

MEMOIR

'44

Richard Borg

REGELS
&
SCENARIOS

VANAF 8 JAAR
30-60 MINUTEN

DAYS OF
WONDER

VOOR 2 SPELERS
OF 2 TEAMS

VAN DE UITGEVER

Memoir '44 is ontwikkeld in samenwerking met de *Missie voor de 60e verjaardag van de D-Day Landing & Bevrijding van Frankrijk*. Het is een eenvoudig maar uitdagend bordspel voor de hele familie. Het is ontworpen om de inzet en offers te herdenken, die de mannen en vrouwen hebben gebracht in de Tweede Wereldoorlog en de geschiedenis te laten herleven. Wij hopen dat het de belangstelling oproept om meer over deze periode te leren en deze kennis over te dragen op de jongere generaties.

Days of Wonder, Inc. – Mei 2004

VAN DE AUTEUR

Memoir '44 is een historisch spel dat de spelers de mogelijkheid biedt om natuurgetrouw WWII-veldslagen na te spelen. De veldslagen, tentoongespreid in het Scenariogedeelte, richten zich op de verschillende terrein configuraties en de historische ontwikkeling van troepen in verhouding tot het spelsysteem. Het is een niet al te complex spel en het concentreert zich op de grondtroepen van de As-mogendheden en Geallieerden.

De schaal van het spel varieert van slag tot slag. In sommige Scenario's verbeeld een Infanterie-eenheid een geheel bataljon, terwijl in andere Scenario's een eenheid een compagnie of peloton vertegenwoordigd. Maar de voordelen en beperkingen die inherent zijn aan de verschillende eenheden, diens uitrusting en het terrein komen zeer goed overeen met de werkelijke situatie.

De eenvoudige spelmechanieken vragen echter wel om een goede strategie in het uitspelen van de kaarten, geluk met de dobbelstenen en een gedurfde en flexibele planning om de overwinning te behalen.

Veel speelplezier!

Richard Borg

INHOUDSOPGAVE

Materiaal	3	Bijlage 1 – Speciale Eenheden	12	Hoe een Scenario te lezen	18
Spelvoorbereiding	4	Bijlage 2 – Terrein	13	1. Pegasus Bridge	19
Het Slagveld	5	Bos.....	13	2. Sainte Mère-Église	20
Bevelkaarten	5	Bocage.....	14	3. Sword Beach	21
Doel van het spel	6	Heuvels	14	4. Pointe du Hoc	22
Speelbeurt	6	Steden & Dorpen.....	14	5. Omaha Beach	23
Speel een Bevelkaart	6	Rivieren, Waterwegen & Bruggen	15	6. Mont Mouchet	24
Activeer eenheden	6	Zee.	15	7. Vassieux, Vercors	25
Verplaats eenheden	7	Strand.....	15	8. Operatie Cobra	26
Infanterie	7	Obstakels	16	9. Operatie Lüttich	27
Pantservoertuigen	8	Bunkers.....	16	10. Toulon	28
Artillerie	8	Anti-tank versperringen	16	11. Bevrijding van Parijs	29
Het gevecht	8	Zandzakken	16	12. Montélimar	30
Schootsveld	9	Concertina's	16	13. Arnhem Brug	31
Zichtlijn	9	Bijlage 3 – Spelen in teams,		14. Arracourt	32
Terreineffecten	10	Spelvarianten & Extra Scenario's	17	15. St. Vith, Ardennen	33
Voer het gevecht uit	10	Spelen in teamverband	17	16. Saverne, Vogezen	34
Terreinwinst	11	Memoir '44 Overlord	17	1. Omaha - Overlord versie	35
Pantserdoorbraak	11	Variant voor jonge generaals	17	Colofon	36
		Extra Scenario's	17	Online Play	36

Vanaf het eerste begin van D-Day tot de bevrijding van Parijs en verder - met Memoir '44 vecht je op de slagvelden die het tij keerden in West-Europa. Omaha Beach... Pegasus Bridge... Sainte Mère-Église... Neem het commando over je troepen en herschrijf de geschiedenis van die beslissende dagen van 1944!

MATERIAAL

Een recente verkenningssmissie achter vijandelijke linies heeft een bijzondere kartonnen doos meegebracht. Conform procedures is deze onderzocht en geïnventariseerd. Dit is de inhoud:

- ★ Een dubbelzijdig spelbord (voor strandlandingen en slagen op gewoon land)
- ★ 2 borden met uit te drukken stukken:
 - 44 dubbelzijdige zes-hoekige Terreintegels
 - 10 dubbelzijdige Overwinningsmedailles
 - 14 emblemen van Speciale Troepen
 - 4 dubbelzijdige rechthoekige 'Bunkers' and 'Bruggen'
- ★ 2 dozen met miniatures (Groen: Geallieerden; Blauwgrijs: Duitse troepen), waarin:
 - 42 Infanteristen
 - 24 Pantservoertuigen
 - 6 stukken Artillerie
 - 18 Obstakels (zandzakken, concertina's en anti-tankversperringen)
 - 3 Kaarthouders
- ★ 1 set van 70 kaarten met:
 - 60 Bevelkaarten
 - 40 Sectiekaarten
 - 20 Tactiekaarten
 - 9 referentiekaarten
 - 7 Terreinkaarten
 - 1 kaart met beschrijving van de Eenheden
 - 1 kaart met beschrijving van de Obstakels
- ★ 8 speciale dobbelstenen



Granaat

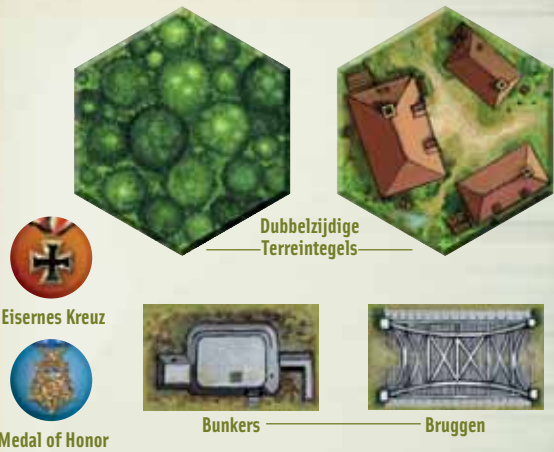
Ster

Pantservoertuig

Infanterie (2x)

