

# MEMOIR 44

## Elementi

Nedavno izviđanje obavještajaca iza neprijateljskih linija urodilo je otkrićem neobične kartonske kutije. Sadržaj je pregledan po pravilniku, označen i unesen u dnevnik:

- Dvostrana mapa bojišta (plaža i seoski krajolik)
- 2 ploče sa:
  - 44 dvostranih heksova Terena
  - 10 dvostranih Pobjedničkih Medalja
  - 14 bedževa specijalnih odreda
  - 4 dvostrana Bunker i Most heksa
- 2 Vojne vrećice minijatura (Zelena vojska – Saveznici, Plavo-siva – Sile osovine) sljedećeg sadržaja:
  - 42 figurice pješaka, 24 oklopnih vozila, 6 topova, 18 prepreka, 3 držača za karte
- 1 kup od 70 karata: 60 zapovjednih karata (40 karata sekcije te 20 karata taktike), 9 kartica sažetaka (7 kartica terena, 1 dvostrana karta sažetih pravila odreda, 1 dvostrana karta sažetih pravila prepreka)
- 8 borbenih kockica
- 1 knjižica sa pravilima i scenarijima
- 1 Days of Wonder Online pristupni kod ispisan na kraju knjižice sa pravilima i scenarijima

## Priprema za igru

Primjena manje količine discipline prilikom pripreme scenarija donjeti će vam veliku prednost. Naša preporuka je da slijedite dolje navedeni pristup «korak po korak», barem tijekom prvih par igara. Ovaj sistem nagraditi će vas raznolikošću bojnih polja i raznim povijesnim činjenicama vezanim uz scenarije.

**1** – Odaberite bitku iz poglavlja sa scenarijima. *Ako vam je ovo prva igra, preporučamo da počnete sa prvom bitkom – Pegasus Bridge, str 19. Ova bitka je ujedno početni sukob D-dana i dobar uvodni scenarij.*

**2** – Postavite ploču na sredinu stola, okrenutu odgovarajućom stranom (plaža ili seoski krajolik) prema gore. *Za Pegasus Bridge prema gore okrenite seoski krajolik.*

**3** – Postavite potrebna polja terena prema uputstvima za scenarij. *Za Pegasus Bridge biti će vam potrebno 20 heksova rijeke, 4 heksa sela i 9 šumskih heksova.*

**4** – Dodajte trajne (bunker i mostovi) i pomične prepreke ako je potrebno. *Za Pegasus Bridge uzmite dva mosta, po jedan za svaku rijeku, te 4 bodljikave žice i vreće s pijeskom kako bi zaštitili most.*

**5** – Postavite figurice na ploču onako kako je prikazano u scenariju. Iskustvo će vam pokazati da je najbolje i najbrže prvo postaviti po jednu figuricu na sva naznačena polja, pa nakon toga nadopuniti gdje je potrebno. *Artiljerijski odred se sastoji od 2 figurice, oklopni odred – 3 i odred pješadije – 4.*

**6** – Dodajte bedževe specijalnih odreda i pobjedničke medalje na scenarijem određena mjesta, ako ih ima. *Za Pegasus Bridge postavite po jednu Savezničku pobjedničku medalju na svaki most.*

**7** – Postavite kartice sažetka terena (*šuma, gradovi i sela, i rijeke ako igrate Pegasus Bridge*), prepreka i odreda koje će se koristiti u scenariju uz rub ploče. Više detalja o terenima, ako su potrebni, možete potražiti u dodatku 2.

**8** – Sastavite držače karata i postavite ih uz rubove ploče. Držači nisu nužni za igru, ali su korisni ako igrate u timovima sa više igrača na jednoj strani.

**9** – Odaberite vojske i sjednite sa svoje strane ploče. Kako tipični scenarij kratko traje, preporučamo da odmah po završetku zamjenite strane i odigrate isti scenarij. Ovaj postupak pomaže izjednačiti povijesnu prednost pojedinih strana u bitci. Pobjednik je igrač sa najviše osvojenih Pobjedničkih Medalja iz obje bitke.

