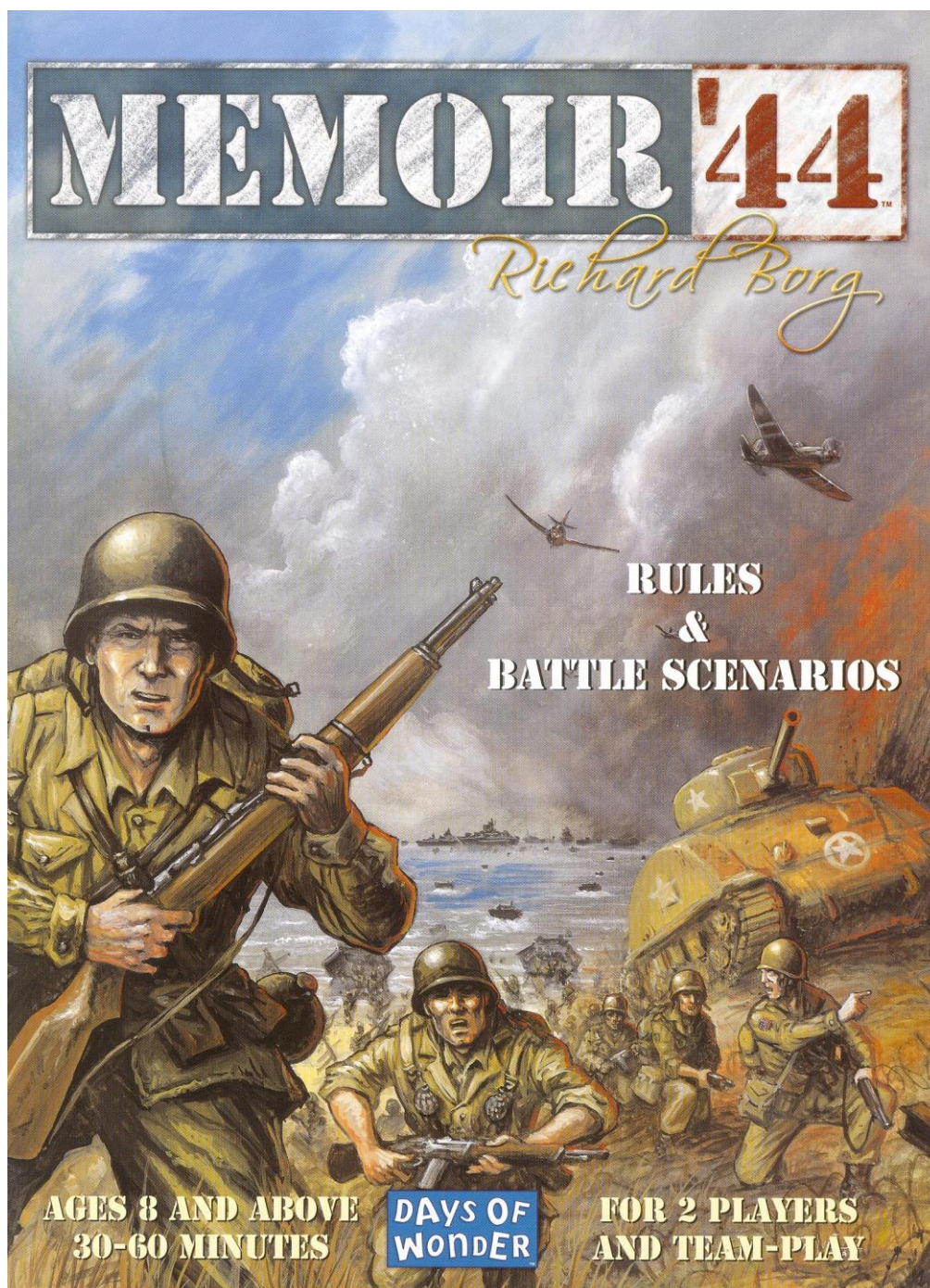




GAMES Magazine
Best Historical
Simulation 2005



International Gamers Awards
Best 2-Player Game 2004

<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>

A partir dos primeiros minutos da iniciativa do Dia D para a libertação de Paris e por mais que – Memoir '44 te leve às batalhas chave que direccionaram o rumo da Europa Ocidental. Omaha Beach... Pegasus Bridge... Sainte Mère-Église... e outras mais.... Toma o comando das tuas tropas e rescreve as páginas da história desses decisivos dias de 1944.