Vlag

- ★ 1 boek met Regels en Scenario's
- ★ 1 Days of Wonder Online toegangscode op de achterzijde van dit boekje



Eisernes Kreuz

Medal of Honor

Dubbelzijdige Terreintegels

Bunkers

Bruggen



Duitse elitetroepen

US Rangers

Engelse Airborne

Franse Verzet FFI



Anti-tank versperringen

Concertina's

Zandzakken

Infanterie

Artillerie

Pantservoertuigen

DUITSE TROEPEN

GEALLIEERDE TROEPEN



Bevelkaart

Sectiekaart

Tactiekaart



Eenheden overzicht

Obstakels overzicht



Terreinkaart



Terrein overzicht

SPELVOORBEREDING

Een goed soldaat kan wel een beetje discipline gebruiken bij het opbouwen van de Scenario's van Memoir '44. We raden je sterk aan - zeker voor de eerste paar veldslagen - om de aanwijzingen hieronder stap-voor-stap op te volgen. Hiermee doe je routine op die behulpzaam om snel een Scenario te kunnen spelen.

1 - Kies een veldslag uit het Scenariogedeelte van dit boekje. *Als dit je eerste spelletje Memoir '44 is, adviseren wij je om het eerste Scenario te kiezen - Pegasus Bridge, p 19. Deze slag was het eerste korte treffen van D-Day en is een goede inleiding op Memoir '44.*



2 - Plaats het bord in het midden van de tafel met de juiste kant boven (landzijde of strandzijde).

Voor Pegasus Bridge, gebruik je de landzijde.

3 - Plaats de benodigde Terreintegels. *Voor Pegasus Bridge, plaats 20 Rivier-, 4 Stad- en 9 Bostegels.*

4 - Plaats - indien van toepassing - de vaste (Bunkers en Bruggen) en/of verwijderbare obstakels. *Voor Pegasus Bridge, 2 Bruggen - 1 over elke rivier, 4 Concertina's en 1 stapel Zandzakken om de zone rond de brug te beschermen.*

5 - Plaats nu de figuren op het bord volgens de aangegeven posities op de Scenariokaart. De snelste methode is om eerst 1 figuur per tegel te plaatsen om de positie te bepalen en ze daarna op te vullen met het juiste aantal figuren. **Een Artillerie-eenheid bestaat meestal uit 2, een Pantserenheid uit 3 en een Infanterie-eenheid uit 4 figuren.**

6 - Voeg eventuele Emblemen van Speciale Troepen toe. Het Scenario kan tevens instructies bevatten voor het plaatsen van Overwinningsmedailles. *Voor Pegasus Bridge, plaats een Geallieerde Overwinningsmedaille op elke brug.*

7 - Leg de benodigde Terrein- en Obstakel-referentiekaarten naast het bord (*Bos, Steden & Dorpen en Rivieren voor Pegasus Bridge*), als referentie tijdens het spel. In Bijlage 2 (p 13) staat gedetailleerde informatie over alle Terreineffecten.

8 - Steek de kaartenhouders in elkaar en plaats er één voor elke speler. Het is niet verplicht ze te gebruiken, maar het speelt comfortabeler en het is beslist noodzakelijk bij het spelen in teamverband, zodat alle deelnemers van een kamp de kaarten kunnen bestuderen ter bepaling van de strategie.



9 - Kies je kamp: Geallieerden of de Duitsers. Omdat de slagen relatief kort duren bevelen we je aan om beide kampen een keer te spelen. De Scenario's zijn dusdanig realistisch zodat ze soms een van de kampen bevoordelen. Tel in dat geval de verworven medailles uit beide slagen bij elkaar op om de bepalen wie de beste generaal is.



10 - Schud de Bevelkaarten goed door elkaar en deel ze uit aan elk kamp volgens de aanwijzingen in het Scenario. Plaats de kaarten in je kaarthouder zodat ze niet door de tegenstander kunnen worden gezien. *Voor Pegasus Bridge, krijgt de Geallieerde opperbevelhebber 6 bevelkaarten, terwijl de Duitse Generaal het met een schamele 2 kaarten moet doen! Rommel had die dag beter geen vrij kunnen nemen!*

11 - Maak van de rest van de Bevelkaarten een gedekte trekstapel en plaats die aan de zijkant van het bord.

12 - Beide kampen nemen vier dobbelstenen.

13 - De beginnende speler - als aangegeven in het Scenario - (*in Pegasus Bridge – de Britse Majoor John Howard*), opent de aanval.



Sectiekaarten

Hiermee kan een verplaatsings- en/of gevechtsbevel worden gegeven in een specifieke sectie. Deze kaarten geven aan hoeveel eenheden en in welke sectie deze geactiveerd mogen worden.

Tactiekaarten

Deze beschrijven speciale verplaatsingen en/of acties. De tekst op de kaart geeft aan wat deze inhoudt. Sommige kaarten beperken zich tot een bepaalde sectie, terwijl andere acties toelaten op het hele slagveld.

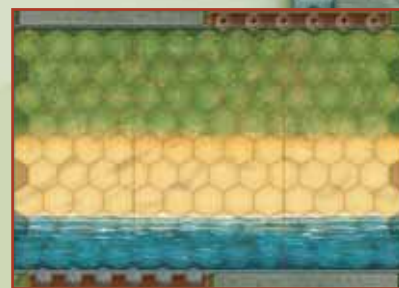
HET SLAGVELD

De veldslagen spelen zich af op een bord van 13 bij 9 zeshoeken. Het is verdeeld in 3 secties, aangegeven met rode stippellijnen. Hierdoor ontstaan een Rechterflank, een Centrum en een Linkerflank. Als de rode stippellijn door een zeshoek heen loopt, hoort deze bij beide secties aan weerszijde van de lijn.