**10** – Dobro promiješajte zapovjedne karte, i podijelite ih svakoj strani prema uputstvima u scenariju. Stavite dobivene karte u svoj držač karata, tako da ih protivnik ne vidi. *Za Pegasus Bridge zapovjednik saveznika uzima 6 zapovjednih karata, dok njemački general dobiva samo 2. Bolje bi bilo da Rommel nije otišao na odmor tog sudbonosnog dana!*

**11** – Ostatak kupa odložite licem prema dolje, uz rub ploče, na dohvat ruke oba igrača.

**12** – Svaka strana uzima po 4 Borbene kocke.

**13** – Prvi igrač, naznačen u uputstvima scenarija (*u Pegasus Bridge – britanski major John Howard*), započinje igru.

## Bojište

Bitke se odvijaju na ploči 13 heksova širokoj i 9 heksova dugačkoj. Bojište je crvenim isprekidanim linijama podijeljeno na tri sekcije, koje prikazuju lijevi bok, centar i desni bok svake vojske. Heks preko kojeg isprekidana linija prelazi se računa kao područje koje pripada i boku i centru.

## Zapovjedne karte

Vojni odredi mogu se pomicati ili boriti samo ako dobiju zapovjed. Zapovjedne karte se koriste za izdavanje naredbi za kretanje, borbu i/ili izvršenje posebne zapovjedi. Postoje dvije vrste zapovjednih karata: sekcijske i taktičke karte.

### *Sekcijske karte*

Njih koristite za pomicanje i/ili borbu u određenoj sekciji koja je, uz broj odreda za koje naredba vrijedi, označena na karti.

### *Taktičke karte*

Taktičke karte dopuštaju vam posebne poteze, kao što je objašnjeno na karti. Neke karte odnose se samo na odrede u jednoj sekciji, dok se druge odnose na sve odrede.

## Cilj igre

Za pobjedu potrebno je osvojiti određeni broj Pobjedničkih Medalja (obično od 4 do 6, zavisi o uvjetima pobjede odabranog scenarija) prije protivnika. U Memoaru '44, osvajate Pobjedničku Medalju za svaki protivnički odred potpuno uklonjen sa bojišta. Svaka osvojena medalja označava se postavljanjem zadnje uklonjene figure na slobodni Stalak za Medalje smješten na vašem donjem lijevom rubu bojišta. U nekim scenarijima moguće je osvojiti dodatne medalje sa ploče, ako zarobite i zadržite određene heksove ili zadatke.

## Krug igre

Igrač naznačen u uputstvima kreće prvi. Nakon toga igrači se izmjenjuju dok igrači ne osvoje broj Pobjedničkih medalja označen u uvjetima pobjede scenarija.

*Tijekom vašeg poteza, slijedite sljedeće korake:*

**1** – Odigrajte Zapovjednu kartu.

**2** – **Naredba** – Najavite sve odrede kojima mislite narediti, unutar granica upravo odigrane sekcijske ili taktičke Zapovjedne karte.

**3** – **Kretanje** – Pomaknite koliko želite odreda na koje se odnosi naredba, jednog po jednog. Poštujte ograničenja na kretanje vezana uz odrede i terene prema karticama sažetka.

**4** – **Borba** – Borite se sa jednim po jednim odredom među onima na koje se naredba odnosi. Odaberite neprijateljsku metu i

a. Provjerite bojni domet (odbrojavajući borbene kocke, vidi stranu 9), i vidljivost (strana 9).

b. Provjerite mogući utjecaj terena (strana 13)

c. Riješite borbu (strana 10)

**5** – Povucite novu Zapovjednu kartu.

*1 – Odigrajte zapovjednu kartu*

**Na početku poteza odigrajte jednu od svojih zapovjednih karata.** Odigrajte ju licem prema gore ispred sebe i pročitajte na glas.

Zapovjedne karte služe za izdavanje naredbi za kretanje ili borbu vašim odredima. Na odigranoj karti možete vidjeti u kojoj sekciji ili sekcijama možete izdati zapovjed, i na koliko odreda ona može utjecati.

