

MEMOIR '44

Richard Borg

**RULES
&
BATTLE SCENARIOS**

**AGES 8 AND ABOVE
30-60 MINUTES**

**DAYS OF
WONDER**

**FOR 2 PLAYERS
AND TEAM-PLAY**

MEMOIR '44

Правила и сценарии битв.

Возраст: 8+
игры

Время: 30 – 60 минут.

Для двух игроков и командной

Производитель: Day of Wonder

Все торговые марки принадлежат их правообладателю, перевод не является коммерческим продуктом и может свободно распространяться, как в печатном, так и в электронном виде с указанием переводчика.

Переводчик: Калинин Денис aka Digga (digga.ru)

ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Издано совместно с “Mission for the 60th Anniversary of the D-Day Landings & Liberation of France”, Мемоир 44 однозначно интересная, простая и привлекательная настольная игра для всей семьи. Созданная для напоминания о событиях и жертвах мужчин и женщин во время Второй Мировой войны, мы верим, что это поможет вам узнать частичку истории и пробудит желание узнать больше о *Великом Поколении* всех времён. Наше самое заветное желание в том, чтобы вы передали это уникальное историческое наследие молодому поколению.

Days of Wonder, Inc. –May 2004

ОТ АВТОРА

Мемоир 44 - это уникальная историческая игра, которая позволяет игрокам эффективно восстанавливать битвы Второй Мировой Войны. Битвы продемонстрированы в секции сценариев, фокусируясь на особенностях ландшафта и исторических размещениях войск в масштабе игровой системы. Дизайн Мемоир 44 не очень перегружен, его основная задача показать наземные силы Оси и Союзников.

Масштаб игры меняется от битвы к битве, в некоторых сценариях фигурка пехотинца изображает целый батальон, а в некоторых –отряд или взвод. Для выбора тактики, вам придётся учитывать преимущества и ограничения присущие различным войскам, их оружие и ландшафт.

Не смотря на достаточно простую игровую механику, потребуется ещё: игра стратегических карт, изредка броски кубиков, агрессия и ещё гибкий план действий, для первоклассной победы.

Welcome and Enjoy!

Richard Berg

СОДЕРЖАНИЕ

Комплектация	3	Приложение1–Спец «юниты»	12	Как читать сценарии	18
Подготовка к началу игры	4	Приложение2–Ландшафт	13	(в оригинале)	
Поле битвы	5	Леса	13	(Прим. Переводчика:	
Карты команд	5	Изгороди	14	названия сценариев читайте	
Цель игры	6	Холмы	14	так как написано, в переводе	
Игровой ход	6	Города и Деревни	14	не нуждаются)	
Игра карт команд	6	Реки, каналы и мосты	15		
Приказы «юнитам»	6	Океаны	15	В переводе:	
Движение «юнитов»	7	Побережья	15	ФАК	18
Пехота	7	Заграждения	16	Послесловие	25
Бронетехника	8	Бункера	16	Изменения в переводе	25
Артиллерия	8	Ежовые заграждения	16		
Битва	8	Мешки с песком	16		
Дальность передвижения	9	Колючая проволока	16		
Прямая видимость	9	Приложение3-			
Ландшафтные поправки	10	Многопользовательские игры,			
Принятие боя	10	Вариации и Доп Сценарии	17		
Захват позиции	11	Командная игра	17		
Танковый прорыв	11	Мемоир 44 – Версия Гигант	17		
		Дополнительные сценарии	17		

С первых минут дня «Д» до дня независимости Парижа и после – Мемоир 44 забрасывает тебя в ключевые сражения, которые изменили баланс сил в Западной Европе. Побережье Омаха... Мост Пегас.... Сайнт Мере... и дальше... Возьми на себя командование своими войсками и перепиши страницы истории в эти решающие дни 1944 года!

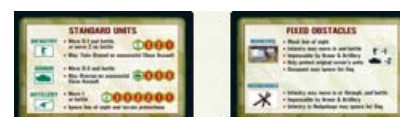
КОМПЛЕКТАЦИЯ

Недавняя разведывательная вылазка в за линию фронта обнаружила необычную картонную коробку. Как положено по протоколу, всё содержимое было изучено, каталогизировано и описано в протоколе осмотра:

- ★ Двух стороннее игровое поле битвы (высадка на побережье и сельская местность)
- ★ Два листа с:
 - 44 двусторонние гексы территории
 - 10 двусторонние Медали победы
 - 14 значков специального назначения
 - 4 двусторонние прямоугольные фишки бункеров и Мостов
- ★ Два пакетика миниатюр Армий (Зелёная Армия: Силы Союзников; Синевато-серые: Войска Оси / Германии), каждая содержит:
 - 42 фигурки пехоты
 - 24 Фигурки бронетехники
 - 6 фигурок артиллерии
 - 18 заграждений
 - 3 держателя карточек
- ★ Одна колода из 70 карт, включающая:
 - 60 карт команд
 - * 40 зонных карт
 - * 20 тактических карт
 - 9 Сводных карт
 - * 7 карт территорий
 - * 1 двусторонняя сводная карта Юнитов
 - * 1 двусторонняя сводная карта Заграждений
- ★ Восемь кубиков Битвы
- ★ Один Буклет Правил и Сценариев



- ★ Один Days of Wonder Online код доступа, находящийся на обратной стороне Буклета Правил и Сценариев



Подготовка к началу Игры

Вы принесёте огромную пользу, если хоть немного будете соблюдать дисциплину (Смирно! Солдат!), вовремя подготовки игрового сценария в Мемоир 4. Мы настоятельно рекомендуем, строго следовать описанным ниже пунктам инструкции, особенно для ваших нескольких первых игр. Наградой вам будет бесконечное разнообразие Полей Битв для игры и шанс получить захватывающие исторические повороты и информацию о каждом сыгранном сценарии.



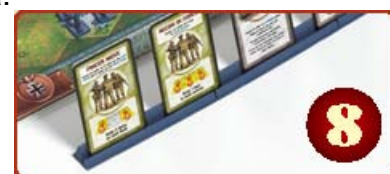
1. Выберите сценарий из раздела сценариев данного буклета.

Если это ваша первая игра в Мемоир 44, мы настоятельно рекомендуем начать с первой битвы – Pegasus Bridge, стр. 19. Эта Битва одновременно начнёт знакомить вас с Днем начала боевых действий (прим переводчика: далее и везде, как День-Д) и послужит введением в сценарии Мемоир 44.

2. Расположите игровое поле по середине стола, соответствующей сценарию стороной вверх. Для Pegasus Bridge сторона с сельской местностью.
3. Расположите необходимые гексы ландшафта, как указано в сценарии. Для Pegasus Bridge, положите 20 гексов реки, 4 гекса деревень и наконец 9 гексов леса.
4. Установите стационарные объекты (Бункера и Мосты) и устранимые Заграждения, если таковые имеются. Для Pegasus Bridge, это 2 моста, по одному через каждую реку, 4 проволочных заграждения и 1 из мешков с песком для защиты подступов к мосту.
5. Теперь расставьте фигурки отрядов соответственно расположению соответствующих отрядов на карте сценария. Как показывает опыт, быстрее всего расставить по одному юниту на гекс, а потом уже доставлять остальные. Обычно отряды артиллерии состоят из 2 юнитов, бронетехники из 3, пехоты из 4.
6. Установите значки Специального назначения на определённые юниты и Медали Победы на объекты поля, если это требуется специальными правилами сценария. Для Pegasus Bridge, установите по Медали победы Союзников на каждый мост.



