

MEMOIR '44

Richard Borg



SPIELANLEITUNG

DO

WONDER





VORWORT

DES VERLAGS

Memoir '44 wurde erstmals 2004 in Zusammenarbeit mit der „Mission du 60e Anniversaire des Débarquements“ veröffentlicht. Als zugängliches und fesselndes Brettspiel ist es ein Andenken an die Leistungen und Opfer der Männer und Frauen des Zweiten Weltkriegs. Durch zahlreiche Neuauflagen hat es Memoir '44 bereits in unzählige Haushalte weltweit gebracht. Mit über 20 Erweiterungen, weitere sind in Planung, ist Memoir '44 ein stolzer Übermittler des historischen Erbes der „Allied Greatest Generation“. Mit dieser überarbeiteten Version des Basisspiels freuen wir uns, euch in der historischen Welt von Memoir '44 willkommen zu heißen.

Days of Wonder

DES SPIELAUTOREN

Memoir '44 ist ein einzigartiges historisches Spiel, das euch ermöglicht, nachempfundene Schlachten des Zweiten Weltkriegs realitätsnah zu erleben. Die im Szenarioheft vorgestellten Schlachten konzentrieren sich auf wichtige Geländemerkmale und den historischen Einsatz von Truppen, angepasst an das Spielsystem. Memoir '44 ist bewusst einfach gehalten, mit einem klaren Fokus auf den Bodentruppen der Achsenmächte und Alliierten.

Der Maßstab des Spiels variiert von Schlacht zu Schlacht: In manchen Szenarien repräsentiert eine Infanterie-Einheit ein ganzes Bataillon, während sie in anderen Szenarien eine einzelne Kompanie oder einen Zug darstellt. Die auszuführenden Taktiken fügen sich dabei hervorragend in die jeweiligen Stärken und Schwächen der Einheiten, ihrer Bewaffnung und des Geländes ein.

Die Spielmechanik ist zwar leicht verständlich, erfordert jedoch strategischen Einsatz der Karten und Würfel sowie einen aggressiven, aber flexiblen Schlachtplan, um den Sieg zu erringen.

Willkommen – und viel Spaß!

Richard Borg

• INHALT •

◆ Spielmaterial	3	Schutz durch Gelände	9	Hindernisse	19
◆ Aufbau	4	Einen Angriff ausführen	9	◆ Anhang 3 - Missionsziele	20
◆ Ziel des Spiels	6	Vorrücken	10	◆ Anhang 4 - Lufthoheit	21
◆ Spielzug	6	Überrennen	11	◆ Anhang 5 - Varianten	21
Eine Befehlskarte ausspielen	6	Eine Befehlskarte ziehen	11	Operation: Allianz -	
Einheiten aktivieren	6	◆ Aktivierungsmarker	11	Teamspiel für 3-4 Personen	21
Einheiten bewegen	6	◆ Anhang 1 - Einheiten	12	Variante für Junge Generäle	22
Angriff	7	◆ Anhang 2 - Gelände	14	Memoir '44 Overlord	23
Angriffsreichweite	8	Übersichtskarten	14	◆ Impressum	24
Sichtlinie	8	Geländehöhe	18		

Vom D-Day über die Befreiung von Paris bis zu den Kämpfen in den Vogesen und Ardennen lässt euch *Memoir '44* in die bedeutendsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs in Westeuropa eintauchen. Omaha Beach, Pegasusbrücke, Sainte-Mère-Église, um nur einige zu nennen. Übernehmt das Kommando über eure Einheiten und schreibt die Geschichte dieser entscheidenden Tage im Jahr 1944 neu.

★ SPIELMATERIAL ★

- 1 doppelseitiger Spielplan



- 2 Figurensets (Alliierte/US Truppen in Grün, Achsen/Deutsche Truppen in Blau), jedes Set enthält:



- 36 graue Hindernisse



- 4 Kartenhalter
- 60 Befehlskarten



- 22 Übersichtskarten



- 8 Angriffswürfel



- 6 doppelseitige Aktivierungsmarker



- 44 doppelseitige Geländeplättchen

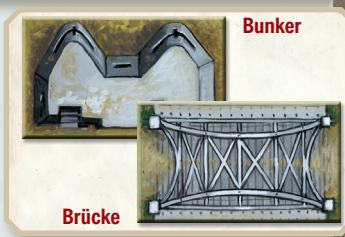


- 10 doppelseitige Medaillen

- 14 Abzeichen der Spezialeinheiten



- 4 doppelseitige Bunker und Brücken



- 1 Szenarioheft
- Diese Spielanleitung



★ AUFBAU ★

Wir empfehlen, in euren ersten Partien dem Schritt-für-Schritt-Aufbau unten zu folgen. So erlernt ihr reibungslos, euch direkt auf den historischen Hintergrund und die taktische Herausforderung des Szenarios zu konzentrieren.

1. Wählt ein Szenario aus dem Szenarioheft aus. *Wenn dies eure erste Partie ist, empfehlen wir, das erste Szenario, Pegasusbrücke auf Seite 3. Diese Schlacht war nicht nur das erste Gefecht des D-Days, sondern eignet sich auch hervorragend als Einführung in Memoir '44.*
2. Platziert den Spielplan gut erreichbar in der Mitte des Tisches. Legt die entsprechende Seite des Szenarios nach oben (Festland oder Strand). *Bei Pegasusbrücke legt ihr die Festland-Seite nach oben.*
3. Platziert die benötigten Geländeplättchen gemäß dem Szenario-Aufbau auf dem Spielplan. Wir empfehlen, sie in der Reihenfolge zu platzieren, in der sie aufgelistet sind. *Bei Pegasusbrücke legt ihr zunächst 20 Flussplättchen, dann 4 Dorfplättchen und schließlich 9 Waldplättchen aus.*
4. Platziert die benötigten Hindernisse (Bunker, Brücken, Sandsäcke usw.). *Bei Pegasusbrücke benötigt ihr 2 Brücken (je eine über jeden Fluss), 4 Stacheldrähte und 1 Sandsack-Hindernis.*
5. Platziert nun gemäß der Karte des Szenarios die Figuren auf dem Spielplan. Um die Figuren schneller aufzustellen, stellt zur Markierung der Positionen zunächst nur 1 Figur in das entsprechende Feld. Füllt anschließend die Einheiten bis zu ihrer vollen Stärke auf.

Meistens besteht eine Infanterie-Einheit aus 4 Figuren, eine Panzer-Einheit aus 3 Figuren und eine Artillerie-Einheit aus 2 Figuren.

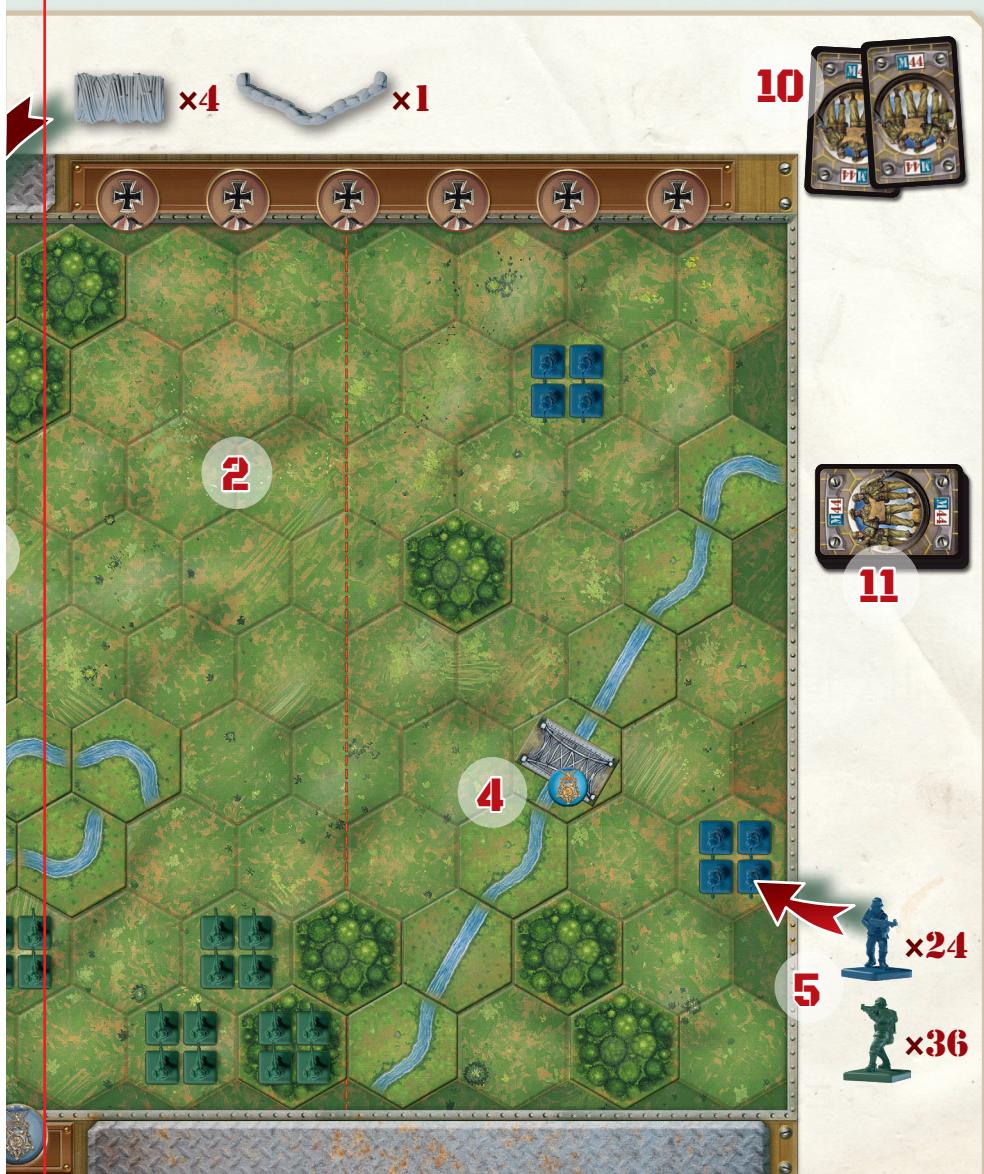
6. Je nach Szenario-Sonderregeln platziert ihr nun Spezialeinheiten-Abzeichen auf die entsprechenden Truppen und Medaillen auf die jeweiligen Missionzielfelder. *Bei Pegasusbrücke legt ihr eine alliierte Medaille auf jede Brücke.*



7. Legt die Übersichtskarten neben dem Spielplan bereit, wenn ihr möchtet. (Bei Pegasusbrücke sind die Übersichtskarten zu Wald, Städten und Dörfern, Flüssen, Seen, Sandsäcken, Stacheldraht und den platzierten Einheiten hilfreich.) Weitere Details zu den Effekten der Geländeplättchen findet ihr im Anhang 2 (S. 14).
8. Baut euren Kartenhalter zusammen und platziert ihn an der langen Kante des Spielplans, falls ihr ihn verwenden möchtet.
9. Wählt eure Seite und setzt euch entsprechend an den Spielplan. Die meisten Szenarien sind relativ kurz. Um historisch bedingte Ungleichgewichte auszugleichen, empfehlen wir euch, stets beide Seiten nacheinander zu spielen (Spielt es zweimal!, Szenarioheft, S. 2).
10. Mischt den Befehlskarten-Stapel und teilt die Befehlskarten laut dem Szenario-Briefing aus. Haltet eure Befehlskarten geheim. *Bei Pegasusbrücke erhält der alliierte Kommandant 6 Befehlskarten, während der deutsche General nur 2 erhält – Rommel machte an diesem entscheidenden Tag Urlaub.*
11. Platziert die übrigen Befehlskarten als verdeckten Stapel, für beide gut erreichbar, neben dem Spielplan.
12. Jede Seite erhält 4 Angriffswürfel.
13. Das Szenario-Briefing legt fest, wer die Partie beginnt (bei Pegasusbrücke sind es die Alliierten) und eine Befehlskarte aus seiner Kartenhand wählt und ausspielt.