LANDZIJDE



STRANDZIJDE



BEVELKAARTEN

Je troepen kunnen pas bewegen of vechten als ze daartoe een bevel hebben gekregen. De Bevelkaarten worden gebruikt om je troepen te activeren en ze te bevelen te verplaatsen, te vechten of een speciale actie uit te voeren. Er zijn twee soorten Bevelkaarten: **Sectiekaarten** and **Tactiekaarten**.



Sectiekaarten



Tactiekaarten

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om als eerste een aantal Overwinningsmedailles te vergaren (meestal 4 to 6, afhankelijk van het Scenario).



In Memoir '44 wordt een Overwinningsmedaille toegekend voor elke vijandelijke eenheid die geheel is overwonnen. Zet de laatste figuur van de overwonnen eenheid op een vrije plek op je Medaillerek links onderaan het speelbord.

In sommige Scenario's kunnen extra medailles worden verdiend door speciale doelen te realiseren, bijvoorbeeld voor het innemen en bezetten van bepaalde Terreintegels of Bruggen. In de betreffende Scenario's staan deze doelen beschreven.

SPEELBEURT

In het Scenario staat welk kamp mag beginnen. Daarna spelen de spelers bij toerbeurt tot een van hen het vereiste aantal Overwinningsmedailles heeft behaald.

Houdt tijdens een spelbeurt deze volgorde aan:

- 1 - Speel een Bevelkaart (toon deze aan de tegenspeler).
- 2 - **ACTIVEER** Kondig aan (en wijs aan) welke eenheden je gaat activeren volgens de instructies op de zojuist getoonde bevelkaart.
- 3 - **VERPLAATS** Verplaats (indien van toepassing) alle geactiveerde eenheden één voor één. Let op eventuele bewegingsbeperkingen die het terrein heeft. Kijk daarvoor op de betreffende referentiekaarten.
- 4 - **VECHT** Eenheden vechten één voor één. Kies een vijandelijk doel en
 - a. Controleer Schootsveld (door af te tellen, zie p 9), en Zichtlijn (p 9)
 - b. Controleer eventuele Terreineffecten (p 13)
 - c. Verwerk de resultaten van het gevecht (p 10)
- 5 - Neem een nieuwe bevelkaart van de trekstapel.

1 - Speel een Bevelkaart

Speel een Bevelkaart uit aan het begin van je beurt. Leg hem met de bovenzijde zichtbaar voor je neer en lees hem duidelijk voor.

Bevelkaarten geven de mogelijkheid om eenheden te activeren en hen te bevelen om te verplaatsen en/of te vechten. De kaart duidt aan hoeveel en in welke sectie(s) van het slagveld je eenheden mag bevelen.



2 - Activeer eenheden

Na het uitspelen en voorlezen van de Bevelkaart, kondig je (en wijst aan) welke eenheden je kiest om te activeren.

Alleen deze geactiveerde eenheden kunnen in deze spelbeurt bewegen, vechten of een speciale actie uitvoeren.

Eenheden op een vak waar een rode stippellijn doorheen loopt, kunnen een bevel ontvangen van zowel de ene als de andere sectie.



Je mag slechts één bevel aan een eenheid geven. Als de Bevelkaart toelaat om meer eenheden te activeren dan je in een sectie hebt, vervallen de resterende bevelen.

3 - Verplaats eenheden

Verplaatsingen worden één voor één aangekondigd en uitgevoerd in de door jou bepaalde volgorde. Een eenheid mag slechts één keer verplaatsen tijdens een spelbeurt. Een geactiveerde eenheid *hoeft niet* te verplaatsen.

Je moet de verplaatsing van een eenheid volledig afronden voordat je een andere verplaatsing uitvoert. Let op: Je moet eerst alle verplaatsingen hebben uitgevoerd voordat de gevechtsfase begint (stap 4).

Voorbeeld: Om de Infanterie-eenheid naar zijn geplande bestemming rechts van het dorp te kunnen verplaatsen, moet je eerst de eenheid die de doorgang blokkeert verplaatsen.



Aanvangspositie



Dit is niet toegestaan



Verplaats eerst de rechtereenheid, 1 vak naar rechts...



...verplaats daarna de andere eenheid.

Geactiveerde eenheden mogen zich van de ene naar de andere sectie van het slagveld verplaatsen.

Er mogen zich geen twee eenheden in hetzelfde vak bevinden. Ook mag een eenheid zich niet verplaatsen door een vak waar al een eenheid staat, zelfs niet als dat een bevriende eenheid is.

U mag een eenheid niet opsplitsen om afzonderlijke eenheden te vormen. Ze blijven altijd als een groep bij elkaar.

Eenheden die verliezen hebben geleden mogen zich niet hergroeperen door ze samen te voegen met andere incomplete eenheden.

De Pantser-eenheid moet 3 vakken 'omlopen', om voorbij de infanterie te komen



Opsplitsen is niet toegestaan



Hergroeperen is niet toegestaan



Sommige Terreineffecten hebben invloed hebben op de verplaatsingsmogelijkheden van een eenheid. Hierdoor kunnen ze soms niet alle verplaatsingsstappen benutten, of leveren ze een nadeel op bij een gevecht (zie paragraaf Terrein op p 13).

Terugtrekken tijdens een gevecht heeft iets afwijkende verplaatsingsregels (zie de paragraaf over Terugtrekken op p 10).

• Infanterie verplaatsing

Een geactiveerde Infanterie-eenheid kan zich één vak verplaatsen *en* vechten of 2 vakken verplaatsen *zonder* te vechten.

Verplaats 1 vak *en* vecht



Verplaats 2 vakken *en* zonder gevecht



OR





Speciale Infanterie-eenheden mogen zich 2 velden verplaatsen en vechten!

Speciale infanterie-eenheden verplaatsen zich 2 vakken en vechten



• Pantser verplaatsing

Een geactiveerde Pantser-eenheid mag zich maximaal 3 vakken verplaatsen en vechten.

Pantser-eenheden verplaatsen zich tot 3 vakken en vechten



• Artillerie verplaatsing

Een geactiveerde Artillerie-eenheid mag zich 1 vak verplaatsen of vechten.

Artillerie verplaatst zich...



