

MEMOIR '44

Richard Borg

OVERLORD



REGOLE SUPPLEMENTARI

DAYS OF
WONDER

BY RICHARD BORG

WETA
42

PREFAZIONE

Questo supplemento di Memoir '44 offre ai giocatori più esperti l'opportunità unica di rivivere la storica battaglia della II Guerra Mondiale su larga scala, fino a 4 giocatori per lato.

Questo tipo di gioco, chiamato "Memoir '44 Overlord", combina multipli campi di battaglia in un unico vasto scenario. Per giocare è richiesto questo regolamento gratuito, ed almeno due copie del gioco.

In Memoir' 44 Overlord, i giocatori possono vivere le frustrazioni annesse al comando di unità militari della II Guerra Mondiale ed, allo stesso tempo, provare soddisfazioni per le sfide di coordinazione e cooperazione necessarie per guadagnare la vittoria.

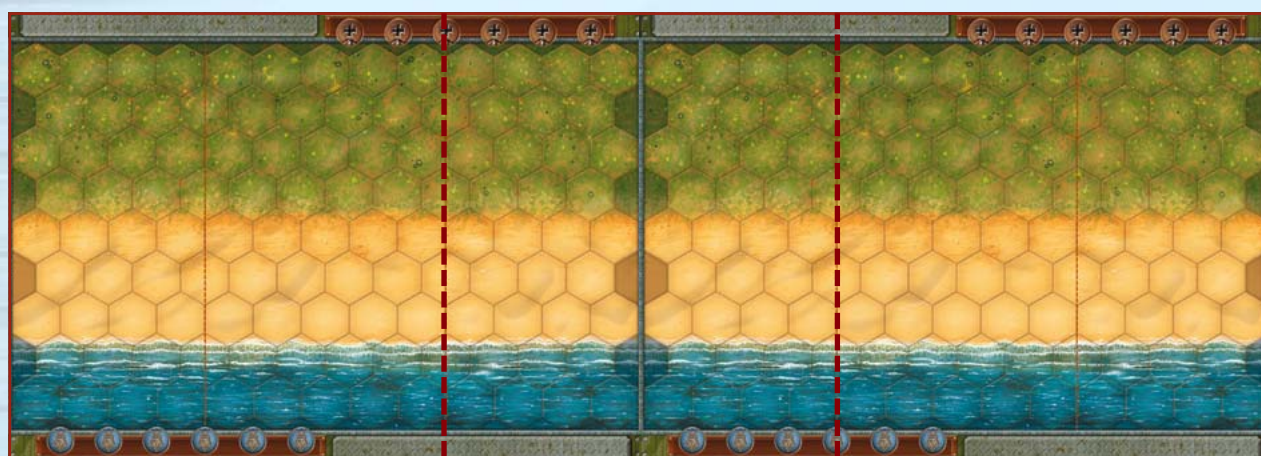
Lo scenario della battaglia è stilizzato, ma grazie alla larga scala, sono riprodotti i dettagli dei terreni e delle loro caratteristiche proprio come avvenne nella battaglia reale. Questo ti permette di giocare una battaglia che riproduce in tutto e per tutto lo spiegamento di forze che gli Alleati e le forze dell'Asse tennero quel giorno.

La maggior parte delle regole di Memoir '44 Overlord sono simili alle regole del gioco base, con qualche eccezione spiegata qui di seguito...

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Il campo di battaglia è formato da due (o più se necessario) tabelloni affiancati. Insieme essi formano una riga di esagoni aggiuntivi al centro, creando così un unico scenario formato da 26 esagoni x 9.

Le sezioni sono ora accoppiate in modo da avere il fianco centrale ed i fianchi laterali larghi il doppio.



← Fianco sinistro → Fianco centrale → Fianco destro →

NUMERO DI GIOCATORI

Per beneficiare al massimo di questo scenario su larga scala, raccomandiamo di giocarlo con un massimo di 4 giocatori per lato. Ogni schieramento ha un "Comandante in Capo" e 3 "Generali di Sezione". Ogni Generale di Sezione comanda un singolo (raddoppiato) fianco centrale, destro o sinistro.

Se siete solamente in 6, giocate lo scenario Overlord con 3 giocatori per lato: in questo caso il Comandante in Capo funge anche da Generale di Sezione per il fianco centrale.

Se poi siete davvero coraggiosi, potete sempre provare lo scenario Overlord in una partita 1 contro 1!

PREPARAZIONE

Scegliere uno scenario Memoir '44 Overlord e prendere le posizioni. Preparare lo scenario per la battaglia. Leggere le note per le regole speciali e le condizioni di vittoria applicate alla battaglia. Dare al *Comandante in Capo* il numero di Carte Comando come descritto nelle note. Per lo scenario *Memoir '44 Overlord* si utilizzano due mazzi di Carte Comando mescolati tra loro.