7. Достаньте Сводные карты территорий соответствующих сценарию. (Для Pegasus Bridge это - Леса, Города / Деревни, Реки) Плюс Сводные карты Юнитов и Заграждений для сверки во время игры, если необходимо пользуйтесь Приложением №2- Ландшафт (стр 13) для определения эффектов ландшафта.
8. Установите держатели карт у края игрового поля. Они не обязательны, но удобны при командной игре или при демонстрациях или курсах.
9. Теперь выберите сторону конфликта и сядьте с соответствующей стороны. Мы рекомендуем сначала играть за одну сторону, а потом сразу же за другую. Победитель объявляется набравший больше Победных медалей по итогам двух игр.



10. Перемешайте Карты Команд и поделите их согласно пояснениям с брифинге сценария. Установите карты в держатели, так чтобы противник их не видел. Для Pegasus Bridge, Союзники получают 6 карт, тогда как Немецкий генерал только скромные 2!! Роммель, не должен расслабляться в этом судьбоносный день.
11. Установить наминалку колоды рубашкой вверх у длинной стороны поля, чтобы оба игрока одинаково легко могли ей пользоваться.
12. Каждая сторона получает 4 игровых кубика
13. Первый игрок (В Pegasus Bridge, это – Британский Майор, John Howard), указанный в брифинге сценария, начинает игру.



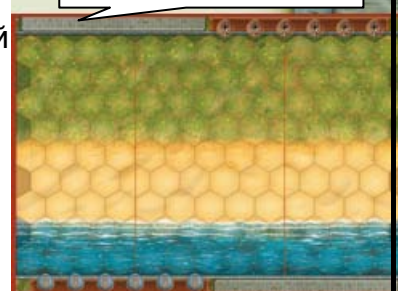
Поле Битвы.

Битвы происходят на поле из восьмигранников (13 x 9 гексов). Поле разделено на 3 секции размеченные красными пунктирными линиями, определяющими центр, правый и левый фланги. Когда линия проходит через гекс, Юнит на нём считается частью и центра и фланга.

Сельская местность



Побережье



Карты Команд

Отряд может двигаться и/или вступать в бой только после соответствующего приказа. Командные карты используются для движения, сражения и / или выполнения специальных приказов. Существует два типа карт команд: Зонные и Тактические.

Зонные карты команд:

Эти карты используются для приказов движения и / или сражения в определенной зоне. Эти карты показывают в какой зоне и скольким юнитам можно отдавать приказы.

Тактические карты команд:

Эти карты позволяют делать особые ходы, проводить бой особыми способами, делать специальные действия, как указано на карте. Некоторые карты действуют только на одну зону, а некоторые на все зоны одновременно.



Section cards



Tactics cards

Цель Игры

Цель Игры первым набрать установленное количество Медалей Победы (обычно от 4 до 6, в зависимости от условий сценария)



В Мемоир 44 Медали Победы получает за каждый полностью уничтоженный отряд. Медаль выдаётся посредством установки, последней уничтоженной фигурки отряда на любое доступное место для медалей. Расположенное у вашего края поля с левой стороны.

В некоторых сценариях, есть дополнительные медали, которые можно взять прямо с Поля Битвы за захват и удержание соответствующего гекса или за выполнение задания.

Игровой Ход

Игрок указанный в брифинге сценария ходит первым. И далее ходят по очереди, пока один из игроков не получит указанное в условиях сценария число Медалей Победы.

В Ваш Ход, следуйте приведённым далее шагам:

1. Сыграйте командную карту.
2. ПРИКАЗ. Укажите все отряды в зоне действия и не превышающим число указанное в сыгранной карте, которым вы собираетесь отдать приказы
3. ДВИЖЕНИЕ. Передвиньте какие хотите из указанных отрядов. Учитывайте все ограничения отрядов и ландшафтов, согласно Сводным Картам.
4. СРАЖЕНИЕ. Проводите один бой за раз. Выберите вражеский отряд и:
 - а. Проверьте дистанцию (путём подсчёта Кубиков Битвы, см. 9) и линию видимости (стр. 9)
 - б. Проверить особенности ландшафта (стр. 13)
 - с. Определение итогов
5. Возьмите из колоды новую Карту Команд.

1- Игра Карты Команды

В начале вашего хода сыграйте Карту Команд из вашей руки, положите её на стол перед собой и зачитайте вслух.

Карты команд обычно используют для движения и / или сражений. Сыгранная карта определит в какой зоне вы можете действовать и сколькими отрядами можете командовать.

2- Приказы Отрядам

После игры Карты Команд, укажите каким отрядам будут даны приказы.

Только отряды получившие приказы могут двигаться, сражаться и выполнять специальные действия в течение этого хода.

Отряды находящиеся на гексе с красной пунктирной линией относятся к обеим зонам и могут получить приказы из любой из зон.



Вы не можете давать каждому отряду более одного приказа. Если Карта Команд позволяет отдать приказов больше чем отрядов в данной зоне, оставшиеся команды утрачиваются.

3- Движение Отрядов.

Движение заявляется и выполняется последовательно, по одному отряду за раз, в соответствии с вашими решениями. Отряд может двигаться только единожды за ход. Не заявленные отряды не могут получать приказы и следовательно двигаться.

Вы должны завершить движение одного отряда перед тем как начать следующее. В дополнение вы должны завершить все ходы до начала Сражения (шаг 4)

Например: для прохода отряда на позицию справа, надо сначала передвинуть другой отряд с прохода.



Заявленные отряды могут перемещаются из одной зоны в другую.

Два отряда не могут занимать один и тот же гекс. Также во время движения отряды не могут проходить через гексы занятые другими отрядами, неважно своими или чужими.



Разделение
запрещено

Перегруппировка
запрещена

Вы не можете отделять индивидуальные юниты от отряда, они должны оставаться вместе и двигаться как группа.

Отряды уменьшившиеся в следствие потерь не могут объединяться с другими отрядами.



Некоторые особенности ландшафта могут препятствовать передвижению отряда на всю дистанцию или сражению (см. раздел Ландшафта стр. 13).

Отступление слабо отличается от обычного движения (см. раздел Отступление стр. 10)

• Движение пехоты

Заявленный отряд пехоты может двигаться на 1 гекс и вести бой, или на 2 гекса без боя.





Пехота Специального назначения может ходить на 2 гекса и вести бой.

Спец Войска: ходят на 2 гекса и бой.



Бронетехника движается на 3 гекса и ведёт бой



- **Движение бронетехники**
Заявленный отряд может двигаться до 3 гексов и вести бой.

- **Движение артиллерии**
Заявленный отряд может двигаться на 1 гекс или вести бой.

Артиллерия или движается...

...или ведёт бой.



4- Сражение (Бой).

Сражение проверяется и итоги подводятся последовательно, один заявленный отряд за раз, по вашему выбору.

Ни один отряд не может биться дважды за ход. Заявленные отряды не обязаны обязательно сражаться.

Ни один отряд не может распределить свои Кубики Битвы между несколькими целями.

Количество потерь отряда не влияет на количество используемых Кубиков Битвы. Даже отряд с последним юнитом имеет такую же боевую мощь, как полный.

Атакуя прилегающую гекс говорят «Ближний Бой» с этим противником. Атакуя при дистанции белее 1 гекса говорят «Стрельба» по этому противнику.

Отряд к которому прилегает отряд противника должен вести Ближний бой, если решит сражаться, и не может выбрать Стрельбу по более удалённому противнику.

*Ближний бой:
(атака соседнего гекса)*



Стрельба на расстоянии.