...of vecht



or

4 - Het gevecht

Gevechten worden één voor één uitgevoerd en afgewikkeld - één geactiveerde eenheid tegelijk - in je eigen volgorde. Je moet een gevecht aankondigen en volledig afwickelen alvorens het volgende gevecht aan te gaan.

Een geactiveerde eenheid mag maar één keer per spelbeurt vechten. Een eenheid is niet verplicht te vechten.

Een eenheid mag slechts één vijandelijk doel aanvechten.

Het aantal verliezen van een eenheid heeft geen invloed op het aantal dobbelstenen waar deze mee vecht. Een eenheid met slechts één figuur erin vecht nog steeds op volle sterkte!

Als een eenheid een vijand in een aangrenzend vak aanvalt is het is een 'Man-tot-Man gevecht'. Een eenheid die een vijand aanvalt op een vak wat verder is gelegen dan 1 vak 'Vuur'.

Als een eenheid in contact is met de vijand en er dus een 'Man-tot-Man gevecht' mogelijk is, moet - als die eenheid wil vechten - dat als gevecht worden gekozen en mag er niet op een andere vijand 'Gevuurd' worden.

MAN-TOT-MAN GEVECHT: val een aangrenzend vak aan



VUUR: aanval op afstand



Gevechtsprocedure

Om te vechten:

- 1 - Kondig aan met welke geactiveerde eenheid je wilt vechten en wijs het doel aan.
 - a. Controleer het Schootsveld: het doel is aangrenzend of binnen vuurbereik;
 - b. Controleer de Zichtlijn (Infanterie en Pantser): er mogen geen Obstakels tussen eenheid en doel zijn.
- 2 - Bereken het aantal dobbelstenen dat je mag gebruiken, gebaseerd op het type eenheid waarmee je aanvalt en de afstand tot het doel.
- 3 - Bepaal of er *Terreineffecten* van invloed zijn op het aantal dobbelstenen en pas indien nodig het aantal aan.
- 4 - Vecht: Werp de dobbelstenen en verwerk de resultaten van de worp.

• Schootsveld - Infanterie

Een geactiveerde Infanterie-eenheid kan elke vijand aanvallen op maximaal 3 vakken afstand. In een 'Man-tot-Man gevecht' (vijand in aangrenzend vak) met 3 dobbelstenen, met 2 dobbelstenen op 2 vakken afstand en met 1 op 3 vakken afstand.

Om het aantal dobbelstenen te bepalen tel je het aantal vakken af. Begin op het veld aangrenzend aan de geactiveerde eenheid en tel af ("3", "2", "1") naar tot het doel bereikt is. Het laatste getal dat genoemd wordt is het aantal dobbelstenen dat geworpen mag worden.

Vijand op 2 vakken



Vijand buiten bereik



Schootsveld en aantal door Infanterie geworpen dobbelstenen afhankelijk van de afstand tot het doel "vecht met 3, 2, 1"



• Schootsveld - Pantser

Een geactiveerde Pantseereenheid kan elke vijand aanvallen op maximaal 3 vakken afstand. Pantseereenheden vuren altijd met 3 dobbelstenen.

Schootsveld en aantal door Pantser-voertuigen geworpen dobbelstenen



• Schootsveld - Artillerie

Een geactiveerde Artillerie-eenheid kan elke vijand aanvallen op maximaal 6 vakken afstand. Ze vecht op 3,3,2,2,1,1 als rechts afgebeeld.

Schootsveld en aantal door Artillerie geworpen dobbelstenen



• Zichtlijn

Om te kunnen vuren moeten Infanterie- en Pantseereenheden het doel kunnen 'zien'. Dit noemen we de *Zichtlijn*. Artillerie hoeft het doel niet te 'zien' om te kunnen aanvallen.

Trek een denkbeeldige lijn vanuit het midden van het vak waaruit wordt aangevallen naar het midden van het vak met het doelwit. Er is sprake van een geblokkeerde *Zichtlijn* als er zich een *Obstakel* geheel of gedeeltelijk tussen aanvallers en doel bevindt. *Obstakels* kunnen bevriende of vijandelijke eenheden zijn of bepaalde *Terreinsoorten* als Bos of Heuvels.

Het terrein waarop het doel zich bevindt blokkeert nooit de *Zichtlijn*.

Bijvoorbeeld: een eenheid *in* een Bos is dus wel 'zichtbaar' maar erachter niet.

De Vuurlijn van de linker-eenheid wordt geblokkeerd door de middelste eenheid



De linkereenheid heeft een Zichtlijn naar de eenheid *in* het bos, maar niet naar de eenheid rechts *achter* het bos



Geallieerde eenheid heeft vrije Zichtlijn



Zichtlijn is geblokkeerd aan beide zijden



Zichtlijn is geblokkeerd aan beide zijden



Als de *Zichtlijn* langs de rand van één of meer vakken loopt die *Obstakels* bevatten wordt deze niet geblokkeerd, behalve als de *Obstakels* zich aan beide zijden van de *Zichtlijn* bevinden.

• Vermindering van schootsveld door Terreineffecten

Alle *Terreinsoorten* en *Obstakels* worden beschreven in Bijlage 2, p 13. Raadpleeg de informatie daar of op de betreffende Referentiekaart, om te bepalen of het aantal dobbelstenen waarmee wordt geworpen beïnvloed wordt door eventuele bescherming van het *Terrein* of *Obstakels* en verminder het aantal te werpen dobbelstenen daarmee.

• Voer het gevecht uit

Eerst worden verliezen verwerkt, daarna wordt er indien nodig teruggetrokken.

Raak geschoten

Tijdens het gevecht brengt de aanvaller de vijand 1 treffer toe voor elk symbool op de dobbelsteen dat overeenkomt met de aangevallen eenheid. Elke Granaat telt ook als 1 treffer.

Voor elke treffer verwijder je één figuur uit de aangevallen eenheid. Als het de laatste figuur van de eenheid betreft, plaats deze dan op het Medaillerek als Overwinningsmedaille.

Als je meer treffers toebrengt dan er figuren overblijven na de aanval heeft dat verder geen effect.