TURNO DI GIOCO

Il lato indicato dalle note comincia per primo. Di seguito ci si alterna ad ogni turno. Ogni turno di Memoir '44 Overlord consiste in:

- 1 -** Il Comandante in Capo sceglie 1, 2 o 3 carte dalla propria mano (vedi la sezione relativa alle Carte Comando, di seguito, a pagina 4) e le passa ai propri Generali di Sezione. Può dare una carta ad ogni Generale, oppure due carte ad un Generale ed una ad un altro Generale, oppure una ad un solo Generale e nessuna agli altri, e così via.

Le Carte Sezione che indicano un fianco specifico devono essere date ai relativi Generali di Sezione. Per esempio, una carta 'Probe' (Sondare) sul fianco destro deve essere data al Generale di Sezione che opera (appunto) sul fianco destro.

Nel distribuire le Carte Comando, il Comandante in Capo può discutere in dettaglio la situazione corrente della battaglia, le tattiche e le strategie che intende intraprendere, con uno (ed uno soltanto) dei propri Generali di Sezione, senza però mai mostrare - nè dichiarare - le proprie Carte Comando.

Una volta terminata la discussione, il Generale di Sezione utilizza la Carta Comando. Comunque egli non è obbligato a seguire le strategie e le tattiche del Comandante in Capo.

Gli altri Generali di Sezione ricevono i propri ordini via cavo o corriere; il Comandante in Capo non può comunicare con loro. Lui passa semplicemente le Carte Comando scelte, sperando per il meglio.

Per muovere il gioco più velocemente, le prime Carte vengono inviate via corriere, in seguito si potrà consegnare gli ordini a mano discutendoli con i relativi Generali.

I Generali possono parlare tra di loro in ogni momento, ma il Comandante in Capo può farlo solo quando consegna gli ordini.

- 2 -** Il Generale di Sezione deve giocare le Carte Comando che riceve, a faccia in sù, nella sezione in cui ha dato è stato dato un ordine alle truppe. Se ha ricevuto due carte, deve giocarne una per ogni singola metà della propria sezione.

Come nel gioco base di Memoir '44, tutti i movimenti delle unità devono essere completati prima di poter procedere con qualsiasi battaglia. I Generali di Sezione devono essere sicuri che siano stati effettuati tutti i movimenti su tutti i fianchi, prima di poter iniziare una battaglia. Un'unità può ricevere un solo ordine per turno. Un'unità può muovere da una sezione all'altra sotto il comando di un altro Generale di Sezione, ma in questa nuova sezione non può ricevere un secondo ordine di movimento.

- 3-** Se un Generale di Sezione non ha ricevuto alcun ordine dal proprio Comandante in Capo, può decidere di agire di propria iniziativa. Il Generale di Sezione che agisce di propria iniziativa deve tirare un dado e sottostare ai seguenti risultati:



FANTERIA • Ordine ad un'unità di Fanteria a scelta.



CORAZZATO • Ordine ad un'unità Corazzata a scelta.



STELLA • Ordine ad un'unità a scelta (Fanteria, Corazzati, Artiglieria).



BANDIERA • Un'unità a scelta deve ritirarsi di un esagono. Questa unità non può combattere.



GRANATA • Un'unità a scelta deve perdere una miniatura. Questa unità non può combattere.

Se il risultato del dado raffigura un'unità non presente tra le forze comandate dal Generale che ha agito di propria iniziativa, allora questo non viene considerato. L'iniziativa non ha avuto alcun effetto.

- 4-** Una volta effettuate tutte le azioni (movimenti e battaglie) descritte dalle Carte Comando, ogni Generale di Sezione restituisce le Carte Comando utilizzate al proprio Comandante in Capo. Questi poi le scarta e pesca *2 nuove Carte Comando* indipendentemente dal numero di carte che ha giocato durante il proprio turno.

Nel pescare nuove Carte Comando, il Comandante in Capo comunque *non può mai avere* in mano più carte di quante descritte nelle note dello scenario. Egli deve sempre avere in mano almeno una carta, in modo che alla fine del proprio turno, dopo aver pescato le due nuove carte, rimanga con almeno 3 carte nella propria mano.

CARTE COMANDO

Il Comandante in Capo può dare due carte ad un Generale di Sezione solo se entrambe sono Carte Sezione. Non può dare una Carta Sezione ed una Carta Tattica o due Carte Tattica.

CARTE SEZIONE

Le Carte Sezione vengono date ai Generali di Sezione e giocate come nel gioco base di Memoir '44, con le seguenti eccezioni:

Le Carte Sezione che indicano un fianco specifico devono essere date al relativo Generale di Sezione. Per esempio, una carta 'Probe' sul fianco sinistro può essere data solo al Generale di Sezione che comanda il fianco sinistro del campo di battaglia. Un Generale di Sezione che riceve due Carte Sezione ne deve giocare una per ogni metà della propria sezione. Ogni Carta Sezione giocata deve essere messa a faccia in sù vicino alla sezione cui è stata giocata.