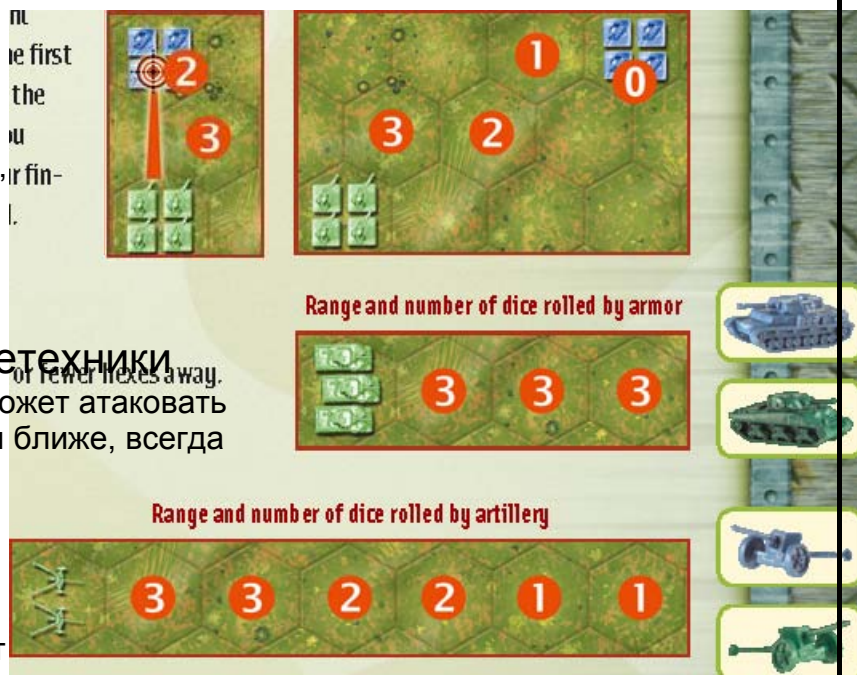
Процедура ведения боя.

1. Объявите атакующий и атакуемый отряды.
 - а. Проверьте расстояние (до цели)
 - б. Проверьте линию видимости (только для пехоты и бронетехники)
2. Определите количество кидаемых Кубиков Битвы, в соответствие с типом атакуемого отряда и дистанции до него.
3. Примените ландшафтные поправки, если имеются. Вычтите их если требуется
4. Итог Сражения. Бросьте кубики и уменьшите результат на поправку.

- Дистанция стрельбы пехоты

Заявленный отряд пехоты может атаковать отряд противника в 3 гексах от себя и ближе. При Ближнем бое бросается 3 Кубика Битвы, при Стрельбе на 2 гекса – 2 кубика, при 3 гексах – 1 кубик.

Определить количество Кубиков Битвы очень просто: считается количество гексов начиная от вашего отряда до отряда противника (3, 2, 1), число которое получится на гексе противника это и есть количество Кубиков Битвы.



- Дистанция стрельбы бронетехники

Заявленный отряд бронетехники может атаковать отряд противника в 3 гексах от себя и ближе, всегда бросая 3 Кубика Битвы.

- Дистанция стрельбы артиллерии

Заявленный отряд артиллерии может атаковать отряд противника в 6 гексах от себя и ближе, бросая Кубики Битвы (3, 3, 2, 2, 1, 1) как указано выше.

Линия видимости от левого
отряда к противнику - заблокирована



- Линия Видимости

Для Сражения пехоте и Бронетехнике необходимо видеть противника. Это и называется «Линия Видимости». Артиллерия не нуждается в ней т.к. стреляет по наводке.

Представьте линию нарисованную от центра гекса отряда к центру гекса противника. Отряд считается видимым если линия не прерывается никаким гексом (или его частью) содержащим препятствие. Препятствия включают в себя отряды как свои, так и чужие или соответствующие виды ландшафта.

Гекс территории в котором находится цель не перекрывает
линию видимости (как указано справа)



Линия видимости....
...открыта... ...закрыта...

Линия видимости перекрыта



Если линия проходит по одному краю блокированного гекса то линия видимости открыта, если по ходу линии есть блокированный гекс с другой стороны (как указано слева) то линия видимости перекрыта.

• Поправки на Ландшафт

Каждый вид ландшафта и заграждения описан в разделе Ландшафта и Заграждений (Приложение2, стр.13). Пожалуйста пользуйтесь и ссылайтесь туда или на Сводные Карточки. И Вносите соответствующие поправки при бросках Кубиков Битвы.

• Итог Сражения

Сначала подсчитывается урон.

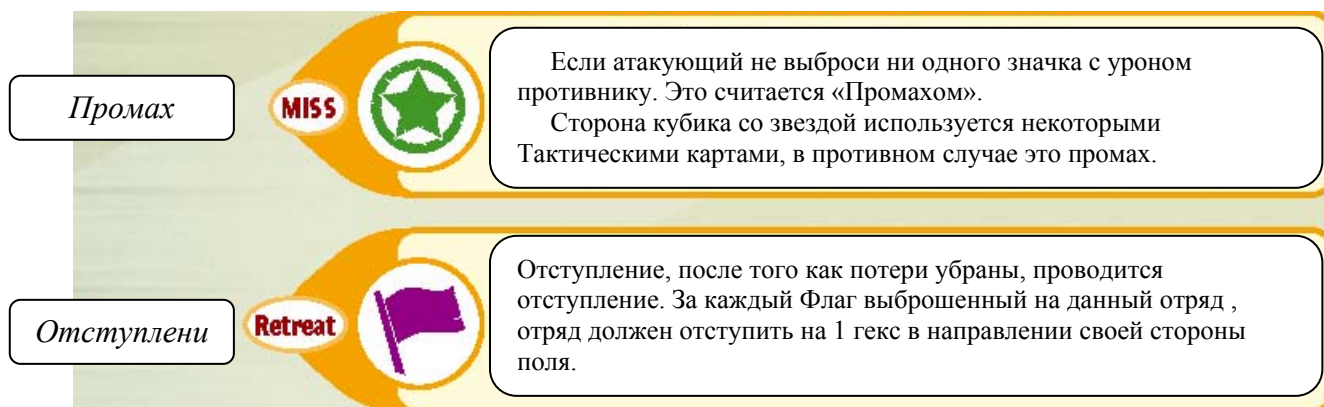


УРОН

В Сражении Атакующий наносит 1 очко урона за каждый Кубик Битвы с символом атакуемого отряда, + 1 очко урона за кубик с символом «Гранаты».

За каждое очко урона убирается юнит в атакуемом отряде, как только убирается последний юнит из отряда, он считается разгромленным, а юнит ставится на свободное место Медали Победы на краю игрового поля.

Если Атакующий наносит больше урона, чем юнитов в атакуемом отряде, излишний урон не учитывается.



Игрок чей отряд начинает отступление должен следовать следующим правилам:

- ❖ Отряд всегда должен бежать в сторону контролирующего его игрока.
- ❖ Ландшафт не оказывает влияние на движение бегущих, включая то что отряд может бежать через лес или деревню без остановки, через непроходимые гексы движение запрещено.
- ❖ Отряд не может бежать в / через гекс с другим отрядом.
- ❖ Если отряд должен выбежать за пределы поля, его отбрасывают в океан или все пути блокированы, отряд останавливается, но у него изымается по 1 юниту за каждый гекс который не удалось пройти.
- ❖ Некоторые заграждения позволяют игнорировать первый флаг выброшенный против них.



Выброшен 1 флаг и пехота вынуждена отступить по одному из двух вариантов

Другой отряд оси презраждает путь,
отступить можно только вправо



Пути отступления заблокированы,
наносится дополнительный урон



• Захват позиции

Когда заявленный Отряд пехоты в Ближнем бою уничтожают вражеский отряд или вынуждает его отступить, Отряд может захватить освободившийся гекс (как иллюстрировано справа)



Отряды Артиллерии не могут захватывать позиции.

Ограничения Ландшафта и Боя, действуют при взятии позиции.