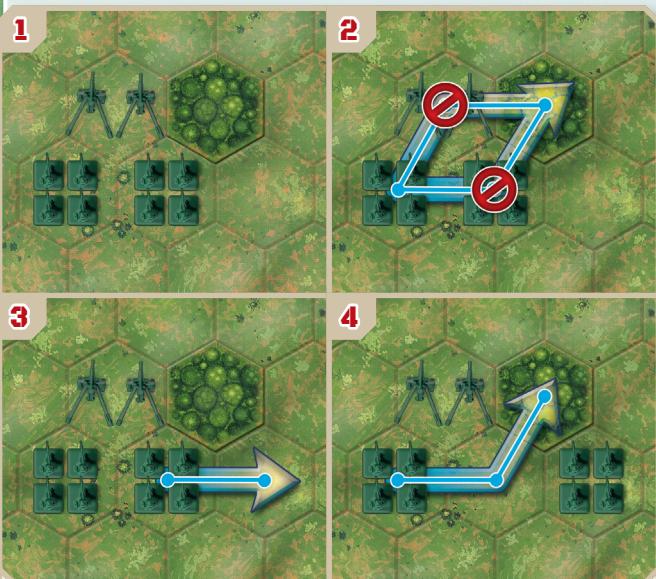
8



- Eine Panzer-Einheit kann sich bis zu 3 Felder bewegen und angreifen.
- Eine Artillerie-Einheit kann sich entweder 1 Feld bewegen oder nicht bewegen und angreifen.

ALLGEMEINE BEWEGUNGSREGELN

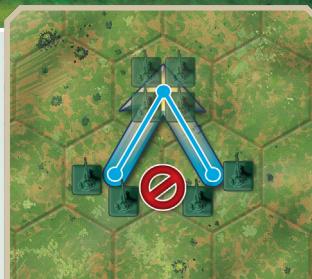
- Einheiten dürfen sich von einem Sektor des Spielplans in einen anderen hinein bewegen.
- Du musst die Bewegung einer Einheit abgeschlossen haben, bevor du eine andere Einheit bewegst.
- Zwei Einheiten dürfen sich nicht im selben Feld befinden. Bewegst du eine Einheit, kannst du sie nicht auf oder durch ein Feld bewegen, auf dem sich bereits eine befriedete oder feindliche Einheit befindet (Beispiel 1).
- Einzelne Figuren darfst du nicht aus einer Einheit heraustrennen. Die Figuren einer Einheit müssen immer zusammenbleiben und bewegen sich immer als geschlossene Gruppe (Beispiel 2).
- Einheiten, die durch Verluste reduziert wurden, dürfen sich nicht mit anderen Einheiten verbinden (Beispiel 3).
- Einige Geländeeigenschaften beeinflussen die Bewegung. Manche können Einheiten daran hindern, sich ihre maximale Distanz zu bewegen oder anzugreifen (Anhang 2, S. 14).
- Bei Rückzugsbewegungen gelten andere Regeln als bei normalen Bewegungen (Rückzug, S. 9).
- In Memoir '44-Erweiterungen kann die Geländehöhe die Bewegung beeinflussen (S. 18).
- Die gesamten Bewegungen deiner Einheiten müssen abgeschlossen sein, bevor du in die Angriffsphase übergehst (Schritt 4).



Beispiel 1. Um die Infanterie-Einheit links aus der Startposition (1) in den Wald zu bewegen, darfst du sie nicht durch befriedete Einheiten (2) bewegen. Stattdessen musst du zuerst eine der Einheiten aus dem Weg ziehen (3), zum Beispiel die rechte Infanterie-Einheit. Danach bewegst du die linke Infanterie-Einheit in den Wald (4).



Beispiel 2. Es ist nicht erlaubt, Figuren aus einer Einheit herauszutrennen.



Beispiel 3. Es ist nicht erlaubt, Figuren zu einer Einheit zu verbinden.

4 – ANGRIFF

Nachdem die Bewegungen aller Einheiten abgeschlossen sind, prüfst und führst du Angriffe nacheinander aus, jeweils eine aktivierte Einheit nacheinander, in der Reihenfolge deiner Wahl.

ALLGEMEINE ANGRIFFSREGELN

Um eine feindliche Einheit anzugreifen, wirfst du eine bestimmte Anzahl Angriffswürfel – abhängig von der Art der angreifenden Einheit, der Distanz zur feindlichen Zieleinheit und dem möglichen Schutz durch Gelände. Schutz durch Gelände wird weiter unten im Ablauf eines Angriffs beschrieben.

Es gibt allgemeine Regeln, die immer beim Angriff gelten:

- Du musst Angriffe einer Einheit ankündigen und vollständig ausführen, bevor du den Angriff einer anderen Einheit beginnst.
- Eine Einheit kann normalerweise nur 1x pro Zug angreifen.
- Eine aktivierte Einheit muss nicht angreifen.
- Eine Einheit kann ihre Angriffswürfel nicht auf unterschiedliche Einheiten aufteilen.
- Die Höhe der erlittenen Verluste einer Einheit hat keinen Einfluss auf die Anzahl der Angriffswürfel, die beim Angriff geworfen werden. Eine Einheit, die nur aus einer einzigen Figur besteht, hat die gleiche Feuerkraft wie eine Einheit bei voller Truppenstärke.
- Eine Einheit, die sich angrenzend zu einer feindlichen Einheit befindet, befindet sich im **Nahkampf**. In diesem Fall muss die angreifende Einheit immer eine angrenzende Einheit als Angriffsziel wählen und darf keine weiter entfernte feindliche Einheit angreifen.



Die aktivierte alliierte Infanterie-Einheit darf die feindliche Infanterie in 2 Feldern Entfernung nicht angreifen, da sie die feindliche Einheit angreifen muss, mit der sie sich im Nahkampf befindet.





ABLAUF EINES ANGRIFFS

Bei einem Angriff führst du folgende Schritte aus:

- Kündige die aktivierte Einheit an, mit der du angreifen möchtest und bestimme ihr Angriffsziel (kurz: Ziel).**
- Prüfe deine Angriffsreichweite:** Stelle sicher, dass das Ziel in Reichweite ist.
- Prüfe deine Sichtlinie (außer bei Artillerie-Einheiten):** Stelle sicher, dass du eine freie Sichtlinie auf das Ziel hast.
- Reduziere die Anzahl der Angriffswürfel, die du wirfst, je nach Art der angreifenden Einheit und der Distanz zum Ziel.**
- Stelle den Schutz durch Gelände fest, falls vorhanden.** Reduziere entsprechend die Anzahl der Angriffswürfel, die du wirfst.
- Angriffe auswerten:** Wirf die Angriffswürfel und werte deine Würfelergebnisse aus.

ANGRIFSREICHWEITE - INFANERIE

Eine aktivierte Infanterie-Einheit darf eine feindliche Zieleinheit angreifen, die 3 Felder oder weniger weit entfernt ist. Sie wirft 3 Würfel im Nahkampf (Feind im angrenzenden Feld), 2 Würfel gegen Ziele 2 Felder und 1 Würfel gegen ein Ziel 3 Felder weit entfernt.



Reichweite und Anzahl der Angriffswürfel von Infanterie, je nach Distanz zum Feind. Infanterie greift sozusagen „mit 3, 2, 1“ an.

Zum Feststellen der Anzahl der Angriffswürfel, die du bei einem Angriff wirfst, „zählst“ du am besten die Würfel einfach herunter: Positioniere deinen Finger auf das erste Feld angrenzend zu deiner Einheit und bewege ihn nacheinander von Feld zu Feld in Richtung des Ziels. Zähle dabei immer 1 herunter, wenn du in ein neues Feld kommst (zum Beispiel: 3, 2, 1 mit Infanterie). Die letzte ausgesprochene Zahl, wenn dein Finger das Ziel erreicht hat, ist die Anzahl an Würfeln, die du wirfst.



8

ANGRIFSREICHWEITE - PANZER

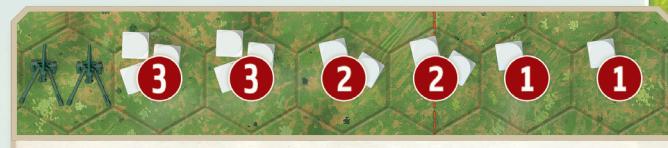
Eine aktivierte Panzer-Einheit darf eine feindliche Zieleinheit angreifen, die 3 Felder oder weniger weit entfernt ist. Sie hat 3 Würfel zur Verfügung, bevor der Schutz durch Gelände abgezogen wird.



Reichweite und Anzahl der Angriffswürfel von Panzer

ANGRIFSREICHWEITE - ARTILLERIE

Eine aktivierte Artillerie-Einheit darf eine feindliche Zieleinheit angreifen, die maximal 6 Felder weit entfernt ist. Sie wirft 3, 3, 2, 2, 1, 1 Würfel. Artillerie ignoriert Schutz durch Gelände, es sei denn, es wird explizit anders vorgeschrieben.