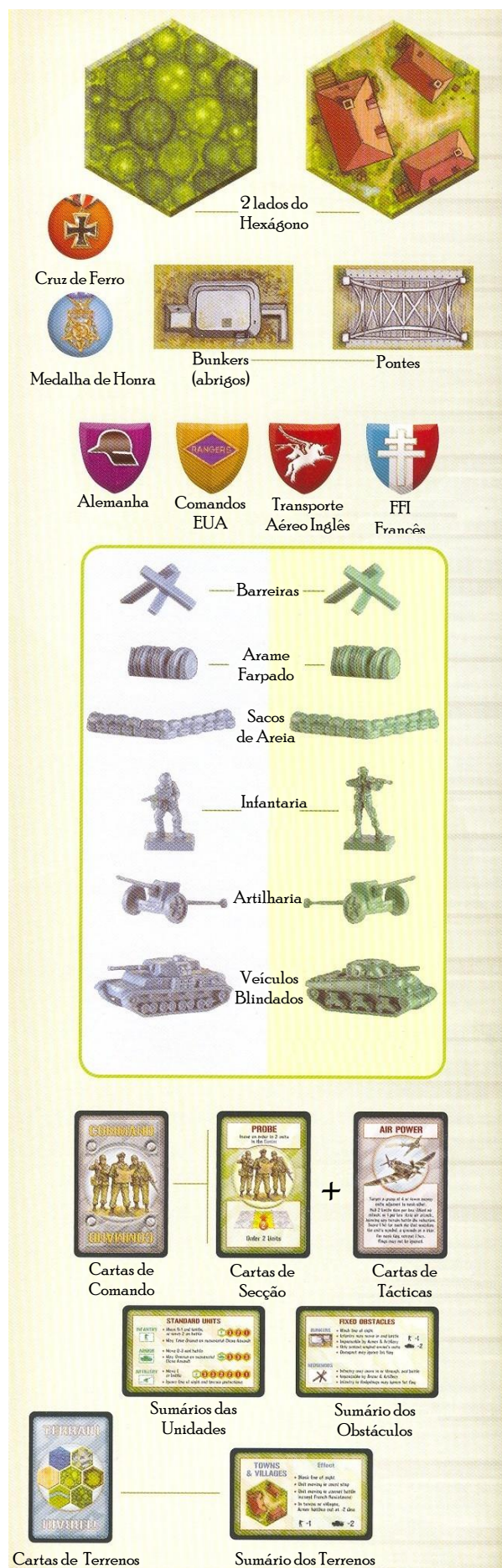
Componentes

Recentemente os serviços de informação infiltrados por de trás das linhas inimigas, recuperaram uma invulgar caixa de cartão. Como recomenda o protocolo, o seu conteúdo foi examinado, enumerado e registou-se no diário de guerra:

- * Um tabuleiro de jogo com dois mapas de Campos de Batalha (desembarque na praia e zona rural), um em cada lado do tabuleiro;
- * 2 Cartões picotados com as seguintes características:
 - 44 Peças em Hexágono com o tipo de terreno desenhado nos dois lados;
 - 10 Peças com Medalhas de Vitória desenhadas em ambos os lados;
 - 14 Insignias das Forças Especiais;
 - 4 Peças rectangulares com os desenhos de Bunkers (abrigos) e de Pontes em cada um dos lados;
- * 2 Caixas de Miniaturas (Exército Verde: Forças Aliadas; Exército Azul: Forças Alemãs), cada uma com:
 - 42 Figuras de Infantaria;
 - 26 Veículos Blindados;
 - 6 Peças de Artilharia;
 - 18 Tipos de fazer Obstáculos;
 - 3 Peças de Suporte de Cartas;
- * 1 Baralho com 70 cartas, incluindo:
 - 60 Cartas de Comando
 - 40 Cartas de Secção;
 - 20 Cartas Táticas;
 - 9 Cartas Sumário
 - 7 Cartas de Terrenos;
 - 1 Carta de Sumário de Unidade de duplo lado;
 - 1 Carta de Sumário de Obstáculo de duplo lado;
- * 8 Dados de Batalha;