Когда заявленный Отряд бронетехники в Ближнем бою уничтожают вражеский отряд или вынуждает его отступить, Отряд может захватить освободившийся гекс (как иллюстрировано справа рис. 1 и 2), после этого отряд может провести «Танковый прорыв».

• «Танковый прорыв»

При удачном исходе Ближнего боя, отряд бронетехники может Захватить позицию (если возможно). Если вы захватываете позицию, вы можете провести «Танковый прорыв», проведя новое Сражение. Если Захват позиции вплотную приближает отряд к противнику, Бой должен быть ближним, иначе дистанционная стрельба.

- ❖ Отряд может снова Захватить позицию после удачно проведённого «Танкового прорыва».
- ❖ Однако отряд бронетехники не может проводить «Танковый прорыв» более 1 раза за ход.
- ❖ Все Сражения, Ближние бои и Танковые прорывы должны быть завершены до того как вы начнёте Сражение следующим отрядом.



5- Возьмите Карту Команд.

После определения всех урона и отступлений, сбросьте сыгранную Карту Команд и возьмите из колоды новую. На этом ваш ход считается законченным. Если колоды Карт Команд закончилась, перемещайте колоду сброса и далее берите оттуда.

ПРИЛОЖЕНИЕ №1 – Войска специального назначения.

Использование Сводных карт Войск специального назначения.

На обратной стороне Сводной карточки Стандартных Войск находится список Войск Специального назначения или Элитных Войск которые могут быть в Мемоир 44.

Маркеры в виде щита обозначают Специальные / элитные Войска на Игровом поле.

Число в нижнем правом углу символа Отряда указывает число юнитов в отряде, если оно отличается от стандартного.



Специальные / Элитные войска используют те же правила, что и Стандартные войска, за исключением описанных в карточке особенностей.



Использование значков специального назначения.

В сценариях Специальные войска используются наравне с обычными войсками, только на гекс отряда выставляется значок спец войск. Как указано справа.

Британские Коммандос
Рейнджеры спец войска Оси

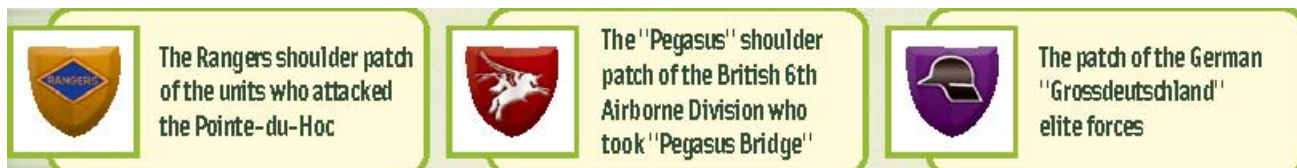


«Сопротивление» термин использованный для определения Партизанской войны с Германией на территории захваченной Франции с 1940г.

Французское сопротивление извлекало большую пользу из знания местности и огромной помощи населения.
Войска Французского сопротивления:

- ❖ Могут сражаться после входа в территорию нового типа (Леса, Деревни, Холмы), в которые заставляют обычную пехоту остановиться и не вести бой.
- ❖ Могут рассыпаться по местности, отступая до 3 гексов вместо одного за каждый выброшенный флаг.
- ❖ Сопротивление начинает с 3 юнитами в отряде, вместо обычных 4 юнитов.
- ❖ Правда в отличие от других войск Спец назначения они не могут двигаться на 2 гекса и вести бой в один ход.

Войска специального назначения (Рейнджеры, Британские спец войска, Коммандос Оси):



Войска спец назначения исторически отличаются особой мобильностью и огневой мощью благодаря огромному труду и постоянным тренировкам, а также специальной экипировке:



Двигаются на 2 гекса и ведут бой...



...но подчиняются особенностям правил ландшафта. останавливаясь в лесу



-В отличие от обычной пехоты, войска Специального назначения могут двигаться на 2 гекса и вести бой, правда на них всё ещё действуют ограничения ландшафта.

Элитные соединения бронетехники.

Элитные соединения бронетехники, такие как немецкие дивизии оснащённые танками Тигр, запросто громили любого противника в ходе сражения.



-В отличие от обычных отрядов бронетехники, такие элитные отряды начинают с 4 юнитами вместо обычных 3 юнитов, что указывает на их исключительную живучесть.

ПРИЛОЖЕНИЕ №2 – ЛАНДШАФТ

Использование Сводных карточек Ландшафта.

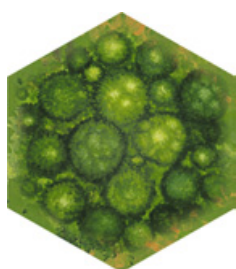
Сводные карточки Ландшафта дают общую информацию об особенностях каждого вида территории. Когда вы готовитесь к сценарию, выложите все карточки относящиеся к используемым видам ландшафта.



- поле «Эффект» описывает различные особенности ландшафта

- иконки солдата и танка указывают на оборонительные возможности территории. Для примера, атакующая пехота по городу (как показано на карточке справа) кидает на 1 кубик меньше, а атакующая бронетехника на 2 кубика меньше.

Леса



- ❖ Движение: Отряд, входящий в лес, должен остановиться, независимо от количества оставшихся ходов.
- ❖ Сражение: Отряд не должен атаковать в ход, когда отряд вошёл в гекс леса.
- ❖ Когда атакуется отряд находящийся в лесу, Пехота кидает на 1 кубик меньше, Бронетехника на 2, Артиллерия как обычно.
- ❖ Линия видимости: Лес блокирует линию видимости.

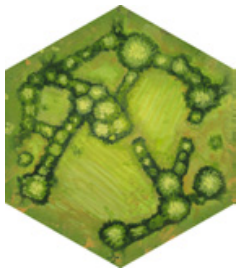
Ход 1: отряд входит в лес, останавливается и не может вести бой в этот ход.

Ход 2: противник подходит и атакует выбрасывая 2кубика, вместо 3, за атаку леса.

Ход 3: Время расплаты! Ваш отряд может атаковать кидая 3 кубика.



Изгороди



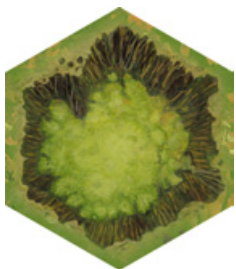
Живые изгороди это типичный ландшафт для Нормандии: низкая трава, линии кустарников, деревьев или оград. Всё это образует красивую, но сложную для маневрирования местность, т.к. Союзники никогда не знают, какая опасность может подстергать их впереди.



- ❖ Движение: для движения в гекс с изгородями отряд должен находиться на соседней с ним гексе. Отряд, входящий или покидающий такой гекс, должен остановиться и больше не двигаться в этот ход (как указано справа).
- ❖ Сражение: Отряд не может атаковать в ход когда он вошёл в гекс живых изгородей.
- ❖ Когда атакуется отряд находящийся в изгородях, Пехота кидает на 1 кубик меньше, Бронетехника на 2, Артиллерия как обычно.
- ❖ Линия видимости: Изгороди блокируют линию видимости.



Холмы



- ❖ Движение: нет поправок.
- ❖ Сражение: когда атакуемый отряд находится в холмах атакующие с подножья Пехота и Бронетехника кидают на 1 кубик меньше, Артиллерия как обычно.



- ❖ Линия видимости: Линия видимости блокируется, если отряд пытается стрелять через гекс холма. Если оба отряда находится на холмах, обзор не перекрывается. Эффект Плато.

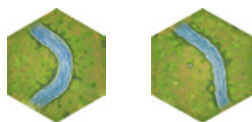
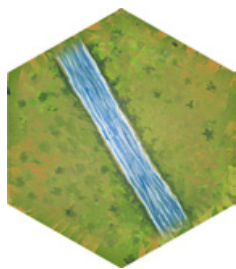
Города и деревни.