Reichweite und Anzahl der Angriffswürfel von Artillerie

SICHTLINIE

Beim Angriff müssen alle Einheiten (außer Artillerie) eine freie Sichtlinie auf die feindliche Einheit haben, die sie angreifen. Sie müssen also in der Lage sein, das Ziel zu sehen. Eine Artillerie-Einheit benötigt hingegen keine Sichtlinie, um eine feindliche Einheit anzugreifen.

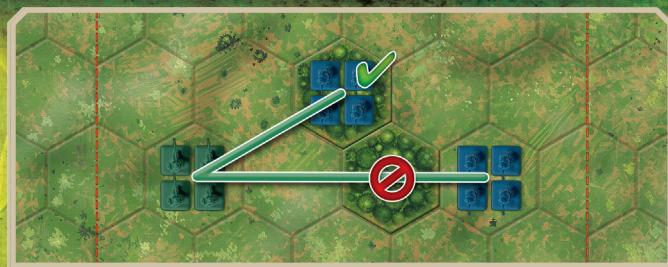
Um zu prüfen, ob eine Einheit eine Sichtlinie auf ihr Ziel hat, ziehst du eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt des Feldes der angreifenden Einheit zum Mittelpunkt des Feldes der feindlichen Zieleinheit. Die Sichtlinie gilt als blockiert, falls ein beliebiges Feld (oder Teile eines Feldes), durch das diese Linie läuft, eine Sichtblockade enthält. Als Sichtblockaden gelten Einheiten (befreundete und feindliche), bestimmte Arten von Gelände, einige Hindernisse (Anhang 2, S. 14) sowie die halben Felder am Rand des Schlachtfelds.

Gelände und Hindernisse, die sich auf den Feldern der angreifenden Einheit oder der Zieleinheit befinden, blockieren die Sichtlinie nicht.

Anmerkung: Die Geländehöhe kann sich auf die Regeln der Sichtlinien auswirken (S. 18)



Die Sichtlinie der linken Einheit wird durch die Einheit in der Mitte blockiert.



Waldplättchen blockieren die Sichtlinie. In diesem Beispiel hat die alliierte Einheit eine freie Sichtlinie auf die Einheit im Wald, aber nicht auf die Einheit hinter dem Wald.

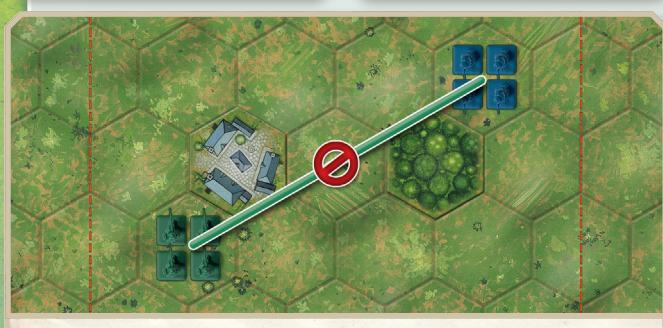
Verläuft die imaginäre Sichtlinie über die Kante eines oder mehrerer Felder mit Sichtblockaden, wird die Sichtlinie nicht blockiert. Ausnahme: Die Sichtblockaden befinden sich in beiden Feldern dieser Kante.



Diese alliierten und Achsen-Einheiten haben jeweils eine freie Sichtlinie zueinander.



Die Sichtlinie ist in beide Richtungen blockiert.



Die Sichtlinie ist in beide Richtungen blockiert.

Anmerkung: Im letzten Beispiel wird eine Sichtlinie über 4 Felder hinweg dargestellt, obwohl die maximale Angriffsreichweite der Infanterie nur 3 Felder beträgt. Dies dient zu Illustrationszwecken. In manchen Memoir '44-Erweiterungen gibt es aber Einheiten, die eine Sichtlinie benötigen und so weit oder noch weiter angreifen können!

SCHUTZ DURCH GELÄNDE

Beim Angriff auf ein Feld mit Gelände, reduzierst du die Anzahl an Angriffswürfeln entsprechend dem Schutz, den dieses Gelände bietet, falls es Schutz gewährt. Die Auswirkungen werden im Abschnitt über Gelände und Hindernisse erläutert (Anhang 2, S. 14). Informationen zum Schutz durch Gelände findest du dort und auf den Übersichtskarten.

Beachtet, dass angreifende Einheiten ihre Angriffswürfel ebenfalls reduzieren müssen, wenn sie sich selbst auf Feldern mit bestimmten Geländearten oder Hindernissen befinden. Alle Würfel-Abzüge, die auf die angreifende Einheit angewendet werden, sowie der Schutz durch das Gelände der Zieleinheit, sind kumulativ. Beispielsweise kann eine angreifende Panzer-Einheit nicht aus einer Stadt heraus (-2 Angriffswürfel wegen Panzern in einer Stadt) eine feindliche Einheit auf einem Hügel angreifen (-1 Angriffswürfel durch Schutz des Hügels gegen angreifende Einheiten aus niedrigerer Höhe), da sie insgesamt ihre Anzahl an Angriffswürfeln um 3 reduzieren muss.

ANGRIFFE AUSWERTEN

Treffer werden zuerst ausgewertet, anschließend Rückzüge ausgeführt.

TREFFER

Erzielle 1 Treffer pro geworfenem Symbol, das der Art der Zieleinheit entspricht. Granaten sind verheerend – sie verursachen 1 Treffer, unabhängig davon, welche Zieleinheit angegriffen wird.

In *Memoir '44* gibt es keine Verteidigungswürfe: Die Zieleinheit verliert einfach 1 Figur pro erzieltem Treffer. Wenn die letzte Figur einer Einheit entfernt wird, platziert die andere Person die Figur auf einem leeren Medaillenplatz auf ihrer Seite des Spielplans.

Erzielt der Angreifer mehr Treffer, als die Zieleinheit Figuren hat, bleiben die überzähligen Treffer ohne Wirkung.



Infanterie: Erzielt 1 Treffer auf Infanterie.



Panzer: Erzielt 1 Treffer auf Panzer.



Granate: Erzielt 1 Treffer unabhängig von der Art der Zieleinheit: Infanterie, Panzer oder Artillerie.

KEIN TREFFER

Wenn es dem Angreifer nicht gelingt, eines der benötigten Symbole zu würfeln, um die feindliche Zieleinheit zu treffen oder sie zum Rückzug zu zwingen, ist dies kein Treffer.



Stern: Das Stern-Symbol des Würfels ist normalerweise kein Treffer. Allerdings gilt der Stern durch einige taktische Befehlskarten als Treffer.

RÜCKZUG



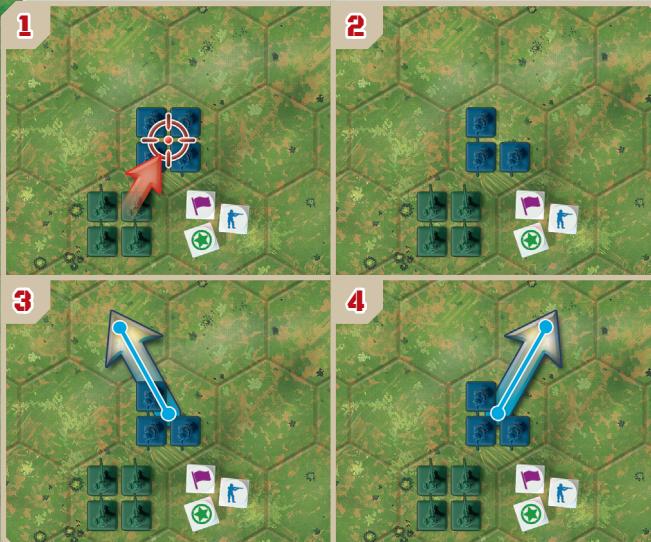
Fahne: Nachdem alle Treffer ausgewertet und alle Verluste entfernt wurden, werden Rückzüge ausgeführt. Pro geworfenem Fahnen-Symbol muss sich die Zieleinheit ein Feld in Richtung der eigenen Seite des Spielplans bewegen. Zwei Fahnen erzwingen einen Rückzug um zwei Felder usw.

Die Person, die die Einheit gehört, entscheidet auf welche Felder sich ihre Einheit zurückzieht. Beachtet dabei folgende Regeln:

- Eine Einheit zieht sich immer in Richtung der Seite des Spielplans der Person zurück, der die Einheit gehört. Ausnahme: Eine Sonderregel verlangt etwas anderes.



- Gelände und Hindernisse beeinflussen Rückzugsbewegungen nicht. Einheiten können sich durch Hecken, Wälder, Stacheldraht, usw. zurückziehen, ohne stehen bleiben zu müssen. Sie können sich jedoch nicht durch unpassierbares Gelände bewegen.
- Eine Einheit darf sich beim Rückzug niemals auf ein Feld oder durch ein Feld bewegen, auf dem sich eine andere Einheit befindet (unabhängig davon, ob diese befreundet oder feindlich ist).
- Manchmal ist ein Rückzug nicht möglich: Der Weg könnte vollständig durch unpassierbares Gelände oder andere Einheiten blockiert sein, oder die Rückzugsbewegung würde die Einheit vom Spielplan bewegen. Ebenso kann es sein, dass die Einheit sich in ein Ozeanfeld zurückziehen müsste. Kann eine Einheit keine Rückzugsbewegung ausführen, obwohl sie müsste, wird für jede nicht ausgeführte Rückzugsbewegung eine ihrer Figuren entfernt.
- Du darfst keine Figur entfernen, statt eine Rückzugsbewegung auszuführen, falls es einen freien Weg für die Rückzugsbewegungen gibt, die deine Einheit durch die geworfenen Fahnen deines Gegners ausführen muss.
- Manche Hindernisse und Geländearten erlauben es Einheiten, eine gegen sie geworfene Fahne zu ignorieren.



Die alliierte Einheit greift an und wirft eine Fahne, eine Infanterie und einen Stern (1). Nachdem sie 1 Verlust erleidet (2), muss die Achsen-Einheit sich 1 Feld weit zurückziehen. Ihr stehen zwei verschiedene Wege für die Rückzugsbewegung offen (3 oder 4).



In diesem Beispiel mit demselben Würfelergebnis blockiert eine weitere Achsen-Einheit einen der Rückzugswege, sodass nur noch ein Rückzugsweg offen bleibt.

10



In diesem Fall blockieren eine Achsen-Einheit und ein Flussplättchen die beiden Rückzugswege der Infanterie-Einheit der Achsenmächte. Da sich die Einheit nicht zurückziehen kann, führt die geworfene Fahne anstelle der Rückzugsbewegung zu einem zusätzlichen Verlust.