*2 – Zapovjedite odredima*

**Nakon što ste odigrali zapovjednu kartu, najavite za koji(e) odred(e) ona vrijedi.**

Samo odredi kojima je zapovjed izdana mogu se kretati, boriti ili poduzeti posebne akcije kasnije u potezu.

Odredi koji se nalaze na polju kroz koje prolazi isprekidana crvena linija mogu primati zapovjedi iz bilo koje od te dvije sekcije.

Ne možete izdati više od jedne zapovjedi po odredu. Ako vam Zapovjedna karta dozvoljava izdavanje više naredbi nego što imate odreda u određenoj sekciji, višak je izgubljen.

*3 – Pomaknite odrede*

Kretanje se najavljuje i izvršava sekvencijalno, jedan po jedan odred, redosljedom kojim želite. Odred se smije kretati samo jednom po potezu. Odred kojem je izdana naredba *ne mora* se kretati. Kretanje jednog odreda morate dovršiti prije nego što pređete na drugu. Nadalje, kretanje svih odreda morate dovršiti prije nego što pređete na Borbu (korak 4).

Odredi sa zapovjedima smiju se kretati iz jedne sekcije bojišta u drugu.

Dva odreda ne smiju biti na istom heksu. Tijekom pomicanja odreda ne smijete se kretati kroz ili stati na heks na kojem se već nalazi neki odred, bilo protivnički ili prijateljski.

Ne smijete razdijeliti figurice iz odreda; one moraju ostati zajedno i uvijek se kretati kao grupa.

Odredi sa gubicima ne mogu se spajati sa drugim odredima.

Neke odlike terena mogu utjecati na kretanje i spriječiti odred da se pomakne punu dozvoljenu udaljenost ili da se bori (pogledajte Dodatak o terenima na strani 13).

Kretanje tijekom povlačenja koristi drugačija pravila od uobičajenog (pogledajte Povlačenje na strani 10).

- **Kretanje pješadije**

Pješadija kojoj je izdana naredba smije se pomaknuti 1 heks i napasti ili pomaknuti se 2 heksa bez napada. Specijalni odredi pješadije naredbom se mogu pomaknuti 2 heksa i još uvijek napasti!

- **Kretanje oklopnih vozila**

Oklopno vozilo koje djeluje po naređenju može se pomaknuti 3 polja i napasti.

- **Kretanje artiljerije**

Artiljerija se pod naredbom može pomicati jedan heks ili napasti.

#### *4 – Borba*

Borbe se rješavaju sekvencijalno, jedan po jedan odred s zapovjedima, redosljedom kojim želite. Najavite i dovršite borbu jednog odreda do kraja prije nego što prijedete na sljedeći. Odred se može boriti samo jednom po potezu. Odred kojem ste izdali naredbu ne mora se boriti. Također ne možete podijeliti borbene kocke jednog odreda na više meta. Broj gubitaka u odredu ne utječe na broj borbenih kocaka koje će bacati u borbi. Odred sa jednom figurom zadržava istu vatrenu moć kao i odred pune snage. Odred koji napada susjednog neprijatelja je u borbi «prsa o prsa» s tim odredom. Odred koji napada protivnika udaljenog više od jednog heksa «puca». Odred koji se nalazi na heks udaljenosti od protivnika mora odraditi borbu «prsa o prsa» s njim ako se odluči na borbu. Ne smije pucati na neku drugu udaljeniju metu.

#### *Tijek borbe*

1 – Najavite odred sa naredbom kojim želite napasti, i njegovu metu.

a. **Provjerite domet:** potvrdite da se meta nalazi unutar dometa ili je u kontaktu.

b. **Provjerite vidljivost (vrijedi samo za pješadiju i oklopna vozila):** provjerite da li imate neprekinutu liniju vidljivosti do mete.

2 – Izdvojite borbene kockice za bacanje, čiji je broj osnovan na vrsti napadačkog odreda i njegove udaljenosti od mete.

