: sie müssen ihren Zug auf dem Waldfeld beenden und können nicht mehr angreifen.



## Elite-Panzer

Elite-Panzereinheiten, wie etwa die mit Tiger-Kampfpanzern ausgestatteten deutschen Divisionen, waren verheerende Gegner auf dem Schlachtfeld.

- Im Gegensatz zu regulären Panzereinheiten beginnen Elite-Panzereinheiten das Spiel mit 4 Figuren. Dies verdeutlicht ihre außergewöhnliche Widerstandskraft, die nur durch einen gut gezielten Schuss von hinten zu umgehen war.

Elite-Panzer bestehen aus 4 Figuren



## ANHANG 2 – GELÄNDE

### Übersichtskarten „Gelände“

Die Gelände-Übersichtskarten geben eine kurze Zusammenfassung der wesentlichen Eigenschaften jeden Geländetyps. Legen Sie die zu den vorkommenden Geländearten passenden Übersichtskarten beim Spielaufbau an den Spielfeldrand.

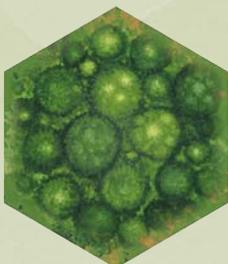
- Die Effektspalte beschreibt die verschiedenen Geländeeigenschaften.

- Das Soldaten- und das Panzersymbol zeigen die Verteidigungswerte des Geländes an. Im Beispiel bedeutet dies, dass eine angreifende Infanterieeinheit 1 Würfel weniger und eine angreifende Panzereinheit 2 Würfel weniger wirft.

Effektspalte

STÄDTE & DÖRFER	Effekt
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blockieren Sichtlinie</li> <li>• Hineinziehende Einheit muss stehenbleiben</li> <li>• Hineinziehende Einheit kann nicht kämpfen (Ausnahme: Französische Resistance)</li> <li>• IPanzer greifen aus Städten &amp; Dörfern mit -2W an</li> </ul>
	<p>Verteidigungswert des Geländes</p> <p> -1     -2</p>

## Wälder



- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Waldfeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.
- ◆ **Kampf:** Eine Einheit kann in dem Zug, in dem sie auf das Waldfeld zieht, nicht mehr kämpfen.
- ◆ Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Waldfeld wird die Kampf Würfelanzahl einer Infanterieeinheit um 1, die einer Panzereinheit um 2 und die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert.
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Wald blockiert die Sichtlinie.

Zug #1: Der alliierte Spieler zieht in das Wäldchen: die Einheit muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr kämpfen.



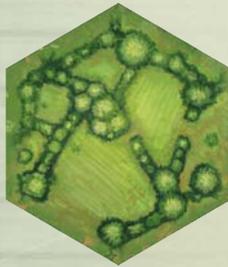
Zug #2: Der Achsenspieler rückt vor und greift mit nur 2 Würfeln die durch das Wäldchen geschützte alliierte Infanterie an.



Zug #3: Zeit für eine Revanche! Der alliierte Spieler kann nun angreifen, und zwar mit 3 Würfeln.



## Hecken



Hecken sind ein typisches Landschaftsmerkmal der Normandie: kleine Grasfelder die von hohen Reihen aus Büschen, Baumlinien oder Zäunen durchzogen sind. Dieses Gelände erwies sich für die Alliierten als schwierig, da sie nie wissen konnten, welche Gefahren hinter der nächsten Hecke auf sie lauerten.

- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Heckenfeld ziehen möchte, muss zu Beginn ihres Zuges unmittelbar zu diesem benachbart sein. Eine Einheit, die auf ein Heckenfeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Eine Einheit, die ein Heckenfeld verlässt, muss ihren Zug auf einem angrenzenden Feld beenden.
- ◆ **Kampf:** Eine Einheit kann in dem Zug, in dem sie auf das Heckenfeld zieht, nicht mehr kämpfen.
- ◆ Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Heckenfeld wird die Kampfwürfelfanzahl einer Infanterieeinheit um 1, die einer Panzereinheit um 2 und die einer Artillerieseinheit gar nicht reduziert.
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Hecke blockiert die Sichtlinie.