BODEN GEWINNEN UND VORRÜCKEN

Wenn eine aktivierte Einheit im Nahkampf angreift (d. h. auf ein angrenzendes Feld) und die feindliche Einheit eliminiert oder zum Rückzug zwingt, gilt der Nahkampf als **erfolgreicher Angriff** und die angreifende Einheit gewinnt Boden, indem sie ein Feld in das frei gewordene Feld vorrückt.

- Eine Artillerie-Einheit kann keinen Boden gewinnen.
- Gelände- und Kampf-Einschränkungen gelten weiterhin auch beim Boden gewinnen. Zum Beispiel kann keine Einheit Boden gewinnen, nachdem sie sich auf ein Gelände bewegt hat, das von ihr verlangt, dass sie stehen bleibt und sich in diesem Zug nicht weiter bewegt (z. B. Stacheldraht).
- Eliminiert eine aktivierte Panzer-Einheit eine feindliche Einheit im Nahkampf oder zwingt sie zum Rückzug, darf diese Panzer-Einheit Boden gewinnen, indem sie sich auf das frei gewordene Feld bewegt und einen Überrennen-Angriff ausführt (siehe unten).



Die alliierte Infanterie wirft im Nahkampf ein Fahnen- und ein Infanterie-Symbol.

Nachdem sie einen Verlust erleidet, zieht sich die Achsen-Einheit zurück.



Der Alliierte entscheidet sich dazu, Boden zu gewinnen, um sich in den Schutz des Waldes zu begeben.



ÜBERRENNEN

Nachdem eine Panzer-Einheit Boden gewonnen hat, darf sie ein zweites Mal angreifen. Dieser zweite Angriff wird als Überrennen bezeichnet. Der Überrennen-Angriff darf eine feindliche Einheit deiner Wahl als Ziel haben (muss nicht dieselbe Einheit wie beim ursprünglichen Angriff sein), folgt ansonsten aber den üblichen Angriffsregeln. Zum Beispiel muss eine feindliche Einheit im Nahkampf angegriffen werden, falls sich eine angrenzend befindet. Falls sich keine Einheit angrenzend zur Panzer-Einheit befindet, darf der Angriff eine Einheit weiter entfernt zum Ziel haben.

- Eine Panzer-Einheit darf Boden gewinnen, nachdem ihr Überrennen-Angriff ein erfolgreicher Nahkampf war (siehe oben).
- Eine Panzer-Einheit darf pro Zug nur einen Überrennen-Angriff ausführen.
- Beide Angriffe (zuerst der erste Nahkampf sowie das erste Überrennen) müssen abgeschlossen sein, bevor eine andere Einheit angreifen kann.
- Karten, die die Anzahl der Angriffswürfel einer Panzer-Einheit erhöhen, gelten auch für das Überrennen, wenn die Bedingungen der Karte weiterhin erfüllt werden.
- Gelände-Einschränkungen gelten weiterhin, sodass möglicherweise ein Gelände, auf das sich die Panzer-Einheit bewegt, ein Überrennen verhindert.



5 – ZIEHE EINE BEFEHLSKARTE

Nachdem du alle Treffer ausgewertet und alle Rückzüge ausgeführt hast, wirfst du deine ausgespielte Befehlskarte ab und ziehst eine neue Karte. Dein Zug ist nun beendet.

Falls der Befehlskarten-Stapel leer ist, mischst du den Ablagestapel und bildest mit ihm einen neuen verdeckten Befehlskarten-Stapel.

★ AKTIVIERUNGSMARKER ★

Wir empfehlen das Nutzen der optionalen Aktivierungsmarker, um festzuhalten, welche Einheiten sich bereits bewegt und/oder angegriffen haben. Dies ist besonders hilfreich, wenn ihr viele Einheiten in einem Zug aktiviert. Auf einer Seite haben die Aktivierungsmarker ein Bewegungssymbol, auf der anderen ein Angriffssymbol.

Besonders hilfreich sind die Aktivierungsmarker, wenn ihr sie folgendermaßen nutzt:



Bewegung



Angriff

- Nehmt so viele Aktivierungsmarker in die Hand, wie ihr Einheiten durch eure Befehlskarte aktivieren könnt.
- Platziert einen Marker neben jeder Einheit, die ihr in eurer Aktivierungsphase aktiviert. Legt den Marker mit seinem Bewegungssymbol offen aus. Dies erinnert euch daran, dass ihr diese Einheit noch bewegen könnt.
- Dreht den Marker um, nachdem ihr die Einheit in eurer Bewegungsphase bewegt habt. Das nun offen liegende Angriffssymbol erinnert euch daran, dass die Einheit noch angreifen kann. Entscheidet ihr euch, eine aktivierte Einheit nicht zu bewegen, dreht den Marker trotzdem um, da die Einheit weiterhin angreifen kann.
- Bewegt ihr eine Einheit so, dass sie nicht mehr angreifen kann, entfernt den Marker vom Spielplan (zum Beispiel nach einer Bewegung von 2 Feldern mit Infanterie oder nachdem sich eine Einheit in einen Wald oder eine Hecke bewegt hat).
- Entfernt den Marker vom Spielplan, nachdem die Einheit in der Angriffsphase angegriffen hat.
- Entfernt zuletzt alle übrigen Aktivierungsmarker von Einheiten, die aus beliebigen Gründen nicht angegriffen haben.



★ ANHANG 1 ★ EINHEITEN

Das Memoir '44-Spielsystem umfasst eine Vielzahl an Bodeneinheiten, darunter Infanterie, Panzer, Artillerie, Aufklärungsfahrzeuge (Jeeps), Kavallerie, Züge und vieles mehr. Jede Bodeneinheit hat besondere Eigenschaften beim Bewegen und Angreifen. Im Basisspiel liegt der Fokus auf folgenden Einheiten: Infanterie, Panzer und Artillerie. Weitere Bodeneinheiten sowie Schiffe und Flugzeuge werden in Erweiterungen zu Memoir '44 eingeführt.

STANDARDEINHEITEN

Die Eigenschaften beim Bewegen und Angreifen der Standardeinheiten wurden auf den vorherigen Seiten beschrieben. Die Standardeinheiten verwenden folgende Figuren:



4 Figuren bei
Infanterie-
Einheiten



3 Figuren bei
Panzer-Einheiten



2 Figuren bei
Artillerie-Einheiten



4
Symbole der
Spezialeinheiten

SPEZIALEINHEITEN

Im Szenario-Aufbau sind Spezial- und Eliteeinheiten mit abgerundeten Ecken im Einheiten-Symbol markiert. Normalerweise legt ihr ein Spezialeinheiten-Abzeichen dazu.

Weicht die Anzahl der Figuren einer Spezialeinheit von der Standardeinheit ab, steht sie in der unteren rechten Ecke des Symbols.

DIE ABZEICHEN DER SPEZIALEINHEITEN

Spezialeinheiten verwenden ihr auf dieselbe Weise, wie Standardeinheiten (Infanterie oder Panzer) mit folgenden Sonderregeln. Die Sonderregeln findet ihr auch auf den Übersichtskarten.

In manchen Szenarien verwendet ihr sowohl Standardeinheiten als auch Spezialeinheiten. Für beide Arten werden dieselben Figuren verwendet. Spezialeinheiten markiert ihr jedoch mit einem Spezialeinheiten-Abzeichen, um sie von regulären Truppen zu unterscheiden.



Abzeichen der US-Spezialeinheiten. Dies war das Schulterabzeichen der US Rangers, die am D-Day Pointe-du-Hoc angriffen.



Abzeichen der britischen Spezialeinheiten. Dies war das Abzeichen der britischen 6th Airborne Division, die Pegasus Bridge am D-Day einnahm.



Abzeichen der deutschen Spezialeinheiten. Dies war das Abzeichen der Großdeutschland-Einheiten.



Abzeichen der französischen Résistance. Das Lothringerkreuz (frz., Croix de Lorraine) war das Symbol der Freien Französischen Streitkräfte (frz. forces françaises libres, F.F.L.) und der Französischen Streitkräfte im Inneren (frz. forces françaises de l'intérieur, F.F.I.).

ELITEINFANTERIE

Eliteinfanterie-Einheiten werden normalerweise mit Spezialeinheiten-Abzeichen markiert. Historisch betrachtet waren diese Truppen wesentlich mobiler und verfügten dank ihrer Ausbildung und besseren Bewaffnung über eine höhere Schlagkraft.

Anders als reguläre Infanterie dürfen sich Eliteinfanterie-Einheiten 2 Felder bewegen und angreifen (statt entweder nur 1 Feld und angreifen oder 2 Felder und nicht angreifen). Es gelten jedoch weiterhin die üblichen Geländeeinschränkungen.



Eliteinfanterie-Einheiten können sich 2 Felder bewegen und immer noch angreifen ...



... aber es gelten weiterhin alle Geländeeinschränkungen: In diesem Fall müssen sie wegen dem Wald stehen bleiben und können nicht angreifen.



DIE FRANZÖSISCHE RÉSISTANCE

Die französische Widerstandsbewegung profitierte von ihrer überlegenen Kenntnis des Geländes und der wachsenden Unterstützung durch die Bevölkerung im Verlauf des Krieges. Daher haben Einheiten der französischen Résistance folgende Fähigkeiten:

- Sie können angreifen, auch wenn sie sich in ein Gelände bewegen haben, das normalerweise einen Angriff verhindert (Wälder, Dörfer, Hecken usw.).
- Sie können im Hinterland verschwinden, indem sie sich pro geworfener Fahne zwischen 1 und 3 Feldern zurückziehen, anstatt nur 1 Feld.
- Aufgrund ihrer geringeren Anzahl starten sie stets mit 3 Figuren pro Einheit, anstelle der üblichen 4.
- Im Gegensatz zur Eliteinfanterie können Einheiten der französischen Résistance, die sich für eine Bewegung von 2 Feldern entscheiden, in derselben Runde nicht angreifen.



Eine Achsen-Einheit hat eine Einheit der französischen Résistance angegriffen und 2 Fahnen geworfen. Die Résistance-Einheit muss sich nun zwischen 2 und 6 Feldern weit zurückziehen.

Sie entschließt sich 4 Felder weit zurück in ein Dorf zu ziehen, um dort Deckung zu suchen.



ELITEPANZER

Im Gegensatz zu regulären Panzern starten Elitepanzer mit 4 Panzerfiguren pro Einheit und werden durch ein Spezialeinheiten-Abzeichen markiert. Dies stellt die überlegenen Fähigkeiten oder das verbesserte Panzerdesign dar.





★ ANHANG 2 ★ GELÄNDE

DIE GELÄNDE-ÜBERSICHTSKARTEN

Die Gelände-Übersichtskarten bieten eine Kurzfassung der Auswirkungen jeder Geländeart. Wir empfehlen beim Aufbau eines Szenarios, die Übersichtskarten des verwendeten Geländes offen neben dem Spielplan auszulegen.