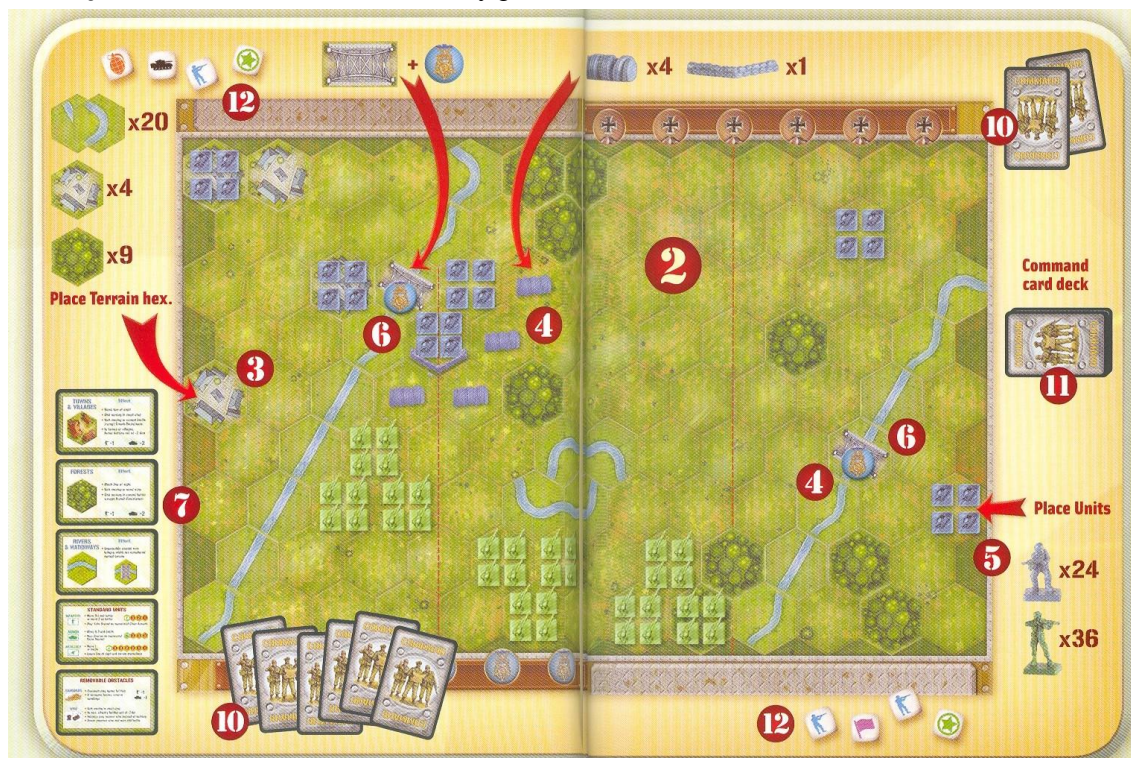


- * 1 Livro de Regras e Cenários;
- * 1 Número de acesso ao site “Days of the Wonder” localizado nas costas do Livro de Regras e Cenários.

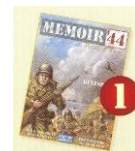


Preparação do Jogo

Terás uma grande vantagem, se tiveres um pouco de disciplina (Coragem Soldado!), quando preparas um cenário do jogo do "Memoir 44". Recomendamos fortemente que sigas, passo a passo, o esquema apresentado a seguir, quando estás a preparar o jogo, especialmente nos teus primeiros jogos. A recompensa é uma infinita variedade de campos de batalha para jogares, e a oportunidade de aprenderes sobre acontecimentos históricos fascinantes, através da informação contida em cada um dos cenários do jogo.