**Zug #1:** Bewegung endet neben dem Heckenfeld



**Zug #2:** nun kann das Heckenfeld betreten werden



**Zug #1:** Bewegung endet neben dem Heckenfeld



**Zug #2:** Einheit kann normal weiterziehen



## Hügel



- ◆ **Bewegung:** Keine Bewegungseinschränkungen.
- ◆ **Kampf:** Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Hügel wird die Kampfwürfelfanzahl von Infanterie- und Panzereinheiten um 1 und die einer Artillerieseinheit gar

nicht reduziert. Beim Kampf gegen einen Feind auf gleicher Höhe gibt es keine Kampfeinschränkungen.

- ◆ **Sichtlinie:** Ein Hügel blockiert die Sichtlinie für Einheiten, die über den Hügel hinweg sehen möchten. Befinden sich die Einheiten auf gleicher Höhe und auf derselben Hügelkette ist die Sichtlinie nicht blockiert (Plateau-Effekt).

Die Alliierten greifen aus niedriger Höhe mit 2W statt 3W an



Befinden sie sich auch auf einem Hügel, werfen sie 3W



Die Alliierten können angreifen, da sie sich auf gleicher Höhe befinden



## Städte & Dörfer

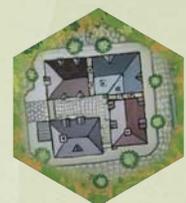


- ◆ **Bewegung:** A unit that enters a Town hex must stop and may move no further on that turn.
- ◆ **Kampf:** Eine Einheit kann in dem Zug, in dem sie auf das Stadtfeld zieht, nicht mehr kämpfen.
- ◆ Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Stadt wird die Kampfwürfelfanzahl einer Infanterieeinheit um 1, die einer Panzereinheit um 2 und die einer Artillerieseinheit gar nicht reduziert. Panzereinheiten auf einem Stadtfeld reduzieren ihre

Kampfwürfelfanzahl um 2.

- ◆ **Sichtlinie:** Eine Stadt blockiert die Sichtlinie.

Andere Stadt- und Dorffelder:



## Flüsse & Wasserläufe



- ◆ **Bewegung:** Ein Flussfeld ist unpassierbar und kann nur über eine Brücke betreten werden.
- ◆ **Kampf:** Eine Einheit auf einem Flussfeld mit Brücke hat keinerlei Kampfeinschränkungen.
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Fluss blockiert die Sichtlinie nicht.

Die Panzereinheit kann den Fluss nur mit Hilfe der Brücke überqueren



Die Infanterieeinheit kann über den Fluss hinweg schießen



## Ozean



- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit auf einem Ozeanfeld kann maximal 1 Feld ziehen. In diesem Fall wird davon ausgegangen, dass sich die Einheit in einem Landungsboot oder im flachen Wasser befindet. Bei einem Rückzug gelten Ozeanfelder als unpassierbar.
- ◆ **Kampf:** Eine Einheit auf einem Ozeanfeld kann nicht kämpfen.

- ◆ **Sichtlinie:** Ein Ozean blockiert die Sichtlinie nicht.

Amphibische „DD“ Sherman Panzer bewegen sich im Wasser nur um 1 Feld



Im Folgezug wird der Schwimmkörper abgeworfen und sie bewegen sich bis zu 2 Felder im Sand.



## Strände



- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit auf einem Strandfeld kann maximal 2 Felder weit ziehen.
- ◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen. Eine Einheit kann nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff Boden gewinnen.
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Strand blockiert die Sichtlinie nicht.

Achseninfanterie würfelt ein Infanterie- und ein Flaggensymbol



Alliierte Einheit kann sich nicht zurückziehen und erleidet daher 2 Verluste statt nur 1



## FESTE HINDERNISSE

Bei einem Hindernis auf einem Geländefeld addieren sich die jeweiligen Kampfeinschränkungen nicht, es gilt lediglich der bessere Wert. Ein Bunker auf einem Hügel z.B. reduziert die Kampfwürfanzahl einer von unten angreifenden Panzereinheit um 2, nicht um 2+1 (Schutz durch Bunker: 2, Schutz durch Hügel: 1). Ein anderes Beispiel: Ein Sandsack auf einem Stadtfeld erhöht zwar nicht den Verteidigungswert der Stadt (Verteidigungswert Stadt: 2/1, Sandsack: 1), bietet aber den zusätzlichen Vorteil, dass je-de Einheit auf dem Stadtfeld aufgrund der Sandsäcke die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren darf.