AUFBAU EINER GELÄNDE-ÜBERSICHTSKARTE

① Referenznummer der Übersichtskarte

② Häufig verwendete Gelände-Sonderregeln werden durch Symbole angezeigt:



Eine Einheit, die sich auf das Feld mit diesem Gelände bewegt, muss stehen bleiben und kann sich im selben Zug nicht weiter bewegen.



Eine Einheit, die sich auf das Feld mit diesem Gelände bewegt, darf im selben Zug nicht angreifen.



Dieses Geländefeld blockiert Sichtlinien.



Eine Einheit, die sich auf einem Feld mit diesem Gelände befindet, kann eine geworfene Fahne pro Angriff in diesem Zug ignorieren.

③ Weitere Sonderregeln, falls vorhanden.

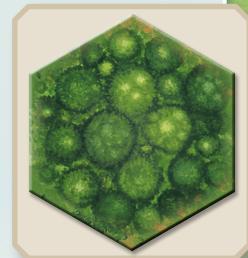
④ Schutz durch Gelände: Die Symbole an dieser Stelle zeigen die Abzüge an Angriffswürfeln, die eine angreifende Einheit erleidet, wenn sie eine feindliche Einheit in diesem Gelände angreift. In diesem Beispiel wirft Infanterie 1 Angriffswürfel weniger, wenn sie eine Einheit in einem Feld mit Hecken angreift.



Anmerkung: Alle mit Gras bedeckten grünen Geländefelder des Spielplans, die keine Sonderregeln haben, werden als Wiesen bezeichnet.

WÄLDER

- Bewegung:** Eine Einheit, die sich in einen Wald bewegt, muss stehen bleiben und darf sich in diesem Zug nicht weiter bewegen.
- Angriff:** Eine Einheit kann nicht im selben Zug angreifen, in dem sie sich in einen Wald bewegt hat.
- Schutz:** Beim Angriff auf eine feindliche Einheit im Wald reduziert Infanterie ihre Anzahl an Angriffswürfeln um 1, Panzer reduzieren ihre Anzahl an Angriffswürfeln um 2. Angriffswürfel der Artillerie werden nicht reduziert.
- Sichtlinie:** Ein Wald blockiert die Sichtlinie.



HECKEN

Hecken sind ein typisches Landschaftsmerkmal der Normandie: Kleine Wiesen, die durch hohe Reihen dichter Sträucher, Baumreihen oder Zäune getrennt sind. Dieses Gelände erwies sich für die Truppen als sehr schwierig, da sie nie wussten, welche Gefahr sich hinter der nächsten Hecke verbarg.



- **Bewegung:** Um sich auf ein Feld mit Hecken zu bewegen oder dorthin Boden zu gewinnen, muss sich eine Einheit zu Beginn ihrer Bewegung angrenzend zum Feld mit Hecken befinden. Bewegt sich eine Einheit in ein Feld mit Hecken, muss sie stehen bleiben und kann sich in diesem Zug nicht weiter bewegen. Verlässt eine Einheit ein Feld mit Hecken, kann sie sich nur auf ein angrenzendes Feld bewegen und nicht weiter.
- **Angriff:** Bewegt eine Einheit sich auf ein Feld mit Hecken, kann sie in diesem Zug nicht angreifen.
- **Schutz:** Beim Angriff auf eine feindliche Einheit in einem Feld mit Hecken, reduziert Infanterie ihre Anzahl an Angriffswürfeln um 1, Panzer reduzieren ihre Anzahl an Angriffswürfeln um 2. Angriffswürfel der Artillerie werden nicht reduziert.
- **Sichtlinie:** Hecken blockieren die Sichtlinie.



HÜGEL

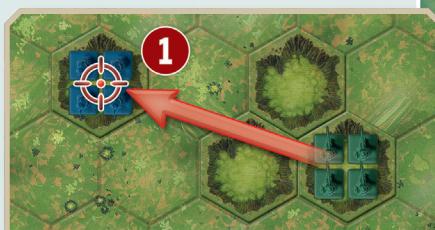
- **Höhe:** 1.
- **Bewegung:** keine Einschränkungen.
- **Angriff:** keine Einschränkungen.
- **Schutz:** Beim Angriff auf eine feindliche Einheit auf einem Hügel, reduzieren alle Einheiten außer Artillerie-Einheiten ihre Anzahl an Angriffswürfeln um 1, falls sie sich auf einer niedrigeren Höhe befinden. Es gibt keine Angriffswürfel-Reduktion, falls die angreifende Einheit sich auf derselben Höhe oder höher befindet.
- **Sichtlinie:** Ein Hügel blockiert die Sichtlinie, außer zwischen Einheiten, die sich auf einer Höhe von 1 oder höher befinden. Darüber hinaus wird die Sichtlinie zwischen zwei Einheiten, die sich auf erhöhtem Gelände befinden, niemals durch Gelände oder Einheiten blockiert, die auf niedrigeren Höhen stehen (Geländehöhe und Sichtlinie, S. 18).



Die Alliierten greifen aus niedrigerer Höhe an und werfen nur 2 Angriffswürfel statt 3.



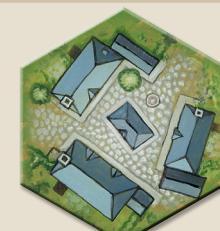
Befinden sie sich auch auf einem Hügel, greifen sie jedoch wie üblich mit 3 Angriffswürfeln an.



Die Einheiten der Alliierten und der Achsen haben gegenseitig eine freie Sichtlinie aufeinander, da sie sich auf derselben Höhe befinden.

STÄDTE & DÖRFER

- **Bewegung:** Eine Einheit, die sich auf ein Städte- & Dörferfeld (kurz: Stadt oder Stadtfeld) bewegt, muss stehen bleiben und darf sich in diesem Zug nicht weiter bewegen.
- **Angriff:** Eine Einheit darf im selben Zug, in dem sie sich auf ein Stadtfeld bewegt, nicht angreifen. Panzer auf einem Stadtfeld reduzieren ihre Anzahl an Angriffswürfeln beim Angriff um 2.
- **Schutz:** Beim Angriff auf eine feindliche Einheit, die sich auf einem Stadtfeld befindet, reduziert Infanterie die Anzahl der geworfenen Angriffswürfel um 1, Panzer um 2. Artillerie reduziert die Angriffswürfel nicht.
- **Sichtlinie:** Eine Stadt blockiert die Sichtlinie.





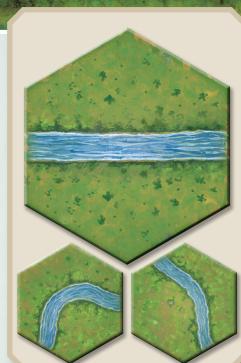
KIRCHEN

Beim Kirchenfeld gelten dieselben Regeln wie beim Stadtfeld. Ausnahme: Eine Einheit auf einem Kirchenfeld kann jedes Mal, wenn sie angegriffen wird, eine gegen sie geworfene Fahne ignorieren.



FLÜSSE & WASSERLÄUFE

- **Bewegung:** Ein Fluss stellt unpassierbares Gelände dar. Ausnahme: Das Szenario gibt etwas anderes vor.
- **Sichtlinie:** Ein Fluss blockiert die Sichtlinie nicht.



BRÜCKEN

- **Bewegung:** Eine Brücke ermöglicht es einer Einheit, sich über das darunter liegende Gelände, z.B. Flüsse, zu bewegen, als wäre es offenes Gelände. Eine Einheit darf eine Brücke nur betreten, wenn sie sich aus einem angrenzenden Landfeld (d.h. nicht von einem Fluss- oder anderen Wasserfeld) bewegt. Dies gilt auch, wenn die angrenzenden Flussfelder in den speziellen Szenarioregeln als passierbar gelten. Ebenso kann sich eine Einheit auf einer Brücke nur auf ein angrenzendes Landfeld zurückziehen.
- **Angriff:** Keine Einschränkungen.
- **Schutz:** Keiner.
- **Sichtlinie:** Eine Brücke blockiert die Sichtlinie nicht. Ausnahme: In den Szenario-Sonderregeln ist etwas anderes angegeben.



Die Panzer-Einheit muss sich über die Brücke bewegen, um den Fluss zu überqueren.

STRAND

- **Bewegung:** Eine Einheit die sich auf ein Strandfeld bewegt, kann sich in diesem Zug maximal 2 Felder bewegen. Wäre das Strandfeld das dritte Feld ihrer Bewegung, kann die Einheit die Bewegung in dieses dritte Feld nicht ausführen.
- **Angriff:** Keine Einschränkungen.
- **Schutz:** Keiner.
- **Sichtlinie:** Ein Strandfeld blockiert die Sichtlinie nicht.



Die erste Bewegung dieser Panzer-Einheit geht auf ein Strandfeld. Daher darf ihre maximale Bewegung 2 Felder nicht überschreiten, unabhängig davon, auf welches Gelände sie sich als Nächstes bewegt.



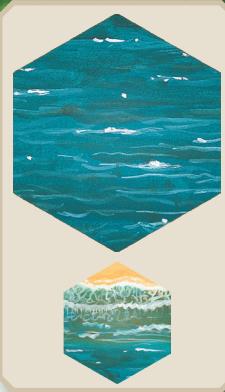
Diese andere Panzer-Einheit beginnt jedoch auf einem Strandfeld, aber ihre erste Bewegung führt auf eine Wiese ohne besondere Wirkung. Daher darf sie sich normal bis zu 3 Felder bewegen.



Diese Panzer-Einheit der Achsenmächte beabsichtigt, sich auf den Strand zu bewegen. Obwohl die ersten beiden Felder Wiesen waren, muss sie vor dem Betreten des Strandes anhalten, da dies ihr drittes Bewegungsfeld wäre.