- ❖ Движение: отряд, входящий в город, останавливается и больше не двигается в этом ходу.
- ❖ Сражение: отряд не может атаковать в ход когда он вошёл в гекс города.
- ❖ Когда атакуется отряд, находящийся в городе, Пехота кидает на 1 кубик меньше, Бронетехника на 2, Артиллерия как обычно. К тому же Бронетехника сама находясь в городе бросает на 2 кубика меньше.
- ❖ Линия видимости: Города блокируют линию видимости.



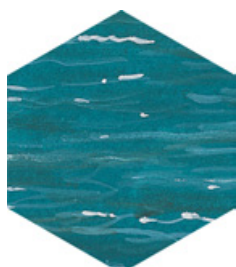
Реки и каналы



- ❖ Движение: Реки – это непреодолимое препятствие. Отряд может войти в гекс реки только если там есть мост.
- ❖ Сражение: нет поправок.
- ❖ Линия видимости: не блокирует.

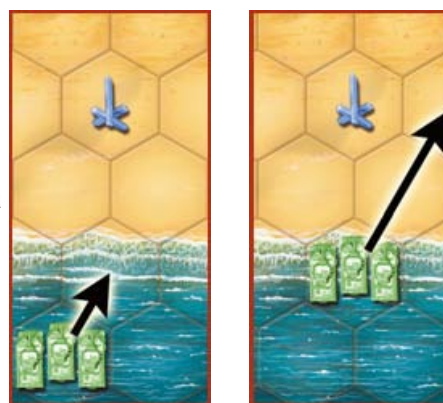


Океаны



- ❖ Движение: отряд движется по океану со скоростью 1 гекс пока не достигнет береговой линии т.к. считается что отряд находится на десантном боте. Уже высадившиеся отряды не могут вернуться в океан.

- ❖ Сражение: отряды, находящиеся в океане и не достигшие береговой линии, не могут сразиться.
- ❖ Линия видимости: не блокирует.



Побережье

- ❖ Движение: отряд, вошедший в гекс побережья может двигаться только 2 гекса.
- ❖ Сражение: нет поправок. (Отряд может проводить Захват позиции, не смотря на первую особенность)
- ❖ Линия видимости: не блокирует.



Стационарные укрытия / заграждения

Когда укрытие / заграждение находится в гексе, поправки за укрытие и за территорию не суммируются, а используется наилучший показатель. Для примера бункер на холме даст защиту 2, а не 2+1 от танков атакующих с подножья (бункер даёт защиту 2, а холмы защиту 1). Другой пример: пески с мешком в деревне не добавляют никакой защиты, т.к. защита мешков меньше защиты деревни, правда мешки добавляют дополнительную особенность «игнорировать первый выброшенный флаг».

Бункера



- ❖ Движение: отряд Пехоты может вести бой в ход, когда он вошёл в бункер, а Бронетехника и артиллерия должны остановиться. Артиллерия начинающая игру в бункере не может из него выйти.
- ❖ Сражение: только игрок указанный в брифинге сценария может получать бонусы защиты бункера.
- ❖ Когда атакуется отряд, находящийся в бункере, Пехота кидает на 1 кубик меньше, Бронетехника на 2, Артиллерия как обычно.
- ❖ Уберите по 1 юниту из отряда артиллерии, находящийся в бункере, за каждый флаг, выброшенный против неё.
- ❖ Бункер позволяет игнорировать первый выброшенный флаг.
- ❖ Линия видимости: Бункер блокируют линию видимости.

Противотанковые Ежи



Ежи используются как заграждения против танков и десантных ботов. Обычно их делают из стальных рельс, сваренных вместе. Так же могут делаться из брёвен с противотанковой миной сверху. Неожиданностью оказалось то, что пехота Союзников стала использовать их в качестве укрытий на побережьях.



- ❖ Движение: в гекс с ежами может войти только пехота.
- ❖ Сражение: нет поправок, кроме возможности игнорировать первый флаг.

- ❖ Линия видимости: не блокирует.

Переносные заграждения.



Мешки с песком.

- ❖ Движение: без ограничений. Когда отряд покидает заграждение, но снимается.
- ❖ Сражение: гекс с мешками песка защищён со всех сторон. Когда атакуемый отряд не получает защиты от территории, используется защита мешков, Пехота и Бронетехника кидают на 1 кубик меньше, Артиллерия как обычно.

- ❖ Мешки позволяют игнорировать первый выброшенный флаг.
- ❖ Линия видимости: не блокирует.



Проволочные заграждения.

- ❖ Движение: отряд, вошедший в гекс, останавливается и больше не двигается в этом ходу. (Отряд может сражаться, войдя в гекс)
- ❖ Сражение: отряд пехоты атакуя из гекса с колючей проволокой, кидает на 1 кубик меньше. Пехота может убрать заграждение вместо атаки. Бронетехника обязана убрать заграждение и затем атаковать.

- ❖ Линия видимости: не блокирует.

ПРИЛОЖЕНИЕ №2 – Многопользовательская игра, Вариации и Дополнительные Сценарии.

Командная игра

Простейший способ игры в Мемоир 44 до 6 человек это – командная игра!

Разделитесь на 2 команды до 3 человек в каждой (если у вас не чётное количество игроков, пусть кто-нибудь играет то за одну команду то за другую)

Установите ваши карты команд на подставку, и выберите стратегию указывая друг другу на карты, выбрав, сыграйте карту, тем самым выбрав игрока который будет играть этот ход. После этого этот игрок выполняет манёвры, ведёт бой и т.д.

- ❖ В командах из 2 игроков, один берёт на себя центр и функции главнокомандующего, второй оперирует обоими флангами.
- ❖ В командах из 3 игроков, каждый управляет своей зоной, Игрок управляющий центром так же выполняет функции главнокомандующего.

Главнокомандующий отвечает за игру Тактических Карт которые влияют на несколько зон сразу.

Мемоир 44 Гигантская версия – битвы огромного масштаба.

Опытные игроки захотят объединить несколько копий Мемоир 44 для игры больших сценариев, на нескольких полях, такая версия игры называется Мемоир 44- Гигантская версия! В гигантских сценариях объединяются 2 поля (иногда 3!!!), тем самым увеличивая поле боевых действий. Такие игры могут играть до 8!! Игроков по 4 в каждой команде.

Бла, бла, бла, бла, приходите на www.memoir44.com там вас всему научат.

Версия для маленьких Генералов

Возможна упрощённая версия для ваших детей, оставаясь при этом достаточно интересной. Дети обычно считают лучше чем читают, поэтому внесите следующие модификации:

- ❖ Уберите все Тактические карты из колоды – оставьте только карты Зон.
- ❖ Возможно вы решите не использовать правила Захвата позиции и Опрокидывания.
- ❖ Когда колода заканчивается, не забывайте перемешать им её снова.

Проще всего сыграть с ними несколько первых обучающих игр. Также игру можно использовать как пособие по обучению истории и влиянию действий союзников на ход Второй Мировой Войны и истории в целом.

Дополнительные сценарии.