Brengt 1 treffer toe aan Infanterie



Brengt 1 treffer toe aan Pantser



Brengt 1 treffer toe aan elk type eenheid, Infanterie, Pantser of Artillerie

RAAK

MIS



Als de aanvaller geen symbool werpt dat de vijand een treffer toebrengt en/of verplicht terug te trekken, wordt het doel gemist.

De Ster op de dobbelsteen wordt gebruikt door sommige Tactische kaarten, anders betekent het dat het doel is gemist.

TERUGTREKKEN



Als alle verliezen verwerkt zijn en de figuren zijn weggenomen, wordt er eventueel teruggetrokken. Voor elke Vlag die geworpen wordt, moet de vijandelijke eenheid zich 1 vak naar achteren toe terugtrekken. 2 Vlaggen betekent 2 vakken terugtrekken enz. Indien de eenheid zich niet reglementair naar achteren kan terugtrekken incasseert deze een extra treffer per geworpen Vlag die niet kan worden opgevolgd.

De speler die het bevel voert over de aangevallen eenheid die zich moet terugtrekken, bepaalt op welk vak die eenheid zich terugtrekt volgens onderstaande regels:

- ◆ Een eenheid *moet* zich altijd naar de eigen kant van het speelbord terugtrekken.
- ◆ *Terrein* heeft geen invloed op de terugtrekkende beweging. Een eenheid mag zich door een Bos of Dorp terugtrekken zonder te stoppen. Een eenheid mag zich *niet* over niet-passeerbaar terrein verplaatsen tijdens deze beweging.
- ◆ Een eenheid mag zich niet door een vak terugtrekken wat al bezet is door een andere eenheid, bevriend of vijandig.
- ◆ Als een eenheid niet kan terugtrekken doordat deze zich aan de rand van het speelbord bevindt, of met de rug tegen de zee, incasseert ze een extra treffer per geworpen Vlag die niet kan worden opgevolgd.
- ◆ Sommige *Obstakels* die zich op het vak van de aangevallen eenheid zoals *Bunkers* of *Zandzakken* bieden bescherming tegen de eerste geworpen Vlag. Deze bescherming geldt voor elke nieuwe worp.

De Geallieerde speler werpt een Vlag, een Infanterist en een Ster. De Duitsers, die 1 treffer moeten incasseren, hebben 2 mogelijkheden tot terugtrekken:



Hier blokkeert een andere Duitse eenheid een van de 2 opties voor terugtrekking:



Een Duitse eenheid en een Rivier blokkeren beide terugtrekkingsmogelijkheden. De Duitse eenheid moet een extra treffer incasseren:



• Terreinvinst

Als een geactiveerde Infanterie-eenheid er tijdens een 'Man-tot-Man gevecht' in slaagt de aangevallen eenheid te verslaan of tot terugtrekken te dwingen, dan kan deze *Terreinvinst* boeken en mag direct het vrijgekomen vak innemen.

Een Artillerie-eenheid kan geen terreinvinst boeken.

De eventuele Terrein- en gevechtsbeperkingen blijven bij deze *Terreinvinst* gewoon van toepassing.

Als een Pantseeneheid tijdens een 'Man-tot-Man gevecht' de aangevallen eenheid verslaat of tot terugtrekken dwingt en dus *Terreinvinst* boekt, kan deze vervolgens een *Pantserdoorbraak* forceren.

De Geallieerde Infanterie werpt 1 Vlag en 1 Infanterist in een 'Man-tot-Man gevecht'



Na 1 treffer te incasseren trekt de Duitse eenheid zich terug



De Geallieerde eenheid kiest ervoor om Terreinvinst te boeken en dekking van het Bos te benutten.



• Pantserdoorbraak

Als er door een Pantseeneheid *Terreinvinst* wordt geboekt, kan deze een *Pantserdoorbraak* forceren en na het innemen van het verlaten vak direct weer aanvallen. Indien er zich een vijandelijke eenheid bevindt in een vak wat direct grenst aan het ingenomen vak en zich een 'Man-tot-Man gevecht' situatie voordoet, moet dit 'Man-tot-Man gevecht' worden uitgevoerd. Anders mag er op een andere eenheid worden 'Gevuurd'

- ◆ Een Pantseeneheid mag weer *Terreinvinst* boeken na een succesvolle *Pantserdoorbraak*.
- ◆ Echter, mag daarna niet weer een *Pantserdoorbraak* worden geforceerd.
- ◆ Alle Gevechten, 'Gevechten van Dichtbij' en *Pantserdoorbraken* moeten worden verwerkt voordat de volgende eenheid mag aanvallen.

De Geallieerde pantseeneheid werpt 1 Vlag en 1 Infanterist tijdens een 'Man-tot-Man gevecht'



Na een treffer te incasseren trekt de Duitse eenheid zich terug



De Geallieerde speler forceert een *Pantserdoorbraak*



Na het innemen van het vak kan deze eenheid meteen opnieuw vechten!



5 - Neem een nieuwe bevelkaart van de trekstapel

Na het verwerken van de gevolgen van alle gevechten wordt de Bevelkaart op de aflegstapel gelegd en neem je een nieuwe Bevelkaart. Je beurt is voorbij. Zijn alle kaarten op, schud dan de aflegstapel en maak een nieuwe trekstapel.

BIJLAGE 1 - SPECIALE EENHEDEN

De Speciale Eenheden Referentiekaart

Op de achterkant van de Standaardeenheden Referentiekaart vindt je de lijst met de verschillende types Speciale- en Elite-eenheden die je kunt tegenkomen in het spel.

De ronde hoeken in het symbool van deze eenheden duiden aan dat het om een Speciale Eenheid gaat.

Het getal in de hoek rechtsonder geeft aan hoeveel figuren er in deze eenheid zitten indien dat afwijkt van het standaardaantal.

Speciale- en Elite-eenheden gedragen zich als gewone eenheden, behalve in de situaties die hieronder en op de Referentiekaart worden beschreven.

Speciale- en Elite-eenheden symbolen en kenmerken



Speciale Eenheden inzetten

In Scenario's waar Standaard- en Speciale eenheden naast elkaar vechten met dezelfde figuren, gebruiken we *Emblemen* om de Speciale Eenheden te onderscheiden (Commando's samen met Infanterie bij Sword Beach, bijvoorbeeld). Plaats het corresponderende *Embleem* in het vak wat bezet wordt door de Speciale Eenheid.