MEER

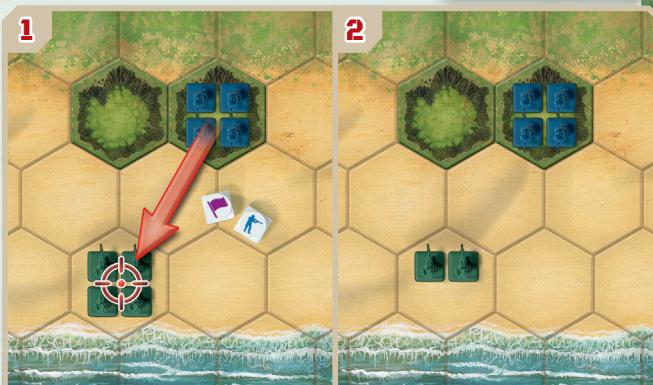
- **Bewegung:** Bewegt eine Einheit sich auf ein Meeresfeld, muss sie stehen bleiben und darf sich in diesem Zug nicht weiter bewegen. Einheiten können sich in jede Richtung bewegen, wenn sie aktiviert werden. Im Gegensatz dazu dürfen sie sich nicht auf ein Meeresfeld zurückziehen, wenn Fahnen gegen sie geworfen wurden. Sie erleiden stattdessen Verluste.
- **Angriff:** Eine Einheit auf einem Meeresfeld kann nicht angreifen.
- **Schutz:** Keiner.
- **Sichtlinie:** Ein Meeresfeld blockiert die Sichtlinie nicht.



Die amphibische DD-Sherman Panzer-Einheit bewegt sich nur ein Feld weit, solange sie sich im Wasser befindet. „DD“ steht für „Duplex Drive“, also zwei Antriebsarten.



In ihrem nächsten Zug bewegt sich die Panzer-Einheit 2 Felder auf Strandfeldern. Der DD-Sherman konnte seine Schwimmvorrichtung fallen lassen.



Die Achsen-Infanterie wirft ein Infanterie- und ein Fahnen-Symbol.

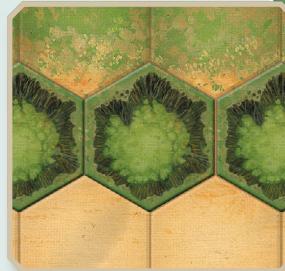


Die alliierte Einheit kann sich nicht auf das Meeresfeld zurückziehen und erleidet 2 Verluste.

STEILKÜSTEN

Steilküsten sind eine besondere Art Hügel, die sich angrenzend zu einem Strandfeld befinden.

- **Höhe:** 1.
- **Bewegung:** Die Bewegung von einem Strandfeld auf ein Steilküstenfeld und von einer Steilküste herunter zum Strand ist:
 - Unmöglich für Panzer-, Fahrzeug- und Artillerie-Einheiten.
 - Eine 2-Felder-Bewegung für Infanterie-Einheiten. Infanterie kann Boden auf oder von einer Steilküste gewinnen, wie üblich.
- Behandelt sie wie normale Hügel bei Bewegungen von oder auf andere Geländefelder.
- Behandelt sie wie normale Hügel bei Angriffen, für Schutz, für Sichtlinien und bei Rückzügen von allen Einheiten-Arten (beispielsweise kann sich eine Panzer-Einheit von einer Steilküste zum Strand zurückziehen).



KLIPPEN

Klippen haben dieselben Eigenschaften wie Steilküsten. Ausnahme: Infanterie kann keinen Boden gewinnen, wenn sie von einem Strandfeld auf ein Klippenfeld angreift.



STEILE HÜGEL

Steile Hügel haben dieselben Eigenschaften wie Hügel. Ausnahme: Bewegt sich eine beliebige Einheit von einer niedrigeren Höhe auf einen Steilen Hügel, gilt diese Bewegung als 2-Feld-Bewegung. Einheiten können wie üblich von oder auf einen Steilen Hügel Boden gewinnen.



SEE

Auf dem Spielplan kann ein See durch eine Gruppe von Flussfeldern oder spezielle Seefelder dargestellt werden, die in der Geländeset-Erweiterung verfügbar sind.

- **Bewegung:** Ein See ist unpassierbares Gelände.
- **Sichtlinie:** Einheiten haben keine Sichtlinie über zwei oder mehr kontinuierlich aneinandergrenzende Seefelder.



GELÄNDEHÖHE

Je nach seiner Art kann Gelände unterschiedliche Höhen (0, 1 oder 2) haben. Gelände hat Höhe 0, es sei denn es hat explizit eine andere Höhe.

Im Basisspiel befinden sich nur Hügel und Varianten von Hügeln, die Höhe 1 haben.

Erhöhtes Gelände beeinflusst Bewegungen und Sichtlinien.

ANMERKUNG ZUM GELÄNDE IN *MEMOIR '44*-ERWEITERUNGEN

Geländehöhe unterscheidet sich von vorherigen Ausgaben von *Memoir '44*. Spielt ihr mit älteren Erweiterungen, beachtet Folgendes:

- Steilhänge, Sanddünen & Kämme sowie jedes Gelände mit „Hügel“ im Namen (Straße über Hügel, Hügel mit Wald, etc.) haben eine Höhe von 1.
- Berge und jedes Gelände mit „Berg“ im Namen haben eine Höhe von 2.

GELÄNDEHÖHE UND BEWEGUNG

Eine Einheit kann sich nur auf ein höheres oder niedrigeres Gelände bewegen, wenn der Höhenunterschied zwischen dem Feld, von dem sie kommt und dem Zielfeld maximal 1 beträgt.

Beispiel: Eine Einheit kann sich von Wiesen (0) auf einen Hügel (1) bewegen und von einem Hügel (1) auf einen Berg (2), jedoch nicht von Wiesen (0) auf einen Berg (2).

GELÄNDEHÖHE UND SICHTLINIE

Gelände und Einheiten blockieren nur dann Sichtlinien, wenn sie sich auf der gleichen Höhe oder höher befinden, als eine oder beide im Angriff involvierte Einheiten.



Beispiel 1: Beide Panzer-Einheiten befinden sich auf dem Hügel, also auf Höhe 1. Die Stadt blockiert normalerweise die Sichtlinie, sie ist allerdings Höhe 0. Beide Einheiten ignorieren Hindernisse, die sich auf einer niedrigeren Höhe als sie selbst befinden. Deswegen haben sie eine Sichtlinie zueinander.



Beispiel 2: Genau wie die Stadt im Beispiel 1 befindet sich die Achsen-Infanterieeinheit auf einer Höhe von 0 und blockiert daher nicht die Sichtlinie zwischen den beiden Panzer-Einheiten, die sich auf Hügeln in einer Höhe von 1 befinden. Deswegen könnten in dieser Situation beide Achsen-Einheiten die alliierte Panzer-Einheit angreifen. Die alliierte Einheit hingegen könnte aufgrund der Nahkampfregeln nur die Achsen-Infanterieeinheit angreifen.



Beispiel 3: Die beiden Panzer-Einheiten befinden sich auf unterschiedlichen Höhen: der alliierte Panzer auf 1, der Achsen-Panzer auf 0. Das Hindernis, das die Sichtlinie zwischen ihnen blockiert, befindet sich auf der Höhe einer der beiden beteiligten Einheiten (hier: 0). Der Wald blockiert daher ihre Sichtlinie.



HINDERNISSE

Hindernisse sind militärische Anlagen, die die Bewegung von Einheiten einschränken oder defensive Schutzbereiche bieten.

Der Schutz gegen Angriffswürfel durch Gelände und Hindernisse ist nicht kumulativ. Eigenschaften, die es einer Einheit ermöglichen, eine Fahne zu ignorieren, sind ebenfalls nicht kumulativ. Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, kann eine Einheit niemals mehr als eine Fahne ignorieren.

Befindet sich ein Hindernis auf einem Geländefeld, wird nur die höhere Reduktion der Angriffswürfel angewendet. Beispiel: Ein Bunker auf einem Hügel reduziert die Anzahl der Würfel, die ein Panzer aus niedrigerer Höhe wirft, um 2, nicht um 2 + 1 (Bunker-Schutz ist 2, Hügel ist 1). Ein weiteres Beispiel: Der Schutz durch Sandsäcke beträgt 1, fügt jedoch auf einem Stadtfeld nichts zum Stadt-Schutz hinzu (2 gegen Panzer / 1 gegen Infanterie). Sandsäcke bieten jedoch eine zusätzliche Eigenschaft: Die Einheit kann eine gegen sie geworfene Fahne ignorieren.

BUNKER

- Bewegung:** Bunker sind für Panzer und Artillerie unpassierbares Gelände. In einigen Szenarien werden beim Aufbau bereits Panzer oder Artillerie in einem Bunker positioniert. Wenn diese Einheiten das Spiel im Bunker beginnen, dürfen sie das Feld weder verlassen noch sich zurückziehen.
- Angriff:** Keine Einschränkungen.
- Schutz:**
 - Beim Angriff auf eine Einheit in einem Bunkerfeld reduziert Infanterie die Anzahl der geworfenen Angriffswürfel um 1 und Panzer um 2. Angriffswürfel von Artillerie werden nicht reduziert.
 - Bei jedem Angriff darf eine Einheit in einem Bunker eine gegen sie geworfene Fahne ignorieren.
- Im Szenario-Briefing kann festgelegt sein, dass nur die Einheiten einer Seite einen Bunker als Verteidigungsposition nutzen dürfen. Die andere Seite kann ihre Infanterie zwar in einen Bunker bewegen, erhält jedoch keinen Vorteil durch dessen Schutz-Eigenschaften (sie könnte jedoch vom Schutz des Geländes, auf dem der Bunker liegt, profitieren). Ist im Szenario-Briefing keine Seite festgelegt, können Infanterie-Einheiten beider Seiten den Bunker als Verteidigungsposition nutzen.
- Artillerie und Panzer, die in einem Bunker starten, dürfen sich nicht zurückziehen. Entfernt eine Figur pro geworfener Fahne ab der zweiten.
- Sichtlinie:** Ein Bunker blockiert die Sichtlinie.



PANZERSPERRE

Panzersperren (engl. hedgehogs) waren Hindernisse für Panzer und Landungsboote. Sie bestanden meist aus Stahlträgern, konnten aber auch aus Holz gefertigt sein. Während der Landung am D-Day fanden die alliierten Infanteristen eine weitere Verwendung für sie, indem sie hinter ihnen Deckung suchten, während sie die Strände hinauf vorrückten.

- Bewegung:** Keine Einschränkungen für Infanterie-Einheiten. Unpassierbar für alle anderen Einheiten.
- Angriff:** Keine Einschränkungen.
- Schutz:** Eine Infanterie-Einheit auf einem Panzersperrenfeld kann bei jedem Angriff auf sie eine geworfene Fahne ignorieren.
- Sichtlinie:** Eine Panzersperre blockiert die Sichtlinie nicht.



STACHELDRAHT

- Bewegung:** Eine Einheit, die sich auf ein Feld mit Stacheldraht bewegt, muss stehen bleiben und kann sich in diesem Zug nicht weiter bewegen.
- Angriff:** Infanterie die von einem Feld mit Stacheldraht angreift, reduziert ihre Anzahl an Angriffswürfeln um 1. Eine Infanterie-Einheit, die angreifen könnte, kann stattdessen den Stacheldraht entfernen. Panzer entfernen Stacheldraht, sobald sie sich auf ein Feld mit Stacheldraht bewegen und können weiterhin angreifen.
- Schutz:** Keiner.
- Sichtlinie:** Stacheldraht blockiert die Sichtlinie nicht.