3 – Provjerite da li teren utječe na broj borbenih kockica. Ako utječe, smanjite broj kockica prema pravilima

4 – Riješite borbu : Bacite borbene kockice i riješite dobiveni rezultat.

- **Domet – pješadija**

Pješadijski odred sa naredbom može se boriti protiv neprijateljskog odreda udaljenog 3 ili manje heksa. Baca 3 kocke u borbi «prsa o prsa» (kada je protivnik u susjednom heksu), 2 kocke za protivnika udaljenog 2 heksa, i 1 kocku protiv mete udaljene 3 heksa.

Koliko kockica bacate najlakše možete odrediti sljedećom metodom: «odbrojite» kockice: stavite prst na prvi heks pokraj vašeg odreda i pomičite ga jedan po jedan heks u smjeru mete, odbrojavajući («3», «2», «1») kada prelazite na novi heks. Zadnji broj koji izgovorite u trenutku kada prstom stignete na polje na kojem se nalazi meta je broj kockica koje bacate.

- **Domet –oklopnog odreda**

Oklopni odred kojem ste izdali naredbu može napasti neprijateljski odred udaljen 3 ili manje heksa. Uvijek se bori sa 3 kocke.

- **Domet – artiljerija**

Artiljerija sa naredbom može napasti neprijateljsku metu udaljenu 6 ili manje heksova. Napada sa 3, 3, 2, 2, 1, 1 kockom kao što je prikazano na slici desno.

- **Vidljivost**

Pješadija i oklopni odredi moraju «vidjeti» neprijatelja kojeg žele napasti. To je poznatije kao «vidljivost». Odredi artiljerije ne moraju poštivati pravilo vidljivosti kada gađaju neprijatelja.

Zamislite liniju koja se pruža od sredine heksa na kojem je napadač do sredine heksa na kojem je meta. Računa se da je vidljivost blokirana ako bilo koji heks (ili njegov dio) na putu zamišljene linije sadrži zapreku. Zapreke uključuju odrede (prijateljske i neprijateljske) i neke vrste terena. Teren heksa na kojem je meta ne blokira vidljivost. Kada zamišljena linija prolazi rubom heksa ili nekoliko heksova koji sadrže zapreke, vidljivost nije blokirana, osim ako se zapreke nalaze sa obje strane linije.

- **Terenska ograničenja**

Svaka vrsta terena i prepreke opisana je u poglavlju «Teren» (Dodatak 2, 13. str.). Provjerite u tom poglavlju ili na karticama sažetaka moguć utjecaj na broj borbenih kocaka koje bacate za taj napad.

- **Riješite sukob**

Prvo riješite pogotke, pa zatim povlačenje.

### *Pogodak*

Tijekom borbe napadač postiže 1 pogodak za svaki simbol na kocki koji odgovara vrsti odreda koji je meta. Svaka granata koju bacite također je pogodak. Maknite 1 figuru iz napadnutog odreda za svaki pogodak. Kada maknete i zadnju figuricu iz protivničkog odreda, odložite ju na jedan od slobodnih Stalaka za Medalje sa vaše strane bojišta. Ako napadač baci više pogodaka nego što ima figurica u odredu, oni nemaju nikakav dodatni učinak.

### *Promašaj*

Ako napadač ne baci niti jedan od simbola potrebnih za pogodak ili za tjeranje protivnika na povlačenje, promašio je. Simbol zvijezde koristi se s malim brojem Taktičkih karata, a inače se računa kao promašaj.

### *Povlačenje*

Nakon što je svaki pogodak riješen, a žrtve odstranjene, riješavaju se povlačenja. Za svaki simbol zastave koji napadač baci branitelj se mora povući jedan heks unatrag prema svojem dijelu bojišta. Dvije zastave guraju odred dva polja unatrag, itd.