Rangers unit



Britse Airborne



Duitse "Kommandos"



"**LA RÉSISTANCE**" is de naam die werd gebruikt voor de verschillende Verzetsbewegingen (al dan niet bewapend) die de Duitsers bevochten in bezet Frankrijk na de overgave in 1940. De goed beluisterde radiouitzending van Generaal De Gaulle prikkelde patriotten met verschillende politieke en geografische achtergronden. Steeds grotere, goed georganiseerde en bewapende groepen groeiden uit tot een effectief 'Schaduw' leger in de dagen voor D-Day. In nauw contact met de Geallieerden, die ze vanuit de lucht bevoorraden met wapens en geld, saboteerden de Verzetslieden bevoorradingslijnen, gaven onderdak aan Speciale Eenheden die achter de vijandelijke linies opereerden en liquideerden belangrijke personen van het door de Duitsers gesteunde bewind. Na 1944 werden de militaire groepen binnen het Verzet bekend als de FFI ("Forces Françaises de l'Intérieur" – Franse binnenlandse strijdkrachten) De inlichtingen die zij gaven gedurende de voorbereidende fase van Operation Overlord baanden de weg voor de succesvolle Geallieerde landingen.

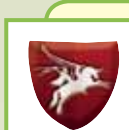
Het Franse Verzet profiteerde van een grote kennis van het terrein en van de groeiende steun van de bevolking. Dat is de reden waarom het Franse Verzet:

- ◆ Altijd mag vechten wanneer ze een nieuw Terrein binnentrekken zoals Bos, Dorpen & Steden en Bocage waar Standaard Infanterie moet stoppen en niet mag vechten.
- ◆ Mag verdwijnen in het landschap en zich tot 3 vakken terugtrekken in plaats van 1 bij elke tegen hen geworpen Vlag.
- ◆ Omdat ze slechts met weinig zijn, starten ze met maar 3 figuren per eenheid in tegenstelling tot de standaard 4.
- ◆ In tegenstelling tot de andere Speciale Eenheden verplaatst en vecht het Franse Verzet als gewone Infanterie.

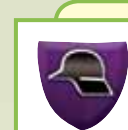
Speciale Eenheden (waaronder US Rangers, Britse Airborne Divisie en Duitse Kommando's):



Het Rangers schouderembleem van de eenheden die Pointe-du-Hoc innamen



Het "Pegasus" schouderembleem van de British 6th Airborne Division die "Pegasus Bridge" innamen



Het schouderembleem van de Duitse "Großdeutschland Elitetroepen"

De Speciale Eenheden verkrijgen hun buitengewone mobiliteit en vuurkracht door keiharde training en speciale bewapening.

- In tegenstelling tot gewone Infanterie, mogen Speciale Eenheden zich tot 2 vakken verplaatsen en toch vechten in plaats van te moeten kiezen tussen 1 vak verplaatsen en vechten of 2 vakken verplaatsen. Ze zijn echter wel onderworpen aan eventuele terreineffecten.

Speciale Eenheden verplaatsen 2 vakken en vechten!



...maar zijn wel onderworpen aan terreineffecten: hier stoppen ze in het bos en mogen niet vechten.



Elite Pantserenheden

Elite Pantserenheden, zoals de Duitse divisies uitgerust met Tiger tanks, waren een fabelachtige tegenstander op het slagveld.

- Elite Pantserenheden starten met 4 tanks in plaats van 3 wat hun uitzonderlijke weerstand tegen alles op het slagveld - behalve een welgemikt schot op de achterkant - illustreert.

Een Elite pantserenheid heeft 4 tanks



BIJLAGE 2 - TERREIN

De Terreinkaarten

De Terreinkaarten geven een verkort overzicht over de effecten die het terrein heeft. Als je het Scenario opstelt leg je de Terreinkaarten die tijdens die veldslag gebruikt worden naast het bord.

- Het Effect-gedeelte beschrijft de effecten van het terrein.

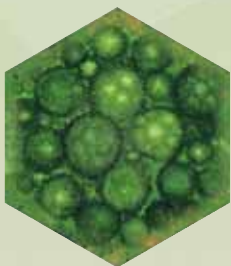
- Het Infanterist en Tank icoon geeft de verdedigende kracht aan van het terrein. In dit voorbeeld mag aanvallende Infanterie met 1 dobbelsteen minder aanvallen, en Pantserenheden met 2 dobbelstenen minder.

Effect gedeelte



verdedigende kracht van het terrein

Bos



- ◆ **Verplaatsen:** Een eenheid die een Bos binnentrekt moet halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen.
- ◆ **Vechten:** Een eenheid mag niet vechten tijdens de beurt dat deze het Bos binnentrekt.
- ◆ **Infanterie** die een eenheid *in* het Bos aanvalt, werpt met 1 dobbelsteen minder. Pantserenheden werpen met 2 dobbelstenen minder. Artillerie vecht met normale sterkte.
- ◆ **Zichtlijn:** Een Bos blokkeert de Zichtlijn.

Beurt 1: De Geallieerde infanterie trekt het Bos binnen, stopt en mag deze beurt niet aanvallen



Beurt 2: De Duitse infanterie nadert en valt aan met 2 dobbelstenen in plaats van 3 omdat het Bos de Geallieerde infanterie dekking biedt.



Beurt 3: Zoete Wraak! De Geallieerde infanterie vecht terug met 3 dobbelstenen. De beperking geldt niet voor aanval *vanuit* het Bos.



Bocage



Bocage is een typisch Normandisch landschap. Kleine velden en weiden, afgescheiden door bomenrijen, hagen of hekwerken. Het bleek dat de geallieerden hier veel last van hadden omdat men niet wist wat er achter de volgende heg op hen lag te wachten.