Anmerkung: Zieht sich eine Panzer-Einheit auf oder durch ein Feld mit Stacheldraht zurück, wird dieser nicht entfernt.



SANDSÄCKE

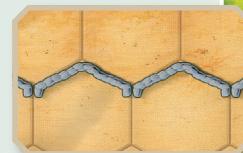
- **Bewegung:** Keine Einschränkungen. Bewegt sich eine Einheit aus einem Feld mit Sandsäcken heraus, werden die Sandsäcke entfernt.
- **Angriff:** Keine Einschränkungen.
- **Schutz:** Greift eine Einheit, die sich auf einem Feld mit Sandsäcken befindet an, reduzieren Infanterie und Panzer ihre Anzahl an Angriffswürfeln um 1. Bei Artillerie wird die Anzahl an Angriffswürfeln nicht reduziert. Darüber hinaus kann eine Einheit auf einem Feld mit Sandsäcken bei jedem Angriff auf sie eine geworfene Fahne ignorieren. Eine Einheit in einem Feld mit Sandsäcken ist gegen Angriffe aus jeder Richtung geschützt, nicht nur entlang der Seiten, auf der die Sandsäcke platziert sind.
- **Beachtet:** Der Schutz durch Sandsäcke ist nicht kumulativ zu anderem Schutz durch Gelände im selben Feld.
- **Sichtlinie:** Sandsäcke blockieren die Sichtlinie nicht.

Anmerkung: Die Befehlskarte *Eingraben* ermöglicht es euch, Sandsäcke zu platzieren. Sandsäcke können auf jeder Art Gelände platziert werden, außer auf Meeresfeldern.



STRANDMAUERN

Strandmauern werden üblicherweise durch eine Gruppe zusammenhängender Sandsäcke dargestellt. Sie haben dieselben Eigenschaften wie Sandsäcke, sie sind jedoch permanent und können nicht entfernt werden, nachdem sich eine Einheit aus ihrem Feld hinaus bewegt.



⊕ ANHANG 3 ⊕ MISSIONSZIELE

Normalerweise werden Medaillen durch das Eliminieren feindlicher Einheiten erlangt. In einigen Schlachten gibt es jedoch Missionsziele, die eine oder beide Seiten erreichen können, um weitere Medaillen zu gewinnen. Im Folgenden sind die gängigsten Arten von Missionszielen in *Memoir '44* aufgeführt.

TEMPORÄRE MEDAILLEN-MISSIONSZIELE

Bei temporären Missionszielen werden Medaillen beim Bewegen auf das Zielfeld erobert und nur solange gehalten, wie eine Einheit der entsprechenden Seite auf dem Feld steht. Verlässt die Einheit das Feld aus beliebigem Grund (Bewegung, Rückzug oder Eliminierung), geht die Medaille sofort verloren und wird zurück an ihren ursprünglichen Ort gelegt.

PERMANENTE MEDAILLEN-MISSIONSZIELE

Bei permanenten Missionszielen werden Medaillen beim Bewegen auf das Zielfeld erobert und dauerhaft gewonnen, sobald eine Einheit der entsprechenden Seite dieses Feld betritt. Die Medaille wird nicht zurückgegeben oder wieder ins Spiel gebracht, selbst wenn die Einheit das Feld später verlässt.

TEMPORÄRE MEDAILLEN-MEHRHEITS-MISSIONSZIELE

Bei Mehrheits-Missionszielen geht eine Medaille an die Seite, die die Mehrheitskontrolle über die festgelegte Gruppe von Zielfeldern besitzt (d. h. die Seite, die mindestens ein Zielfeld mehr kontrolliert als der Gegner). Die Medaille wird solange gehalten, wie die Seite die Mehrheit behält. Die Medaille geht sofort verloren und wird zurückgelegt, wenn eine Seite die Mehrheit nicht länger hat.

SOFORTIGER SIEG

Sobald die im Szenario-Briefing festgelegte Seite ihr Bedingungen für einen sofortigen Sieg erfüllt hat, endet das Spiel und diese Seite gewinnt.

★ ANHANG 4 ★ LUFTHOHEIT

Alle Szenarien des Basisspiels finden an der Westfront im Jahr 1944 statt. Zu dieser Zeit war die alliierte Lufthoheit unangefochten. Um dies widerzuspiegeln, würfelt der Alliierte beim Ausspielen der Taktik-Karte „Luftunterstützung“ in diesen Szenarien 2 Würfel pro Feld, während der General der Achsenmächte nur 1 Würfel pro Feld wirft, wie auf der Befehlskarte „Luftunterstützung“ vermerkt.

Die Erweiterungen von *Memoir '44* führen euch rund um den Globus zu den unterschiedlichsten Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs. In dieser Tabelle zur Lufthoheit findet ihr, wer im jeweiligen Szenario den Luftraum dominiert hat.

Sofern im Szenario-Briefing nicht anders angegeben, bestimmt ihr mit der Tabelle unten wie viele Angriffswürfel geworfen werden: „Achsenmächte“ bedeutet, dass der General der Achsenmächte 2 Angriffswürfel pro Feld wirft und der Alliierte 1. „-“ bedeutet, dass jede Seite 1 Würfel pro Feld wirft, und „Alliierte“ bedeutet, dass es keine Änderung der Befehlskarte gibt.



FRONT	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
WESTFRONT	Achsenm.	Achsenm.	Achsenm.	Achsenm.	Achsenm.	Alliierte	Alliierte
OSTFRONT	Achsenm.	Achsenm.	Achsenm.	Achsenm.	-	-	-
PAZIFIK	Achsenm.	Achsenm.	Achsenm.	Achsenm.	-	Alliierte	Alliierte
MITTELMEER	-	Achsenm.	Achsenm.	-	-	Alliierte	Alliierte

★ ANHANG 5 ★ VARIANTEN

OPERATION: ALLIANZ – TEAMMODUS FÜR 3 BIS 4 PERSONEN

Der neue Teammodus „Operation: Allianz“ ist eine Spielvariante für *Memoir '44*, die ein einzigartiges Spielerlebnis für bis zu vier Personen schafft. Dieser Modus ist auch ideal, um Neueinsteiger einzuführen, die sich mit erfahreneren Generälen zusammenschließen können.

1 – BILDET TEAMS

Bildet zwei Teams mit jeweils bis zu 2 Personen. Seid ihr insgesamt zu dritt, wird ein Team aus 2 Personen gegen eine einzelne Person antreten.

In jedem 2er-Team wählt ihr eine Person aus, die den ersten Zug ausführt und auf der linken Seite des Teams sitzt. Jedes Teammitglied erhält 1 Kartenhalter-Segment.

2 – AUFBAU

Baut das Szenario wie üblich auf.

- Wird eine Seite von einem 2er-Team gespielt, überprüft die Anzahl der Befehlskarten, die dieser Seite im Szenario zugewiesen wurden, und wendet die unten stehende Kartenverteilung an. Den einzelnen Personen eines Teams wird eine bestimmte Anzahl Karten auf die Hand gegeben. Zusätzlich wird eine weitere Befehlskarte gezogen und offen zwischen den beiden Teammitgliedern platziert.

Diese offene Karte ist eine gemeinsame Befehlskarte und kann jederzeit von der gegnerischen Seite eingesehen werden.

BEFEHLSKARTEN GEMÄSS SZENARIO	AUFTHEILUNG IM TEAM
4	2 Karten pro Person + 1 offene gemeinsame Karte
5	3 Karten pro Person + 1 offene gemeinsame Karte
6	4 Karten pro Person + 1 offene gemeinsame Karte



- Eine einzelne Person erhält weiterhin die übliche Anzahl an Befehlskarten.

Anmerkung: In einigen Szenarien, wie Pegasusbrücke, beginnt eine Seite möglicherweise mit weniger als 4 Karten und zieht während des Spiels zusätzliche Befehlskarten. In solchen Fällen muss die Anfangsverteilung der Karten so erfolgen, dass immer eine gemeinsame Karte vorhanden ist und nach dem Ziehen neuer Karten die endgültige Teamverteilung eingehalten wird. Zum Beispiel erhalten die Spieler des Achsen-Teams bei Pegasusbrücke zu Beginn jeweils 1 Karte + 1 gemeinsame Karte und ziehen nach ihrem Zug eine zusätzliche Karte, sodass sie nach Runde 4 jeweils 2 Karten + 1 gemeinsame Karte haben.

3 – SPIELZUG

Im Verlauf des Spiels wechseln sich die Seiten mit ihren Zügen ab, unabhängig von der Anzahl der Personen in jedem Team. Es beginnt das Team der Seite, die im Szenario-Aufbau angegeben ist. Innerhalb eines Teams wechselt ihr euch ab, um für eure Seite zu agieren.

Anmerkung: Die Person eines Teams, die am Zug ist, wird als aktive Person bezeichnet.

Im Spiel zu viert beginnt die Person, die links im ersten Team sitzt. Es folgt die Person, die links im zweiten Team sitzt. Danach spielt die Person, die rechts im ersten Team sitzt und anschließend die Person, die rechts im zweiten Team sitzt.

Im Spiel zu dritt führt die einzelne Person immer einen Zug nach jeder einzelnen Person des Teams aus.

Beispiel: Eine Person spielt die Achsenmächte, während zwei Personen im alliierten Team sind. Das Team beginnt. Die Reihenfolge der Züge ist wie folgt: Alliierten-Team, Person 1 – einzelne Person der Achsenmächte – Alliierten-Team, Person 2 – einzelne Person der Achsenmächte – usw.

Generell werden Spielzüge wie üblich ausgeführt. Bei 2er-Teams gelten jedoch folgende Ausnahmen:

- Die aktive Person kann entweder eine Befehlskarte aus der eigenen Hand ausspielen oder die gemeinsame Befehlskarte.
- Am Ende des Zugs der aktiven Person muss die nachgezogene Befehlskarte an den Ort der ausgespielten Karte, entweder auf die Hand oder offen auf den Tisch, falls die gemeinsame Karte gespielt wurde.
- Personen im selben Team können sich gegenseitig ihre Befehlskarten zeigen. Sie dürfen außerdem ihre Strategie und Pläne besprechen, allerdings öffentlich, sodass das gegnerische Team mithören kann (Spione lauern überall!). Die aktive Person trifft letzten Endes alle Entscheidungen innerhalb ihres Zugs.