Vlasnik odreda odlučuje u koji će se heks povući, sve dok se drži sljedećih pravila:

- Odred se uvijek mora povlačiti prema svojoj strani bojišta
- Teren ne utječe na kretanje tijekom povlačenja, što znači da odred može proći kroz šumu ili selo bez stajanja. Ipak, odredi koje se povlače ne mogu proći kroz neprohodni teren.
- Odred se ne može povući na ili kroz heks na kojem se nalazi drugi odred (bilo vaš ili protivnički).
- Ako se odred ne može povući (protjeran je do ruba bojišta, bio bi odguran na vodeni heks) iz nje morate odstraniti jednu figuricu za svaki neizvršeni korak povlačenja.
- Neke prepreke dopuštaju nekim odredima da ignoriraju prvu zastavu bačenu u napadu na njih.

- **Zauzimanje terena**

Kada Pješadija uništi protivnika ili ga natjera na bjeg u borbi «prsa o prsa» (bliskoj borbi), može zauzeti teren pomicanjem na upravo oslobođeni heks. Odredi **artiljerije** ne mogu zauzimati teren. Terenska ograničenja na kretanje i borbu vrijede i prilikom zauzimanja terena.

**Oklopni odred**, koji u bliskoj borbi uništi protivnički odred ili ga natjera na bijeg, smije zauzeti teren i koristiti **gaženje oklopnim vozilima**.

- **Gaženje oklopnim vozilima**

Nakon uspješne bliske borbe, oklopni odred smije se pomaknuti na napušteni heks i potom se ponovno boriti. Ako vas heks koji ste zauzeli tijekom gaženja dovede na položaj pokraj neprijatelja, opet morate odraditi borbu na blizinu. Ako to nije slučaj, možete napasti udaljenu metu.

- Odred smije ponovno zauzeti teren nakon uspješnog oklopnog gaženja.
- Oklopni odred smije sudjelovati samo u jednoj borbi s gaženjem tijekom poteza.
- Svi napadi, bliske borbe i gaženja moraju se dovršiti prije nego što sljedeći odred može napasti.

### *5 – Povucite zapovjednu kartu*

Nakon što riješite sve pogodke i povlačenja, odbacite odigranu Zapovjednu kartu i povucite drugu sa kupa. Vaš potez sada je gotov.

Ako u kupu ponestane karata, ponovno promiješajte odbačene karte i napravite novi kup.

## **DODATAK 1 – SPECIJALNI ODREDI**

### *Korištenje karata sažetka specijalnih odreda*

Na drugoj strani kartice sažetka standardnih odreda nalazi se popis raznih specijalnih postrojbi ili drugih elitnih trupa koje možete vidjeti u Memoaru '44. Zaobljeni rubovi na vrhu simbola odreda koriste se za označavanje Specijalnih postrojbi ili Elitnih trupa na mapi.

Broj u donjem desnom kutu simbola odreda naznačava broj figurica u odredu, kada se razlikuje od uobičajenog.

Specijalne postrojbe i elitne trupe ponašaju se kao i odgovarajući odredi iste vrste (pješađija ili oklopni odred) osim u pojedinostima navedenim na kartici sažetka.

### *Korištenje bedževa Specijalnih postrojbi*

U scenarijima u kojima sudjeluju i standardne i Specijalne odredi koji koriste iste figurice (npr. Komandosi pomiješani sa pješadijom na rubovima Sword Beach-a), iskoristite odgovarajuće bedževe specijalnih postrojbi i postavite ih na heks specijalaca kako bi ih razlikovali od ostalih odreda.

Francuski pokret otpora imao je prednost u savršenom poznavanju terena i rastućoj podršci stanovništva tijekom rata. Kao takvi, odredi Francuskog pokreta otpora:

- Smiju se boriti čak i ako uđu na novu vrstu terena (šume, sela, živica) za razliku od standardnih odreda koji moraju stati i ne smiju se boriti.
- Mogu nestati u seoskom krajoliku, povlačeći se do 3 heksa umjesto uobičajenog 1 za svaku bačenu zastavu
- Njihova ograničena raspoloživost ljudstvom znači da počinju sa 3 figurice po odredu, umjesto uobičajene 4.
- Za razliku od ostalih Specijalnih postrojbi, odredi pokreta otpora koji se odluče kretati dva heksa ne mogu se boriti u istom potezu.