### Bunker

- ◆ **Bewegung:** Eine Infanterieeinheit, die in einen Bunker zieht, kann im selben Zug noch kämpfen. Unpassierbar für Panzer- und Artillerieeinheiten. Eine Artillerieeinheit, die das Spiel auf einem Feld mit Bunker beginnt, kann dieses Feld nicht verlassen.
- ◆ **Kampf:** Nur die im Szenario genannte Seite kann den Bunker als Verteidigungsstellung nutzen.
- ◆ Beim Kampf gegen eine Einheit in einem Bunker wird die Kampfwürfanzahl einer Infanterieeinheit um 1, die einer Panzereinheit um 2 und die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert.
- ◆ Jede gegen eine Artillerieeinheit in einem Bunker erzielte Flagge führt automatisch zum Verlust 1 Figur.
- ◆ Eine Einheit in einem Bunker kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Bunker blockiert die Sichtlinie.



### Panzersperren

Panzersperren waren Hindernisse für Panzer und Landungsboote, die in der Regel aus Stahl-schienen bestanden, wobei auch Konstruktionen aus Holz in Verbindung mit einer Anti-Pan-zer-Miene auf der Spitze möglich waren. Unerwarteterweise nutzte die alliierte Infanterie sie während ihres Vormarsches auf Stränden als Deckung.



- ◆ **Bewegung:** Nur Infanterieeinheiten können Panzersperren betreten. Keine Bewegungseinschränkungen.
- ◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen. Eine Einheit in einer Panzersperre kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.
- ◆ **Sichtlinie:** Eine Panzersperre blockiert die Sichtlinie nicht.

## ENTFERNBARE HINDERNISSE



### Sandsäcke

- ◆ **Bewegung:** Keine Bewegungseinschränkungen. Sandsäcke werden entfernt, wenn Einheit diese verlässt.
- ◆ **Kampf:** Eine Einheit auf einem Feld mit Sandsäcken ist von allen Seiten geschützt, die Ausrichtung der Sandsäcke auf dem Spielfeld ist irrelevant. Wenn das unterhalb der Sandsäcke liegende Gelände keinen Verteidigungswert aufweist, verringern die Sandsäcke die Kampfwürfanzahl einer gegnerischen Infanterie- oder Panzereinheit um 1. Wie üblich wird die Kampfwürfanzahl einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert.
- ◆ Eine Einheit hinter Sandsäcken kann erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.
- ◆ **Sichtlinie:** Sandsäcke blockieren die Sichtlinie nicht.



### Stacheldraht

- ◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die in Stacheldraht zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.
- ◆ **Kampf:** Die Kampfwürfanzahl einer Infanterieeinheit mit Stacheldraht ist um 1 reduziert. Eine aktivierte Infanterieeinheit kann anstelle eines Angriffs den Stacheldraht entfernen. Panzereinheiten müssen den Draht entfernen und können trotzdem noch kämpfen.
- ◆ **Sichtlinie:** Stacheldraht blockiert die Sichtlinie nicht.



## ANHANG 3 – SPIELE MIT MEHREREN SPIELERN, VARIANTEN & ZUSÄTZLICHE SZENARIEN

### Teamspiel

Der einfachste Weg Memoir '44 mit bis zu sechs Spielern zu spielen ist das Teamspiel!

Bilden Sie zwei Teams aus bis zu 3 Spielern (bei einer ungeraden Spielerzahl erhält einfach eine Seite einen Spieler mehr).