Мемоир 44 – это игра нескончаемых возможностей. Неисчислимы количества возможных комбинаций атак, контратак, тактик и т.д. во Второй Мировой Войне. Поэтому, Richard Borg совместно с Day of Wonders продолжает выпускать обновления и дополнения для Мемоир 44. Короче регайтесь на www.memoir44.com

Содержание:

* Digging-in (карточка позволяющая окопаться мешками с песком)	Стр 18
* French Resistance (Французское сопротивление)	Стр 19
* Ignore First Flag, artillery in Bunkers (игнорирование первого флага, артиллерия в бункере)	Стр 19
* Artillery (Артиллерия)	Стр 20
* Dice conflicts (Конфликты связанные с Кубиками)	Стр 20
* Line of Sight (Линия видимости)	Стр 20
* Taking Ground (Захват позиции)	Стр 21
* Airdrop (Десантирование)	Стр 22
* Operation Lüttich Scenario (Сценарий Operation Lüttich)	Стр 22
* St. Vith – Scenario (Сценарий St. Vith)	Стр 22
* Days of Wonder Memoir '44 Scenario Editor (Days of Wonder Мемоир'44 Редактор сценариев)	Стр 22
* COMMAND CARDS (Карты команд)	Стр 23
* Armor Assault Card (Карта Armor Assault)	Стр 23
* Close Assault Card (Карта Close Assault)	Стр 23
* Counter Attack Card (Карта Counter Attack)	Стр 23
* Their Finest Hour (Карта Their Finest Hour)	Стр 23
* Infantry Assault (Карта Infantry Assault)	Стр 23
* Armor Assault, Infantry Assault, etc. (Карты типа Assault)	Стр 23
* Bad Hand (Плохая Рука)	Стр 24
* Firefight (Дистанционная атака)	Стр 24
* Behind Enemy Lines (Карта Behind Enemy Lines)	Стр 24
* Ambush Card (Карта Ambush)	Стр 24
* Armor Bonus Die (Бонусный Кубик бронетехники)	Стр 24
* Pegasus Bridge Axis Card Draw (Получение карты игроком Оси в сценарии Pegasus Bridge)	Стр 24
* TERRAIN (Ландшафт)	Стр 25
* Omaha Beach (Сценарий Omaha Beach)	Стр 25
* Wire (Колючая Проволока)	Стр 25
* Bunkers (Бункеры)	Стр 25
* Battle from a terrain hex into a terrain hex (Стрельба из гекса ландшафта в гекс ландшафта)	Стр 25
* Beach Movement (Движение по Побережью)	Стр 25

«Digging-in»

Q. Можно ли ставить мешки на мосту, когда «окапываешься»?

A. Да

Q. Есть какие либо ограничения на установку мешков с песком, когда окапываешься «digging-in»?

A. Нет, мешки могут быть установлены на любой земле, включая мосты.

Мешки на мосту или на гексах обычной территории (без каких-либо особенностей) будут уменьшать число кубиков атакующего гекс отряда пехоты или бронетехники на 1. Мешки на других видах территории, будут просто добавлять возможность игнорировать первый флаг.

Также надо помнить, что отряд может игнорировать первый флаг выброшенный против него, каждый раз когда его атакуют.

Q. На карточке «digging-in» сказано: "Issue an order to 4 Infantry units. The units improve their position by ..." (укажите 4 отряда Пехоты. Эти отряды укрепят свои позиции...) Поскольку карта позволяет отдать отрядам приказы, это означает что отряды могут двигаться и атаковать в дополнение к установке мешков?

A. Нет

Они только устанавливают мешки. Никакого движения или боя.

Q. На карте 'Dig-In' написано установите "available" (доступные) мешки, это мешки только моего цвета или 12 мешков?

A. Это обозначает что количество заграждений из мешков ограничено 12тью мешками в игре. Цвет мешков значения не имеет.

Q. Если показатели защиты не суммируются какой смысл ставить мешки на устанавливающиеся гексы территории (прим. Переводчика: имеется ввиду на съёмные гексы территории)?

A. Это позволит игнорировать первый флаг.

Например: у вас есть два прилегающих друг к другу холма, на одном отряд в мешках. Если враг атакует с подножья, мешки добавляют возможность игнорировать флаг. А если враг атакует со второго холма, мешки добавят ещё и 1 защиту, т.к. при такой атаке защита холма не учитывается.

Q. На карточке «digging-in» сказано: "Issue an order to 4 Infantry units. The units improve their position by ..." (укажите 4 отряда Пехоты. Эти отряды укрепят свои позиции...).

Означает ли это что отряд может сначала передвинуться, а потом окопаться?

A. Нет, просто устанавливаются мешки, и на этом ход заканчивается. (Thanks Sarge 77)

French Resistance

Q. На стр. 12 сказано, что French Resistance forces (Войска Французского сопротивления) "may disappear into the countryside, retreating up to 3 hexes instead of the standard 1 on any retreat flag rolled." (Могут рассыпаться по местности, отступая до 3 гексов вместо одного за каждый выброшенный флаг) На картинке описывающей правило нарисован отряд сопротивления, получивший 2 флага, и отступающий на 4 гекса». Это верно?

A. Сопротивление может отступать по 1-3 гекса за каждый флаг. В примере Сопротивление может отступать минимум 2 гекса, максимум 6.

Ignore First Flag

Q. Бункер позволяет игнорировать первый флаг, но карточка «Barrage» говорит, что флаги не могут быть игнорированы. Получается, что флаг от «Barrage» вынуждает отряд отступить?

A. Да

Флаг, от карты «Air Power» также не может быть игнорирован.

Q. Я как понимаю, Артиллерия в бункере несёт потери только за 2ой флаг, т.к. 1ый игнорируется за бункер. Но при использовании «barrage», потери идут и за 1ый флаг?

A. Да

Q. Для Артиллерии в бункере: Флаги расцениваются как Урон. А 1ый флаг она также игнорирует?

A. Да, Бункеры(стр 16) Т.к. Артиллерия в бункере не может отступить. И поэтому она должна терять фигурку за каждый флаг, вынуждающий её отступать. Чего она сделать не может. Но она как и все отряды, находясь в бункере, игнорирует первый флаг. Другими словами, за два флага – два урона, за три флага – два урона.

Artillery

Q. Артиллерия игнорирует ландшафт так же, как стационарные укрытия и заграждения?

A. Да.

См (page 16) – «Пехота и Бронетехника кидают на 1 кубик меньше, Артиллерия как обычно».

Q. Имеет ли Артиллерия в бункере полный радиус обстрела?

A. Да

Dice Conflicts

Q. Как разрешить конфликт из-за кубиков?

A. В случае конфликта между атакующим и обороняющимся в интерпретации «звезды» на кубике атакующего, превалирует интерпретация атакующего.

Для примера:

- Снайпер атакует другого снайпера, нанося урон при «Гранате» или «Звезде» (превалируя над правилом обороняющегося снайпера «получать урон только при «Гранате»)

- Если бомбят Самолёт находящийся на земле, он получает Урон при «Гранате», «Звезде» или «Флаге» (превалируя над правилом говорящим, что Самолёт на земле получает урон только при «Гранате»; и Самолёт на земле не может отступить, следовательно Флаг превращается в Урон.)

Line of Sight

Q. Is there 'Line of Sight' off the side of board into the half hexes? (Предполагаю что имеется ввиду: Блокирует ли линию видимости пол гекса на краю карты?)

A. Нет

Q. Мост блокирует Линию видимости?

A. Нет

Hills - Line of Sight (Линия видимости – Холмы)

Q. Может Артиллерия или Бронетехника, находясь на холме, видеть через ландшафт блокирующий линию видимости?

A. Нет

Ландшафт (такой как города, леса, изгороди, бункера) и Отряды как свои, так и противника блокируют Линию видимости.

Q. Может ли Пехота или Бронетехника, находясь на холме, видеть через территорию которая обычно блокирует, Линию видимости, но сейчас тоже находится на холме?

A. Нет

Также заметьте, правило (стр. 14): гекс Холма блокирует Линию видимости отрядов стреляющих через гекс Холма, даже если они сами находятся на холме, но отряд противника у подножья (и наоборот). В дополнение: Если несколько гексов Холмов находятся вместе, враг на «нижнем уровне» будет видеть только первый ряд холмов, также как отряд со второго ряда холмов не может смотреть «вниз».