### *Specijalne postrojbe*

Povijesno gledano specijalne postrojbe stekle su nadmoćnu pokretljivost i vatrenu moć zahvaljujući nemilosrdnom treningu i posebnom naoružanju:

- Za razliku od obične pješadije, Specijalni odredi mogu se kretati dva heksa i napasti (umjesto da biraju između 1 heksa kretanja uz napad, i 2 heksa kretanja bez napada). Ograničenja pojedinih terena i dalje utječu na njih.

### *Elitni oklopni odredi*

Elitni oklopni odredi, kao što su Njemačke divizije Tiger tenkova, imali su razoran učinak na bojištu.

- Za razliku od ostalih oklopnih odreda, elitni počinju sa 4 figurice tenka po odredu, prikazujući tako njihovu nadprosječnu izdržljivost protiv napada, osim na dobro-naciljane hlice u stražnji oklop.

## **DODATAK 2 – TEREN**

### *Korištenje pomoćnih terenskih kartica*

Pomoćne kartice pružaju sažeti opis utjecaja na igru svake vrste terena. Kada pripremate scenarij, stavite pomoćne karte terena koji će se koristiti sa strane bojišta na vidljivo mjesto.

- odjeljak Učinak opisuje različite značajke terena.
- Ikone vojnika i ratnika ukazuju na obrambene mogućnosti terena.

### *Šume*

- **Kretanje:** Odred koji uđe u šumu mora stati i ne može se više kretati taj potez.
- **Borba:** Odred ne može napadati u potezu u kojem je ušao u šumu.
- Kada napadate odred koji se nalazi u šumi, pješadija baca jednu manje borbenu kockicu, oklopni odredi 2 manje, dok artiljerija napada normalno.
- **Vidljivost:** Šuma blokira vidljivost.

### *Živica*

Živica čini tipičan krajolik Normandije: malena polja trave razdvojena visokim nizovima grmlja, drvoredima ili ogradama. Takav teren predstavljao je teškoće Saveznicima, jer nikada nisu znali što ih čeka iza sljedeće živice.

- **Kretanje:** Odred koji želi ući u živicu mora stajati na heksu pokraj. Kada uđe u živicu mora stati i više se taj potez ne smije kretati. Odred koji napušta živicu smije se pomaknuti samo na susjedni heks.
- **Borba:** Odred ne može napadati u potezu u kojem je ušao u živicu.
- Kada napadaju protivnika u živici, odredi pješadije gube 1 borbenu kocku, oklopni odredi 2, dok artiljerija ne mijenja broj kocaka.
- **Vidljivost:** Živica blokira vidljivost.

### *Brda*

- **Kretanje:** Bez ograničenja.
- **Borba:** Kada napadaju neprijateljski odred na brdu, pješadija i oklopni odredi gube po 1 borbenu kocku, dok artiljerija ništa ne gubi. Ako je meta na istoj visini kao i vaš odred, bacate uobičajen broj kockica.
- **Vidljivost:** Brdo blokira vidljivost odredima koji pokušavaju gledati preko njega. Ako su odredi na istoj visini i na istom brdu, vidljivost nije blokirana (efekt platoa).

### *Gradovi i sela*

- **Kretanje:** Odred koji uđe u grad mora stati i ne smije se više kretati u tom potezu.

- **Borba:** Odred ne može napadati u potezu u kojem je ušao u grad.
- Kada napadate odred u gradu, pješadija gubi 1 borbenu kocku, oklopni odredi 2, dok artiljerija ne gubi kocke. Oklopni odredi na gradskom heksu smanjuju broj borbenih kocaka koje bacaju za 2.
- **Vidljivost:** Grad blokira vidljivost.

### *Rijeke*

- **Kretanje:** Rijeka je neprohodni teren. Odred smije stati na vodeni heks jedino ako heks sadrži i most.
- **Borba:** Odred na riječnom heksu sa mostom napada kao i inače.
- **Vidljivost:** Rijeka ne blokira vidljivost.