- 1- Selecciona a batalha de entre os cenários que estão neste livro. Se este for o teu primeiro jogo de Memoir 44, sugerimos fortemente que comeces com a primeira batalha – Pegasus Bridge. Esta batalha foi a confrontação que iniciou o D-Day, pelo que também é um bom cenário de iniciação ao Memoir 44.
- 2- Coloca o tabuleiro no centro da mesa, com a face correcta visível (campo ou desembarque na praia). Para o Pegasus Bridge, significa que a face com o campo tem de estar virada para cima.
- 3- Coloca as peças hexagonais de duplo lado, conforme está indicado no cenário da batalha. Para o Pegasus Bridge, posiciona 20 peças hexagonais com Rios, depois 4 com Vilas e por fim 9 com Florestas.
- 4- Acrescenta os Obstáculos firmes (Bunkers e Pontes) e os removíveis, se existir algum. Para o Pegasus Bridge, tens de colocar 2 pontes, uma sobre cada rio e 4 arames farpados e 1 saco de areia para proteger o perímetro da ponte.
- 5- Agora coloca as figuras no tabuleiro de jogo, coincidentes com as várias posições das unidades no mapa da batalha, do cenário escolhido. A experiência mostra que posicionar uma figura por hexágono, para a posição proposta, e depois completar com as unidades requeridas, é a forma mais rápida de preparar o jogo. Uma unidade de Artilharia é feita de 2 figuras, uma unidade de Blindados tem 3 figuras e uma unidade de Infantaria tem 4 figuras.
- 6- Acrescenta as insígnias de Unidades Especiais às unidades individuais e as Medalhas de Vitória para especificar no mapa, os objectivos, se requerido pelas regras especiais do cenário. Para o Pegasus Bridge, posiciona uma Medalha de Vitória aliada em cada ponte.



- 7- Coloca as cartas sumário dos Terrenos que correspondem ao terreno do cenário (Florestas, Cidades e Vilas e Rios, são as cartas de sumário para o Pegasus Bridges), mais as cartas de sumário das Unidades e Obstáculos, ao lado do tabuleiro, para o jogo em referência. Se necessário, consulta o apêndice 2 para saberes detalhes adicionais sobre as consequências de cada um dos tipos de terreno.
- 8- Reúne as 3 peças de suporte das cartas e coloca-as nos extremos do mapa do tabuleiro. Estas peças não são necessárias, mas são particularmente úteis quando estamos a jogar com equipas de vários jogadores de cada lado, ou num ambiente de demonstração.
- 
- 9- Agora, cada jogador escolhe de que lado quer jogar e senta-se em frente do mapa de acordo com a escolha efectuada. Dado a duração relativamente curta da batalha de um típico cenário, recomendamos que se jogue com alternância de lados, primeiro, cada jogador joga no lado do mapa que escolheu, para imediatamente a seguir trocar de lado com o outro jogador, num novo jogo. Desta forma, consegue-se balancear qualquer vantagem histórica que cada um dos lados possa ter, num cenário particular. O vencedor do jogo, é o jogador que obtiver maior número de Medalhas de Vitória, no conjunto das duas batalhas.
- 10- Baralha bem as cartas de Comando, e distribui as cartas por cada um dos lados, segundo as instruções do cenário escolhido. Coloca essas cartas na respectiva peça de suporte de cartas, de forma a que o teu opositor não as veja. Para o Pegasus Bridge, o Comando em Chefe dos aliados recebe 6 cartas de Comando, enquanto o General Alemão começa com apenas 2 cartas! Rommel deveria ter tirado férias nesse dia fatídico!
- 11- Posiciona o restante baralho de cartas, com a face virada para baixo, ao lado do tabuleiro do campo de batalha, de forma a que esteja de fácil acesso a ambos os jogadores.
- 12- Cada lado recebe 4 dados de Batalha.
- 13- O jogador que inicia o jogo, é aquele que está indicado nas instruções do cenário (no Pegasus Bridge é o Major Inglês, John Howard).