4 – SONDERREGELN

Alle anderen Regeln bleiben zum regulären Spiel unverändert. Bei 2er-Teams gelten jedoch folgende Ausnahmen bei diesen Befehlskarten:

- **Sternstunde:** Die aktive Person würfelt 1 Angriffswürfel pro Befehlskarte, die sie in der eigenen Hand hat (einschließlich der Karte „Sternstunde“) plus der gemeinsamen Befehlskarte.
- **Sanitäter & Mechaniker:** Die aktive Person würfelt 1 Angriffswürfel pro Befehlskarte, die sie in der eigenen Hand hat (einschließlich der Karte „Sanitäter & Mechaniker“) plus der gemeinsamen Befehlskarte.
- **Aufklärung:** War die Karte die offene, gemeinsame Karte, entscheidet die aktive Person beim Ausspielen, welche Befehlskarte sie behalten und welche sie ablegen möchte.
- **Hinterhalt:** Wenn ein Gegner einen Angriff im Nahkampf ankündigt, darf jedes Teammitglied die „Hinterhalt“-Karte aus der eigenen Hand oder die gemeinsame Befehlskarte spielen, bevor der Gegner die Angriffswürfel im Nahkampf wirft.

VARIANTE FÜR JÜNGERE GENERÄLE

Falls nötig, können jüngere Personen eine vereinfachte Version von Memoir '44 spielen. Da Zählfähigkeiten sich meist vor sicherem Lesen entwickeln, schlagen wir folgende Anpassungen vor:

- Entfernt alle Taktikkarten aus dem Befehlskarten-Stapel und behaltet nur die Sektionskarten.
- Nehmt pro Person 6 Befehlskarten statt der im Szenario-Briefing angegebenen Anzahl. Dies ist zwar nicht historisch, bietet euch aber mehr Auswahlmöglichkeiten.
- Falls erforderlich, könnt ihr auf Boden gewinnen und Überrennen verzichten.



TEAMSPIEL MIT JUNGEN GENERÄLEN

Eine sehr gute Möglichkeit zum Erlernen des Spiels von jüngeren Personen ist das Teamspiel mit Erwachsenen. Verwendet folgende vereinfachte Regeln des Teamspiels:

1. Bildet zwei Teams mit bis zu 3 Personen pro Seite (bei einer ungeraden Anzahl an Personen besteht ein Team einfach aus einer Person mehr als das andere).
 - In 3er-Teams bekommt jede Person ihren eigenen individuellen Sektor zugeteilt. Die Person in der Mitte ist außerdem Oberbefehlshaber.
 - In 2er-Teams ist eine Person für das Zentrum des Schlachtfelds zuständig und fungiert als Oberbefehlshaber, während die zweite Person die beiden Flanken kommandiert.
2. Jedes Team platziert seine Befehlskarten auf seinem Kartenhalter.

Als Team solltet ihr intern mögliche Strategien besprechen und bewerten, bevor ihr gemeinsam entscheidet, welche Karte ausgespielt werden soll. Erzielt ihr keine Einigung, hat der Oberbefehlshaber das letzte Wort, welche Karte ausgespielt wird.

3. Das unmittelbar von der gespielten Karte betroffene Teammitglied, führt dann die entsprechenden Aktionen aus, bewegt Einheiten, wählt Ziele aus und wirft gegebenenfalls Angriffswürfel.

Der Oberbefehlshaber ist dafür verantwortlich, Taktik-Karten zu spielen, die in einer beliebigen (oder allen) Sektoren des Schlachtfeldsgelten, und kann den Teammitgliedern Aktivierungen zuteilen.

Sobald jüngere Personen mit dem Spiel vertraut sind, könnt ihr langsam Taktik-Karten in eure Partien einführen. Wir empfehlen, mit einfachen Karten wie „Oberbefehl“ und „Eingraben“ zu beginnen und mit komplexen Karten wie „Hinter feindlichen Linien“ und „Sternstunde“ abzuschließen.

MEMOIR '44 OVERLORD – SCHLACHTEN IM GROSSEN MASSSTAB FÜR BIS ZU 8 PERSONEN!

Habt ihr bereits eingehend Erfahrung mit *Memoir '44*, könnt ihr mehrere Exemplare kombinieren, um Szenarien über große, mehrteilige Schlachtfelder im Modus „*Memoir '44 Overlord*“ zu spielen!

Overlord-Szenarien sind insofern einzigartig, als zwei Spielpläne zu einem übergroßen Schlachtfeld kombiniert werden, sodass bis zu acht Personen (vier pro Seite) historische Schlachten des Zweiten Weltkriegs im großen Maßstab erleben können. Vorgefertigte Overlord-Szenarien sind auch als Schlachtfeld-Erweiterungen erhältlich.

Mit *Memoir '44-Overlord* erlebt ihr die Herausforderungen, die mit einer militärischen Befehlskette im Zweiten Weltkrieg verbunden sind. Ihr erfahrt gleichzeitig die Anforderungen an Koordination und Zusammenarbeit, die zum Sieg führen.

Memoir '44-Szenarien und Landkarten sind stilisiert, aber durch den größeren Maßstab ermöglicht Overlord euch, die Geländemerkmale des ursprünglichen Schlachtfelds detaillierter darzustellen und die historische Aufstellung der Achsen- und Alliierten-Streitkräfte präzise anzupassen.

Ein besonderes Bonus-Szenario befindet sich auf der letzten Seite des Szenariohefts: Strandabschnitt Omaha Beach – Overlord. Dieses Bonus-Szenario erfordert ein zweites Basisspiel von *Memoir '44*. Außerdem wird die ergänzende „*Memoir '44 Overlord – Spielanleitung*“ benötigt, das kostenlos von unserer Website www.daysofwonder.com heruntergeladen werden kann. Das Overlord-Erweiterungspaket enthält ebenfalls ein spezifisches Overlord-Kartendeck mit Befehlskarten, Markern und zusätzlichen Würfeln.



IMPRESSUM

SPIELAUTOR

Richard Borg

ILLUSTRATIONEN

Julien Delval

GRAFIKDESIGN

Caroline Sébayhi

MINIATUREN

Yannick Hennebo, Adrien Martinot

SZENARIEN

Richard Borg

DEUTSCHE AUSGABE

Philippe Schmit, Uli Blennemann

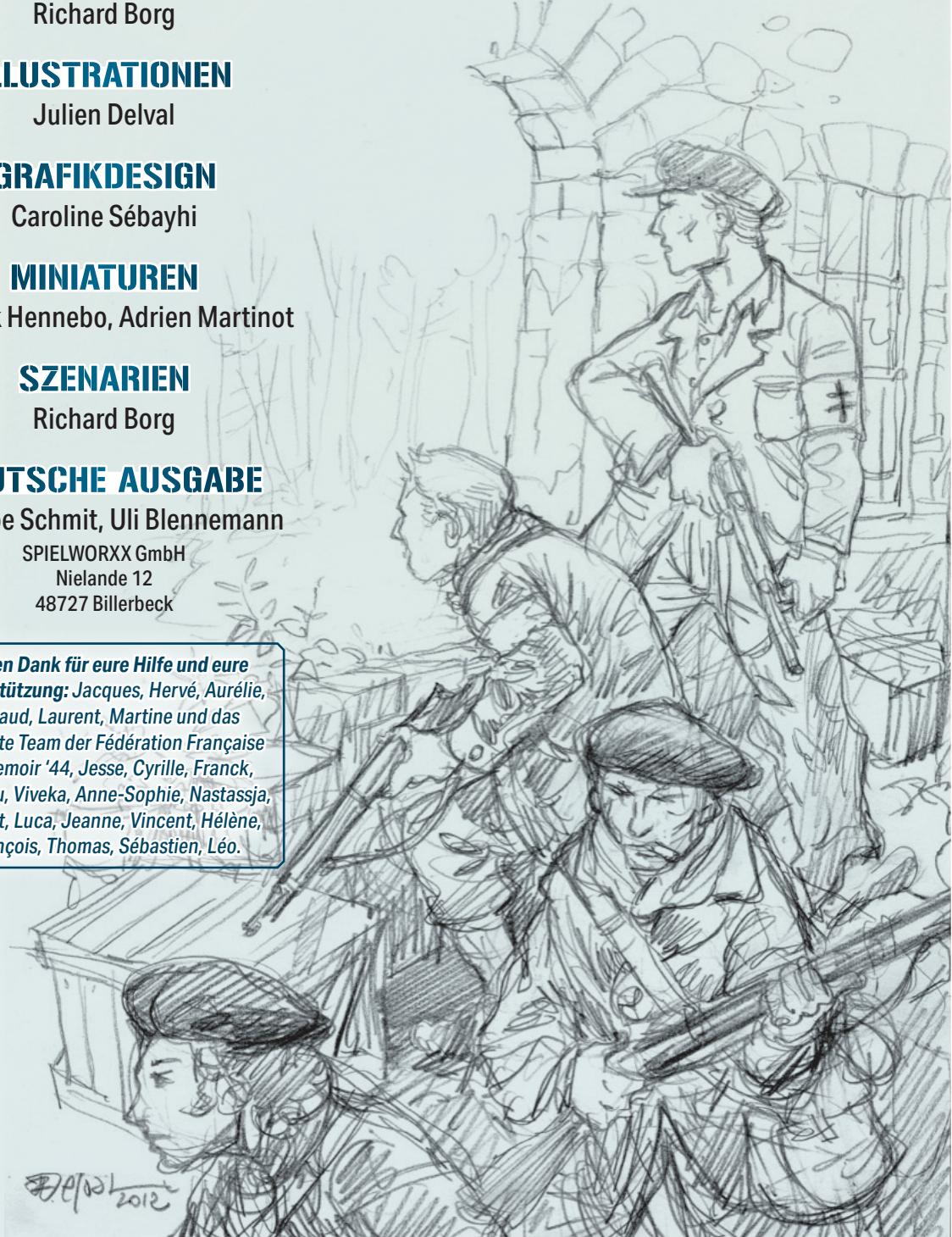
SPIELWORXX GmbH

Nielande 12

48727 Billerbeck

*Vielen Dank für eure Hilfe und eure
Unterstützung: Jacques, Hervé, Aurélie,
Arnaud, Laurent, Martine und das
gesamte Team der Fédération Française
de Memoir '44, Jesse, Cyrille, Franck,
Mathieu, Viveka, Anne-Sophie, Nastassja,
Florent, Luca, Jeanne, Vincent, Hélène,
François, Thomas, Sébastien, Léo.*

Delval 2012



Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Asmodee North America and Days of Wonder
©2025 Days of Wonder - All Rights Reserved.