### *More*

- **Kretanje:** Odred koji se pomakne na heks mora smije se kratati najviše jedan korak. Računa se da su odredi na plivilima ili u plićaku sve dok ne stanu na heks plaže. Morski heks se računa kao neprohodan za povlačenje.
- **Borba:** Odred koji se nalazi na morskom heksu ne može napadati.
- **Vidljivost:** More ne blokira vidljivost.

### *Plaže*

- **Kretanje:** Odred koji se pomakne na heks plaže smije se kretati samo 2 heksa.
- **Borba:** Bez ograničenja. Odredi smiju zauzimati teren nakon borbe «prsa o prsa».
- **Vidljivost:** Plaža ne blokira vidljivost.

## **NEPOMIČNE PREPREKE**

Kada se prepreka nalazi na nekom heksu sa terenom, ograničenja na borbene kocke se ne zbrajaju. Vrijedi samo bolja zaštita. Na primjer, bunker na brdu oduzima 2 od broja kocaka koje oklopni odred na manjoj visini baca, a ne 2+1 (zaštita bunkera je 2, brda 1). Sljedeći primjer: vreće s pijeskom na selu ne dodaju na zaštitu (selo pruža zaštitu 2/1, a vreća pijeska 1), iako dodaje prednost: svaki odred u selu može ignorirati prvu zastavu koju neprijatelj baci u napadu.

### *Bunker*

- **Kretanje:** Pješadija koja uđe u bunker smije i napasti u istom potezu.. Oklopni odredi i artiljerija ne mogu se pomaknuti na polje sa bunkerom. Artiljerija koja započne igru u bunkeru ne može se maknuti sa tog heksa.
- **Borba:** Samo strana napomenuta u uputstvima scenarija može koristiti bunker kao obrambenu točku.
- Ako napadate neprijateljski odred u bunkeru, pješadija gubi 1 kocku, oklopni odredi 2, a artiljerija niti jednu.
- Odstranite 1 figuricu artiljerije za svaku zastavu koju protivnik baci u napadu protiv odreda artiljerije.
- Odred u bunkeru može ignorirati prvu zastavu bačenu u neprijateljskom napadu.
- **Vidljivost:** Bunker blokira vidljivost.

### *Ježevi*

Ježevi su prepreke za tenkove i vozila za iskrcavanje. Obično se sastoje od spojenih metalnih šina. Radili su se i od drveta, sa protutenkovskom minom na vrhu. Na iznenađenje neprijatelja, saveznička pješadija iskoristila ih je kao zaklone prilikom osvajanja plaža.

- **Kretanje:** Samo pješadija smije stati na heks sa ježem. Nema ograničenja na kretanje.
- **Borba:** Nema ograničenja. Odred na polju na kojem je i jež smije negirati prvu zastavu koju neprijatelj baci.
- **Vidljivost:** Jež ne blokira vidljivost.

## **PRENOSIVE PREPREKE**

### *Vreće s pijeskom*

- **Kretanje:** Nema ograničenja. Kada odred napusti heks na kojem su vreće s pijeskom, maknite vreće sa bojišta.
- **Borba:** Odred na heksu sa vrećama zaštićen je sa svih strana, a ne samo sa onih strana gdje su vreće smještene. Ako teren sam ne pruža nikakvu zaštitu, vreće s pijeskom umanjuju broj napadačevih kocaka za 1 ako napada pješadijom ili oklopnim vozilima. Vreće s pijeskom nemaju utjecaja na artiljeriju.
- Odred koji koristi vreće s pijeskom kao zaklon smije negirati prvu zastavu koju neprijatelj baci protiv njih.

- **Vidljivost:** Vreće s pijeskom ne blokiraju vidljivost.

### *Bodljikava žica*

- **Kretanje:** Odred koji uđe na heks sa bodljikavom žicom mora stati, i ne smije se više kretati u ovom potezu.
- **Borba:** Pješadija koja se nalazi na heksu sa bodljikavom žicom mora smanjiti broj borbenih kocaka koje baca za 1. Odred pješadije sposoban za borbu umjesto napada smije ukloniti bodljikavu žicu.. Oklopni odredi moraju ukloniti bodljikavu žicu i smiju se boriti.
- **Vidljivost:** Bodljikava žica ne blokira vidljivost.