- ◆ **Verplaatsen:** Een eenheid kan Bocage alleen betreden vanuit een naastgelegen vak waar deze de vorige beurt als stond. Een eenheid die er binnentrekt moet halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen. Verlaten mag maar met 1 stap.
- ◆ **Vechten:** Een eenheid mag niet vechten tijdens de beurt dat deze Bocage binnentrekt.
- ◆ **Infanterie** die een eenheid *in* Bocage aanvalt, werpt met 1 dobbelsteen minder. Pantseenheden werpen met 2 dobbelstenen minder. Artillerie vecht met normale sterkte.
- ◆ **Zichtlijn:** Bocage blokkeert de Zichtlijn.

Beurt 1:
Verplaatst en stop
naast de Bocage



Beurt 1: De
eenheid verlaat
de Bocage en
stopt meteen



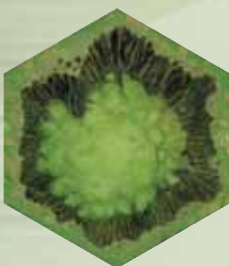
Beurt 2: De
eenheid mag nu de
Bocage intrekken



Beurt 2: De
eenheid mag nu
weer normaal
verplaatsen



Heuvels



- ◆ **Verplaatsen:** Geen beperkingen.
- ◆ **Vechten:** Infanterie en Pantseenheden die een eenheid *op* een Heuvel aanvallen, werpen met 1 dobbelsteen minder. Artillerie vecht met normale sterkte. Wanneer de aanvaller ook op een heuvel staat valt het voordeel voor de verdediger weg.

- ◆ **Zichtlijn:** Een Heuvel blokkeert de Zichtlijn voor eenheden die *achter* de heuvel willen vuren. De Zichtlijn is niet geblokkeerd voor eenheden op *dezelfde* hoogte (Platteau) of vanboven af naar beneden.

**De Geallieerden
vallen aan
vanuit het dal met
2 dobbelstenen
(ipv 3)**



**Maar als ze zelf op
een heuvel staan
gewoon met 3
dobbelstenen**



**De Geallieerden kunnen
aanvallen. Ze bevinden zich
op dezelfde hoogte
(Platteau)**



Steden & Dorpen



- ◆ **Verplaatsen:** Een eenheid die er binnentrekt moet halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen.
- ◆ **Vechten:** Een eenheid mag niet vechten tijdens de beurt dat deze er binnentrekt.
- ◆ **Infanterie** die een eenheid *in* een Dorp aanvalt, werpt met 1 dobbelsteen minder. Pantseenheden werpen met 2 dobbelstenen minder. Artillerie vecht met normale sterkte. Pantseenheden *in* een Dorp vechten met 2 dobbelstenen minder.

- ◆ **Zichtlijn:** Een dorp blokkeert de Zichtlijn.

Andere tegels met Steden & Dorpen:



Rivieren & Waterwegen



- ◆ **Verplaatsen:** Een Rivier is niet-passeerbaar. Een eenheid kan er alleen via een Brug overheen. Een Brug is normaal terrein.
- ◆ **Vechten:** Een eenheid op een Brug vecht normaal.
- ◆ **Zichtlijn:** Een Rivier blokkeert de Zichtlijn niet.

De Pantser-eenheid moet via de brug de Rivier oversteken



De Infanterie-eenheid kan over de rivier vuren



Zee



- ◆ **Verplaatsen:** Een eenheid die zich op Zee bevindt mag zich maximaal 1 vak per beurt verplaatsen. Ze worden geacht zich of op een landingsvaartuig of in ondiep water te bevinden tot ze het Strand bereiken. Eenheden mogen zich nooit terugtrekken in Zee.
- ◆ **Vechten:** Een eenheid op Zee kan niet vechten.
- ◆ **Zichtlijn:** De Zee blokkeert de Zichtlijn niet.

De Sherman amfibie-eenheid "DD" mag maar 1 vak verplaatsen



De volgende beurt verplaatst de eenheid zich 2 velden op het Strand



Beaches



- ◆ **Verplaatsen:** Een eenheid die zich op het Strand bevindt mag zich maximaal 2 vakken per beurt verplaatsen.
- ◆ **Vechten:** Geen beperkingen. Terreinwinst na 'Man-tot-Man gevecht' en terugtrekken zijn mogelijk.
- ◆ **Zichtlijn:** Het Strand blokkeert de Zichtlijn niet.

De Duitse Infanterie werpt een Vlag en een Infanterist



De Geallieerde Infanterie kan niet terugtrekken en lijdt 2 verliezen



Vaste Obstakels

Als er op een Terreintegel een Obstakel is geplaatst, worden de vermindering van dobbelstenen waarmee geworpen mag worden die Terrein en Obstakel samen hebben niet bij elkaar opgeteld. Alleen de hoogste bescherming telt.

Voorbeeld 1: een Bunker op een Heuvel die door een Pantser-eenheid van lager gelegen gebied wordt aangevallen biedt een bescherming van -2 voor de Bunker en niet -3 wat Bunker en Heuvel samen zouden zijn. Voorbeeld 2: Een Dorp met Zandzakken blijft -2/-1, maar geeft wel een bescherming tegen de eerste Vlag die wordt geworpen.



Bunkers

- ◆ **Verplaatsen:** Infanterie mag een Bunker innemen en meteen vechten. Een Pantser- of Artillerie-eenheid kan nooit een Bunker betreden. Artillerie-eenheden die op een Bunker beginnen mogen die nooit verlaten.
- ◆ **Vechten:** Alleen het kamp vermeldt in het Scenario kan een Bunker als versterking gebruiken.
- ◆ Infanterie die een eenheid *in* een Bunker aanvalt, werpt met 1 dobbelsteen minder. Pantser-eenheden werpen met 2 dobbelstenen minder. Artillerie vecht met normale sterkte.
- ◆ Verwijder een Artillerie-figuur voor elke Vlag die tegen een Artillerie-eenheid in een Bunker wordt geworpen.
- ◆ Een eenheid in een Bunker mag de eerste geworpen Vlag negeren. Dit geldt voor elke nieuwe worp.
- ◆ **Zichtlijn:** Een Bunker blokkeert de Zichtlijn.



Anti-tank versperring

Anti-tank versperringen waren Obstakels die tegen pantser- en landingsvoertuigen werden gebruikt. Ze werden meestal van stalen spoorrails gemaakt. Soms waren ze ook van hout met een anti-tank mijn er bovenop vastgemaakt. Ze bleken echter door de landingstroepen uitstekend als dekking te gebruiken.