Эффект плато приведён, потому что Холмы, единственные вид ландшафта в игре, который не блокирует, линию видимости если они обединены в плато или большой холм.

Note also review in the Scenarios from the Front section Hills (Examples of Line of Sight).

Taking Ground

Q. Позволяет ли Карта 'Ambush' продолжить действия если цель отступает или уничтожена?

A. Нет, (стр 11 Захват Позиции)

Когда заявленный отряд Пехоты в ближнем бою уничтожает или вынуждает отступить противника, то он может провести Захват Позиции. Т.е. тут ключевое слово «Заявленный». Только в свой ход игрок отдаёт приказы отрядам.

Q. Могут ли отряды Захватывать позиции, за пределами своей нормальной дальности передвижения (прим. Спец отряд Пехоты ходит на 2, атакует, и захватывает позицию, т.е. передвигается всего на 3 гекса)?

A. Особые моменты (такие как Захват позиции а Танковый прорыв) проходят в Шаге 4, как Сражения, так и все последующие дополнительные действия.

Q. Может ли Бронетехника двигаться на 3 гекса, сражаться, захватывать позицию(уже 4 гекса), провести Танковый прорыв, и снова захватить позицию, закончив с общим ходом в 5 гексов?

A. Да

ТОЛЬКО все ограничения ландшафта на движение и сражения, всё ещё действуют!

Q. Если Бронетехника двигается по побережью на 2 гекса, сражается и захватывает позицию (3 гекс движения), как это вяжется с правилом Побережья «отряд, вошедший в гекс побережья может двигаться только 2 гекса»?

A. Побережья (стр15).

«Сражение: нет поправок. (Отряд может проводить Захват позиции, не смотря на первую особенность).» Второе предложение полностью отвечает на ваш вопрос.

Q. Может ли Бронетехника Захватить Позицию (в гексе Леса, Изгородей или Города), а потом провести Танковый прорыв, или правило Ландшафта этот ход заблокирует?

A. Может Захватить Позицию, но Дальше сражение вести не может по правилам ландшафта.

Бронетехника удачно совершившая ближний бой может проводить Захват позиции в гексе Изгородей только в случае, если она находилась рядом с ним в начале хода. Следовательно если отряд начал ход рядом с Изгородями, он может произвести Захват позиции, но не может дальше вести бой, как указано в правилах ландшафта.

Бронетехника может захватить гекс с Проволокой и вести дальше бой, как указано в правилах ландшафта.

Бронетехника, удачно проведя ближний бой с отрядом в Бункере, не может захватить гекс и следовательно вести бой дальше, как указано в правилах Захвата позиции.

Q. Если отряд Пехоты входит в гекс с Проволокой (которая останавливает движение) и в Ближнем бою вынуждает противника отступить, может ли он провести Захват позиции или Проволока блокирует движение?

A. Проволока (стр16)

«Движение: отряд, вошедший в гекс, останавливается и больше не двигается в этом ходу». Вторая часть предложения является ответом на вопрос. Танки и/или Пехота больше не могут двигаться в этом ходу, так что никакой отряд не может произвести Захват позиции.

Additional Airdrop - Sainte-Mère-Eglise

Q. Десантирование всех 4х фигурок Парашютистов происходит одновременно?

А. Да

Положите Парашютистов в руку. Поднимите её примерно на 30см над игровым полем и просто разожмите (переверните) ладонь. Я думаю они все должны выпасть примерно в одно время.:-)

Q. Если две фигурки упали в один и тот же гекс, считается что они обе вышли из сражения?

А. Да

Если любая часть фигурки Парашютиста оказывается за игровым полем, она выходит из игры. Если любая часть фигурки Парашютиста оказывается на клетке с союзным или вражеским отрядом, она также выходит из игры. Независимо находится ли вторая часть фигурки на свободной клетке.

Q. Если фигурка упала между двумя гексами, к какому гексу её отнести?

А. Когда фигурка падает и касается более чем одного гекса, игрок за Союзников может определить в какой из двух гексов её установить. Это не относится к вопросу рассмотренному выше, когда фигурка частично выпала за игровое поле.

Operation Lüttich Scenario

Если у вас есть и вы играете в «Air Pack», читайте ФАК ниже для уточнения.

Q. Если игрок за Союзников играет карту «Recon», как «Air Power strike», должен ли он также тянуть 2 карты команд и выбирать из них одну, как указано в карте? Или в этом случае этот текст игнорируется?

А. Вы играете её Абсолютно также как карту «Air Power», так что две карты вы не тянете.

Q. Относится ли это специальное правило и к карте 'Recon In Force'?

А. Нет

Карта «The Recon in Force» не может быть использована как «Air Power strike».

Q. Может ли мой противник сыграть карту «counter attack» после моей «Recon», сыгранной как «air power»?

А. Да

В этом случае карта «counter attack» будет картой «Air Power strike», а не «Recon».

St. Vith - Scenario

Q. В сценарии «St. Vith, Ardennes», специальное правило говорит, что холмы со стороны St. Vith – непроходимы. На карте это выражается в том что Отряды идущие со стороны St. Vith не могут взобраться на холмы. А что с отрядами идущими в сторону St. Vith?

А. Холмы не проходимы с обеих сторон.

Days of Wonder Memoir '44 Scenario Editor

Q. Это нормально для авторов сценариев, созданных с помощью «DoW scenario editor», использовать их на других сайтах? В большинстве случаев, это означает сохранение печатной версии в формате «MS Word».

А. Абсолютно, это отлично. Мы стараемся быть максимально открытыми и созданию сообществ. Независимо от публикаций сценариев (или от того какие продукты они используют). Конечно это не означает, что сама игра является "Open Source" (Свободной) или что мы не защищаем наши авторские права. Но мы думаем, чем мы более открыты, тем лучше для игры. *Eric*.

COMMAND CARDS

Armor Assault Card

Q. Для карты «Armor Assault» (Которая даёт для Бронетехники дополнительный кубик в ближнем бою), если Бронетехника успешно проведя ближний бой и Захватив позицию снова оказывается в ближнем бою, то остаётся ли у неё дополнительный кубик при проведении Танкового прорыва?

A. Да

Close Assault Card

Q. Сыграна карта «Close assault» и отряд отступает, что приводит к тому, что отряд оказывается рядом с отрядом, который изначально (когда отдавались приказы) не был в ближнем бою. Может ли он атаковать?

A. Нет. Только заявленные отряды, находящиеся на соседних гексах с врагом, получили приказы, а следовательно только они могут вести бой.

Q. Когда играется карта «close assault» -может ли заявленный отряд вести огонь если, противник, изначально находился рядом, уже не находится в ближнем бою?

A. нет

Отряды могут вести только ближний бой.

Counter Attack Card

Q. Когда вы играете карту «counter-attack» после карты «Recon», можно ли брать две карты?

A. Да

Эффект карты полностью дублируется, включая и «взять две карты и сбросить одну».

Their Finest Hour

Q.«Their Finest Hour»: Означает ли что граната. Позволяет командовать Артиллерией, или единственный способ командовать Артиллерией –это выбросить «Звезду»?

A. «Звезда» позволяет командовать любым отрядом и это единственный способ командовать Артиллерией.

Infantry Assault

Q. Карта «Infantry assault» сыгранная в зоне где нет ни одного отряда Пехоты, можно ли заявить один другой отряд?

A. Нет

Карта «Infantry Assault» указывает, что если у вас нет ни одного отряда Пехоты на игровом поле, вы можете заявить один любой отряд. Если у вас есть Хотя бы один отряд Пехоты вы не можете выбрать один любой.

Armor Assault, Infantry Assault, etc.