## **DODATAK 3 – IGRA SA VIŠE IGRAČA, INAČICE I DODATNI SCENARIJI**

### *Ekipna igra*

Najlakši način za uključiti do 6 igrača u Memoare '44 je ekipna igra. Podijelite se u dvije ekipe od 3 igrača (ako imate neparan broj igrača, jednoj strani dodijelite igrača više).

Svaka ekipa odlaže svoje Zapovjedne karte na držač karata i dogovara se oko strategije prije odabira karte za igranje. Igrač na kojeg odigrana Zapovjedna karta najviše utječe odigrava akcije vezane uz nju, pomiče odrede, bira mete i baca borbene kocke ako je potrebno.

- U ekipama od dva igrača, jedan igrač zapovjeda sredinom bojišta i djeluje kao vrhovni zapovjednik, dok drugi kontrolira oba boka.
- U ekipama od tri igrača, svaki igrač zapovjeda jednom od sekcija bojišta. Igrač u sredini je vrhovni zapovjednik. Vrhovni zapovjednik odgovoran je za odigravanje taktičkih karata koje se ne odnose na određenu sekciju (ili se odnose na sve) bojišta.

### *Memoar '44 Overlord – velike bitke*

Iskusni igrači poželjet će spojiti više Memoar '44 ploča u jedno veliko bojište, i otvoriti put u novi način igranja znan kao Memoar 44' Overlord! Overlord scenariji su jedinstveni po tome što koriste dvije (ponekad i tri!) ploče spojene u jedno veliko bojište, koje omogućava čak osmorici igrača (četiri po ekipi) da ponove povijesne bitke u velikom formatu.

Sa Memoarom '44 Overlord igrači mogu iskusiti frustracije vezane uz vojni zapovjedni lanac 2. svjetskog rata i istovremeno uživati u izazovu organizacije i suradnje potrebne za pobjedu.

Scenariji i mape su stilizirani ali, zahvaljujući većem mjerilu, dodatna pažnja posvećena je većim i manjim značajkama koje su postojale na originalnom bojištu, i preciznom postavljanju snaga Osovine i Saveznika.

Na uvid vam je pružen i posebni scenarij na kraju ove knjižice : **Omaha Beach – Overlord Version**. Za taj scenarij potrebna su vam «Memoir'44 Overlord – rules booklet» pravila koja besplatno možete uzeti sa [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)

### *Inačica za mlade generale*

I djeca se mogu odlično zabavljati uz ovu igru sa pojednostavljenim pravilima. Djeca obično bolje broje nego što čitaju, pa vam predlažemo sljedeće promjene:

- Odstranite sve taktičke karte iz kupa – zadržite samo sekcijske karte
- Ako je potrebno, nemojte koristiti pravila Zauzimanje terena i gaženje vozilima.
- Svaki put kada iscrpите kup, promiješajte sekcijske karte prije nego što napravite novi kup.

Djeci je jednostavnije ako im neko stariji objasni pravila i odigra s njima Memoar '44 nekoliko puta.

Igra vam, kao roditelju ili učitelju, pruža priliku da uvedete dijete u bitke drugog svjetskog rata koje su oblikovale modernu povijest.

### *Dodatni scenariji*

Memoari '44 je igra neograničenih mogućnosti. Mnoštvo ofenziva i protunapada, značajnih bitaka i manje poznatih sukoba, te mnoštvo drugih operacija koje su se vodile tijekom drugog svjetskog rata čine plodno tlo za razvoj igre. U suradnji sa autorom Memoara '44, Richard Borgom, Days of Wonder nastaviti će dopunjavati igru stalnim izdavanjem novih kampanja i scenarija, dodatnih pravila, minijatura, itd...

Ako želite vidjeti najave i novosti posjetite nas i prijavite se na [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)