- ◆ **Verplaatsen:** Alleen Infanterie-eenheden kunnen een vak met Anti-tank versperring zonder beperkingen binnentrekken.

- ◆ **Vechten:** Geen beperkingen. Een eenheid op een vak met Anti-tank versperring mag de eerste geworpen Vlag negeren. Dit geldt voor elke nieuwe worp.

- ◆ **Zichtlijn:** Een Anti-tank versperring blokkeert de Zichtlijn niet.



Verwijderbare obstakels

Zandzakken

- ◆ **Verplaatsen:** Geen beperkingen. Als een eenheid vertrekt, worden de Zandzakken verwijderd.
- ◆ **Vechten:** Een eenheid in een vak met Zandzakken is aan alle kanten beschermd, niet alleen aan de kant waar de Zandzakken liggen. Als een eenheid geen andere bescherming van het Terrein heeft, dan werpen aanvallende Infanterie- en Pantser-eenheden met 1 dobbelsteen minder. Zoals gebruikelijk vecht Artillerie met normale sterkte.

- ◆ Een eenheid in dekking achter Zandzakken mag de eerste geworpen Vlag negeren. Dit geldt voor elke nieuwe worp.

- ◆ **Zichtlijn:** Een vak met Zandzakken blokkeert de Zichtlijn niet.



Concertina's

- ◆ **Verplaatsen:** Een eenheid die er binnentrekt moet halt houden en mag die beurt niet meer verplaatsen.
- ◆ **Vechten:** Een Infanterie-eenheid die verstrikt is in een Concertina vecht met 1 dobbelsteen minder. Een Infanterie-eenheid mag in plaats van vechten de Concertina verwijderen. Pantser-eenheden verwijderen automatisch de Concertina en mogen nog steeds vechten.
- ◆ **Zichtlijn:** Concertina's blokkeren de Zichtlijn niet.



BIJLAGE 3 - SPELEN IN TEAMS, SPELVARIANTEN & EXTRA SCENARIOS

Spelen in teamverband

De makkelijkste manier om Memoir '44 met meerdere spelers (tot 6) te spelen is door met teams te spelen.

Vorm 2 teams van maximaal 3 spelers per kamp. (Bij een oneven aantal spelers heeft één kamp een speler extra).

Elk team plaats zijn Bevelkaarten in een kaarthouder, zodat alle commandanten de kaarten kunnen zien en gezamenlijk een strategie kunnen bepalen. De speler die het grootste aandeel had bij het bepalen van de te spelen Bevelkaart voert de acties uit.

- ◆ Bij een team met 2 spelers voert één speler het bevel over het Centrum een treedt op als Opperbevelhebber terwijl de andere het bevel voert over de twee flanken.
- ◆ Bij een team met 3 spelers beveelt elke speler zijn eigen sectie. De speler die het bevel voert over het Centrum is tevens Opperbevelhebber. Hij speelt de Tactische kaarten die betrekking hebben op niet specifiek aangeduide (of juiste alle) secties.

Memoir '44 Overlord – Veldslagen op grote schaal!

Ervaren spelers kunnen meerdere speldozen Memoir '44 samenvoegen tot een groot slagveld wat bestaat uit meerdere borden. Dat is *Memoir '44 Overlord!* Overlord Scenario's bieden de mogelijkheid om 2 (en soms zelfs 3) borden samen te voegen tot één superformaat slagveld waarbij teams van maximaal 4 spelers historische WWII veldslagen op grote schaal kunnen naspelen.

Met *Memoir '44 Overlord* kunnen spelers de frustraties ervaren hoe het is om onderdeel te zijn van een militaire commando-structuur, en tegelijkertijd de uitdagingen van het samenwerken en coördineren aangaan die nodig zijn om de overwinning te behalen. De Scenario's en kaarten blijven gestileerd, maar de grotere schaal biedt mogelijkheden om meer details in de terreinverschillen en de spreiding van gevechtseenheden aan te brengen die je ook op het originele slagveld tegenkomt.

Als extra bonus is als laatste Scenario in dit boek een Overlord Scenario opgenomen: **Omaha Beach - Overlord Version**. Je hebt hiervoor het aanvullende regelboekje "*Memoir '44 Overlord – rules booklet*" (*Engelstalig*) nodig, wat gratis kan worden gevonden als download op onze website: www.memoir44.com

Variante voor jonge generaals

Indien nodig kun je met jonge kinderen een iets vereenvoudigde versie van dit spel spelen, wat toch voldoende spelplezier biedt. Jonge kinderen kunnen over het algemeen beter tellen dan lezen. De volgende aanpassingen kunnen behulpzaam zijn:

- ◆ Verwijder alle Tactische kaarten - gebruik alleen de groene Sectiekaarten
- ◆ Je kunt er voor kiezen om de regels *Terreinwinst* en *Pantserdoorbraak* niet te gebruiken
- ◆ Vergeet niet om de aflegstapels steeds goed te schudden als die opnieuw wordt gevormd tot trekstapel

Het is het beste als kinderen het spel leren van een volwassene, die het spel een paar keer met ze speelt. Het biedt dan gelijk de mogelijkheid voor de ouder - of een leraar - om een stukje geschiedenis over te dragen over de Geallieerde inspanningen en om hun interesse te wekken voor de veldslagen die onze moderne geschiedenis hebben gevormd.

Extra Scenario's

Het Memoir '44 spelsysteem biedt ongekende mogelijkheden. De verschillende offensieven en tegenaanvallen, sleutelgevechten en minder bekende schermutselingen, de vele verschillende locaties waar tijdens WWII werd gevochten, bieden genoeg basis om Scenario's te bedenken.

In samenwerking met de auteur van Memoir '44, Richard Borg zal Days of Wonder doorgaan met het verder uitbreiden van het spel door nieuwe uitgaven van Campagnes, Scenario's, extra regels, materialen en miniaturen, enz...

Om een voorproefje te krijgen van de vele extra speluren moet je niet vergeten om je spel - met behulp van de code achterop dit boekje - te registreren op: www.memoir44.com