- **Recon:** *Ordine per 1 unità in 1 metà del fianco a scelta del Generale di Sezione.*

Il Generale di Sezione che riceve un ordine 'Recon', può dare un ordine ad una unità a scelta, in una singola metà del fianco sotto il suo comando. Quando il Comandante in Capo scarta una o più carte 'Recon', questi riceve, alla fine del proprio turno, 3 carte al posto delle usuali 2, senza che alcuna venga ulteriormente scartata. Se pescando le 3 nuove carte, il Comandante in Capo dovesse superare il limite massimo di carte nella propria mano consentito dalle note dello scenario, allora dovrà scartare, a scelta, tutte le carte in eccesso.

- **Probe, Attack, Assault:** *Ordine per 1, 2 o Tutte le Unità in 1 metà del fianco a scelta del Generale di Sezione.*

'Probe', 'Attack' e 'Assault' sono giocate, come di consueto, da un Generale di Sezione in una singola metà del fianco sotto il suo comando.



- **Recon in Force:** *Ordine per 1 unità in ogni metà del fianco sotto il controllo di un Generale di Sezione (per esempio, un totale di 2 unità in uno scenario doppio).*

Un Generale di Sezione che riceve questo ordine non può ricevere altre Carte Comando durante il turno.

- **General Advance:** *Ordine per 2 unità in ogni metà del fianco sotto il controllo di un Generale di Sezione (per esempio, un totale di 4 unità in uno scenario doppio).*

Un Generale di Sezione che riceve questo ordine non può ricevere altre Carte Comando durante il turno.

- **Pincer Move:** *Ordine per 2 unità in 1 metà del fianco a scelta del Generale di Sezione.*

Questo ordine può essere dato solo ai Generali di Sezione che operano sui fianchi laterali (fianco destro o sinistro), mai al Generale di Sezione che opera sul fianco centrale.

Un Generale di Sezione che riceve questo ordine non può ricevere altre Carte Comando durante il turno.

CARTE TATTICA

Le Carte Tattica vengono date ai Generali di Sezione e giocate come nel gioco base di Memoir '44, con le seguenti eccezioni:

Il Generale di Sezione che riceve una Carta Tattica non può ricevere o giocare un'altra Carta Comando durante lo stesso turno. Quando una Carta Tattica si riferisce ad un numero specifico di unità (ad es. Armor Assault) o a tutte le unità di uno stesso tipo (ad es. Artillery Bomb), queste unità possono essere scelte su ognuna o entrambe le metà del fianco comandate dal Generale di Sezione.

- **Air Power**

Questa carta non viene data ad alcun Generale di Sezione ma giocata dallo stesso Comandante in Capo.

- **Ambush**

Questa carta richiede che il Comandante in Capo segua attentamente il campo di battaglia. La carta viene data ad un Generale di Sezione quando il suo avversario dichiara un 'Assalto Ravvicinato'. Una volta che la carta 'Ambush' sia stata portata a termine, il Comandante in Capo pesca una nuova Carta Comando.

- **Barrage**

Questa carta non viene data ad alcun Generale di Sezione ma giocata dallo stesso Comandante in Capo.

- **Counter Attack**

Questa carta richiede che il Comandante in Capo segua attentamente le sezioni in cui gli avversari giocano le loro Carte Comando. Per questo motivo è cruciale che le Carte Sezione o Tattica vengano posizionate a faccia in su vicino alla sezione in cui esse sono state appena giocate.

Quando un Generale di Sezione riceve questa carta, egli può utilizzare la Carta Comando appena giocata dall'avversario per dare ordini ad una propria unità che si trova in una metà del fianco di fronte all'avversario stesso.

Il Comandante in Capo può anche giocare da solo questa carta in risposta ad un 'Air Power' o 'Barrage' giocata dal Comandante in Capo avversario. In questo caso, il contrattacco (Counter Attack), usando la stessa tattica, può essere utilizzato in ogni sezione del campo di battaglia.

- **Infantry Assault**

Il Generale di Sezione che riceve questa carta può dare ordini solo alle unità di fanteria che si trovano in una metà del fianco sotto il suo comando.

- **Medic & Mechanics**

Il Generale di Sezione sceglie un'unità che vuole guarire o riparare e tira 4 dadi battaglia. La carta viene poi giocata normalmente: per ogni stella o simbolo che raffigura l'unità che si vuole guarire o riparare, viene restituita all'unità selezionata una miniatura precedentemente eliminata. Un'unità non può avere più miniature di quelle con cui ha cominciato il gioco.

- **Their Finest Hour**

Questa carta non viene data ad alcun Generale di Sezione ma giocata dallo stesso Comandante in Capo. Nessuna carta può più essere giocata durante questo turno.

Ogni Generale di Sezione tira 4 dadi battaglia. Per ogni simbolo che raffigura una unità, viene dato un ordine a questo tipo di unità. Per ogni stella viene dato un ordine ad un'unità a scelta del Generale di Sezione. Ogni unità cui è stato dato un ordine combatte utilizzando un dado addizionale. Il Generale di Sezione può dare ordini solo alle unità che egli comanda. Alla fine del turno rimescolare tutte le Carte Comando (sia quelle scartate che quella ancora da utilizzare).

Traduzione ed impaginazione: Giuseppe Ferrara - g.ferrara@lycos.it - Dicembre 2004