Q. Некоторые карты указывают, что вы можете отдать приказ одному любому отряду, если у вас нет отрядов определённого типа. Значит ли это, что я могу выбрать отряд на своё усмотрение и отдать любой приказ, или я должен выбрать отряд и учитывать эффект карты?

A. Вы можете не должны учитывать эффект карты. Карта всего лишь позволит заявить один любой отряд на игровом поле, и ничего более.

Bad Hand

Q. Когда игрок не может сыграть ни одной командной карты из руки (потому что у него нет ни одного отряда в возможных для игры зонах), означает ли это что он просто сбрасывает карту и не играет в этот ход?

A. Вы можете сыграть карту Зоны где нет отрядов, тем самым отдать ноль приказов, после чего сбросить карту и взять новую.

Firefight

Q. Когда играется карта «Firefight», отряды получают дополнительный кубик, означает ли это что Пехота стреляет "4, 3, 2, 1" или "4, 3, 2"?

A. Карта позволяет кинуть дополнительный кубик, а не увеличивает дистанцию стрельбы, так что Пехота атакует: "0, 3, 2", учитывая что Ближний бой запрещается данной картой.

Behind Enemy Lines

Q. Может ли Пехота двигаться на три гекса на Побережье, когда играется карта «behind enemy Lines»?

A. Да

Для того чтоб прекратить бесконечные дебаты по поводу этой карты, Эта карта изначально задумывалась позволять, отрядам Пехоты двигаться без ограничений движения ландшафта, но учитывая ограничения на сражения. Но у меня не получилось описать это достаточно ясно на карте. Читать карту надо так: Ограничения ландшафта на движение не действуют, но ограничения на Сражения – действуют.

Особенности ландшафта где ход стоит более одного гекса движений, считается как 1 гекс. Пример для сценария «Omaha Beach» где подъём или спуск в один гекс по крутому склону считается для Пехоты за два, с применением карты будет считаться за один.

Ambush

Q. Может ли отряд атаковать в ответ на карту «ambush», когда во время засады выброшен флаг?

A. Обычно ответ –нет. Т.к. Отряд выходит из гекса во время отступления и не может ответить на атаку, даже если отступая он всё равно остался в соприкосновении с противником. Тем не менее, Если отступать отряду некуда, он получает за каждый флаг по Урону, и в этом случае т.к. он не ушёл из гекса, отряд может атаковать в ответ на засаду.

Armor Bonus Die

Q. Если Бронетехника атакует с дополнительным кубиком (например карты «Their Finest Hour», «Armored Assault» и д.р.) в ближнем бою, уничтожая или вынуждая противника отступить, Захватывает позицию и проводит Танковый прорыв, остаётся ли у отряда бонус при этой второй атаке?

A. Да

Pegasus Bridge Axis Card Draw

Q. Если игрок за Ось играет карту «Recon» в свой первый или второй ход, сколько карт надо ему взять? После моего первого хода я должен взять две карты. Карта «Recon» указывает что я должен взять 2 карты и сбросить одну. Это кажется мне не логичным.

A. Вот как надо тут играть:

Возьми 2 карты (за игру карты «Recon»), оставь одну и сбрось другую, потом возьми «вторую» карту.

TERRAIN

Omaha Beach

Q. Бункера в сценарии «Omaha Beach» в се установлены на холмах. Складываются ли модификаторы за ландшафт? Т.е Танки -4 и Пехота -2 при стрельбе в гекс?

A. Нет, Модификаторы защиты в одном гексе не суммируются. Принимается один наивысший модификатор (т.е бункер на холме не отличается от бункера на равнине)

Sea Wall

Q. В сценарии «Omaha Beach», две фишки мешков с песком считаются как Водная преграда, постоянно защищающая позицию. Т.е Водная преграда остаётся даже если позиция покинута?

A. Да

Водная преграда не убирается и отряд может двигаться через неё как обычно.

Wire

Q. Может ли Пехота атаковать когда входит в гекс с проволокой?

A. Пехота может выбрать или атаковать с модификатором минус один кубик или не атаковать, но снять проволочное ограждение.

Q. Ландшафт не влияет на движение отступающих, верно ли это для Колючей проволоки?

A. Да, отступление через Колючую проволоку происходит как по обычной равнине.

Q. Когда Бронетехника отступает в гекс с Колючей проволокой, нужно ли убирать Проволочное ограждение?

A. Нет.

Мы рассматриваем снятие Проволочного ограждения Пехотой или Бронетехникой, как наступательные действия. Так что отступающая Бронетехника не снимает Проволочного ограждения.

Bunkers

Q. Когда сказано что только войска Оси могут занимать Бункера, означает ли это что гекс непроходим для войск Союзников?

A. Нет, войска Союзников могут входить в гекс с бункером, но не получают его преимуществ.

Battle from a terrain hex into a terrain hex

Q. Мой отряд находится в гексе с лесом, и атакует прилегающий гекс с лесом.

Учитывается ли при этом защита леса, или защиты нет т.к. оба отряда в лесу?

A. Каждый гекс леса считается отдельным лесом. Так что модификаторы работают.

Beach Movement

Q. Когда отряд Бронетехники двигается два гекса по равнине, может ли он войти на Побережье третьим движением?

A. Нет

Отряд на побережье может иметь движение не больше двух, Однако он может произвести Захват позиции, получая дополнительное движение. Когда отряд проходит по Побережью (неважно в начале хода или в конце) его максимальный ход не может превысить двух гексов.

- Выдвинутый с моря на берег танк, сможет пойти ещё только на 1 гекс.

- Пройдя 1 гекс по побережью и выходя на равнину танк остановится на гексе равнины.

- Пройдя по равнине 1 гекс и войдя на Побережье Танк остановится. Т.к придел движения 2 гекса.

Послесловие.

Все торговые марки принадлежат их правообладателем, перевод не является коммерческим продуктом и может свободно распространяться, как в печатном, так и в электронном виде с указанием переводчика.

Использованная графика принадлежит компании Day of Wonders, и взята в английской электронной версии правил на официальном сайте Memoir `44. Изъятие графики проводилось по средствам программ Adobe Acrobat и Gimp2.

При переводе использовался онлайн словарь Мультитран.

Отдельное спасибо кризису за то, что нечего делать на работе, а скоро может и нечего жрать дома.

Без разрешения переводчика Правила распространять только «как есть»!

Приятной игры!

С Уважением, Digga.

Уточнения в версии #2 :

Заявленный отряд- это отряд которому отдали приказ после того как сыграли карту команды в свой ход.

Изменения в версии #2 :

1. Описание бонуса защиты за холмы стр14 (основываясь на ФАК).
*было: "Сражение: когда атакуемый отряд находится в холмах Пехота и Бронетехника кидают на 1 кубик меньше, Артиллерия как обычно."
стало: "Сражение: когда атакуемый отряд находится в холмах атакующие с подножья Пехота и Бронетехника кидают на 1 кубик меньше, Артиллерия как обычно."*
2. Выражение «Опрокидывание бронетехникой» заменено на «Танковый прорыв», как предложено на boardgater.ru
3. Добавлен переведённый ФАК с официального сайта, надеюсь это поможет.
4. Описание Линии видимости для холмов стр14 (основываясь на ФАК).
*было: «Линия видимости блокируется если отряд пытается стрелять через холм, если же он сам находится на такой же высоте, обзор не перекрывается»
стало: «Линия видимости блокируется, если отряд пытается стрелять через гекс холма. Если оба отряда находится на холмах, обзор не перекрывается. Эффект Плато.»*
5. Захват позиции (стр11) поправлено: т.к. только заявленные в свой ход отряды могут проводить Захват позиции.
6. Проволочные заграждения (стр16). Внесено пояснение «Отряд может сражаться, войдя в гекс» (основываясь на ФАК).