Jedes Team stellt seine Kommandokarten auf die Kartenhalter, so dass sich die Spieler intern durch Zeigen auf verschiedene Karten zunächst über mögliche Strategien austauschen können, bevor sie sich auf eine auszuspielende Karte einigen. Ein bestimmter Spieler ist verantwortlich für die Ausführung der Kommandokarte im Hinblick auf Einheitenbewegungen, Zielauswahl und Kampfdurchführung:

- ◆ In 2-Spieler-Teams ist ein Spieler für den mittleren Bereich zuständig und fungiert als Oberbefehlshaber, während der zweite Spieler die Flügel befehligt.
- ◆ In 3-Spieler-Teams wird jedem Spieler ein Bereich zugewiesen, der mittlere Spieler wird auch hier zum Oberbefehlshaber.

Der Oberbefehlshaber ist verantwortlich für die Ausführung von Taktikkarten, die sich auf keinen speziellen Bereich des Schlachtfelds beziehen.

### Memoir '44 Overlord

Erfahrene Spieler haben die Möglichkeit mehrere Ausgaben von Memoir '44 zum Spielen von großen, aus mehreren Spielplänen bestehenden Szenarien in der Spielvariante *Memoir '44 Overlord* zu kombinieren! Overlord-Szenarien verbinden in einzigartiger Weise zwei (und in einigen Fälle sogar drei!) Spielpläne zu einem einzigen, übergroßen Schlachtfeld, was es bis zu 8 Spielern (4 pro Lager) erlaubt, historische Schlachten des Zweiten Weltkriegs im großen Maßstab nachzuspielen.

In *Memoir '44 Overlord* können die Spieler einerseits die Enttäuschung nachempfinden, die man als Teil einer militärischen Befehlsskette im zweiten Weltkrieg mitunter erfahren musste, und gleichzeitig die Herausforderungen genießen, die die zum Erreichen eines Siegs notwendige Kooperation und Koordination mit sich bringt. Die Szenarien sind zwar genau wie im Originalspiel stilisiert, aber dank des größeren Maßstabs können große wie kleine Geländeeigenarten des Originalschauplatzes sowie die historische Verteilung der alliierten und Achsenstreitkräfte genauer und detaillierter dargestellt werden.

Ein spezielles Bonusszenario mit dem Namen „Omaha Beach – Overlord Version“ finden Sie auf der letzten Seite des Szenarienteils dieses Heftes. Dieses Szenario erfordert zusätzlich das *Memoir '44 Overlord* Regelheft, das kostenlos von unserer Website heruntergeladen werden kann: [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)

### Variante für junge Generäle

Falls gewünscht, können jüngere Spieler eine vereinfachte Version des Spiels spielen, die immer noch eine Menge Spaß mit sich bringt. Da jüngere Kinder oftmals besser zählen als lesen können, empfehlen wir die folgenden Änderungen:

- ◆ Entfernen Sie alle Taktikkarten aus dem Kommandokartendeck – behalten Sie nur die Bereichskarten
- ◆ Falls nötig, können Sie ohne die Regeln zu Bodengewinn und Panzervorstoß spielen
- ◆ Denken Sie daran die Bereichskarten zu mischen, wenn der Stapel aufgebraucht ist

Es empfiehlt sich, Kindern zur Einführung in das Spiel einen Erwachsenen zur Seite zu stellen, der einige Spiele mit ihnen bestreitet. Hier bietet sich auch eine gute Gelegenheit für Lehrer oder Eltern Kindern mit Hilfe des Spiels die Thematik des Zweiten Weltkriegs näherzubringen und ihr Interesse auf die Auseinandersetzungen zu lenken, die unsere Geschichte geprägt haben.

### Zusätzliche Szenarien

Memoir '44 ist ein Spiel endloser Möglichkeiten. Die verschiedenen Offensiven, Gegenangriffe, kritischen Schlachten und weniger bekannten Scharmützel in Verbindung mit all den Schauplätzen, an denen der Krieg ausgefochten wurden, bieten viel Stoff.

In Zusammenarbeit mit dem Autor, Richard Borg, wird Days of Wonder das Spiel regelmäßig durch die Veröffentlichung neuer Kampagnen und Szenarien, zusätzlicher Regeln, neuen Spielmaterials und zusätzlicher Miniaturen und mehr erweitern.

Für einen ersten Blick in die Zukunft und zusätzliche Stunden Spaß besuchen Sie uns unter: [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)