Campo de Batalha

As Batalhas desenrolam-se sobre um tabuleiro de jogo hexagonal de 13 hexágonos de largo e 9 hexágonos de profundidade. O campo de batalha está dividido em três secções por duas linhas a picotado, dando a cada jogador um flanco esquerdo, um centro e o flanco direito. Quando a linha picotada cortar a direito um hexágono, o hexágono é considerado como pertencente a ambos os flancos e à secção central.



Cartas de Comando

As unidades do Exército só podem mover-se e/ou combater quando é dada uma ordem. As cartas de Comando são usadas para ordenar as tuas tropas a movimentarem-se, combater e/ou executar uma manobra especial. Existem dois tipos de cartas de comando: Cartas de Secção e Cartas Tácticas.

Cartas de Secção



As cartas de secção são usadas para ordenar um movimento e/ou um combate numa secção específica. Estas cartas indicam em que secção do campo de batalha, podes dar ordens às unidades, assim como, o número das unidades a quem podes dar essas ordens.

Cartas Tácticas



As cartas Tácticas permitem-te fazer movimentos especiais, combater de uma forma específica ou efectuar acções especiais, de acordo com as explicações na carta. Algumas destas cartas permitem-te dar ordens apenas numa secção, enquanto outras permitem-te dar ordens em todas as secções.

Objectivo do Jogo

O objectivo do jogo é ser o primeiro a ganhar um conjunto de Medalhas de Vitória (normalmente de 4 a 6, dependendo das condições de vitória do cenário de batalha escolhido).

No Memoir'44, uma Medalha de Vitória é ganha por cada unidade inimiga completamente eliminada do campo de batalha. Para indicar as medalhas ganhas através da eliminação de unidades completas, coloca-se a última figura da unidade eliminada, em qualquer uma das posições das Medalhas que esteja desocupada, localizada no teu lado ao fundo do tabuleiro de jogo.



Em alguns cenários, Medalhas adicionais podem ser ganhas tiradas do próprio mapa do tabuleiro (presentes no tabuleiro), através da captura ou posse de certos terrenos hexagonais ou alcançando um objectivo do campo de batalha.

Modo de Jogar

O jogador que começa a jogar, está identificado nas instruções do cenário. Os jogadores jogam de forma alternada, até que um dos jogadores alcance o número de Medalhas de Vitória indicado nas condições de vitória do cenário.

Na tua vez de jogar, respeita a seguinte sequência:

- 1- Joga uma carta de Comando;
- 2- ORDENAR. Declara quais (todas) as unidades a quem queres dar ordens, dentro dos limites da Carta de Secção ou Tática, acabada de jogar;
- 3- MOVER. Move todas as unidades que quiseses, uma de cada vez, de entre as unidades a quem deste a ordem. Respeita os limites da unidade e do terreno, que estão nas cartas sumário;
- 4- COMBATER. Combate com uma unidade de cada vez, de entre as unidades a quem deste a ordem. Selecciona um objectivo (alvo) inimigo e:
 - a) Verifica o alcance (distância) do ataque (contando os dados de combate, ver página 10) e a Linha de Vista (página 11);
 - b) Verifica os eventuais efeitos do terreno (página 17)
 - c) Resolve o combate (página 12)
- 5- Retira uma nova carta de Comando.

1 - Joga uma carta de Comando

No início da tua vez de jogar, joga uma carta de Comando que tens na tua posse. Coloca a carta, com a face virada para cima, à tua frente, e lê o conteúdo da carta em voz alta.

Normalmente, as cartas de Comando são usadas para ordenar unidades a moverem-se ou a combaterem. A carta que jogares irá indicar qual a secção (secções) do campo de batalha a quem podes dar ordens, e a quantas unidades podes dar essas ordens.



2 - Dar Ordens às Unidades

Depois de jogares a carta de comando, anuncia quais as unidades que queres dar as ordens.

Só essas unidades a quem deste a ordem, podem mover-se, combater, ou efectuar uma acção especial, no decorrer da tua jogada.

As unidades que estejam em hexágonos atravessados pela linha vermelha a picotado, podem receber ordens de ambas as secções.

Não podes dar mais do que uma ordem a cada unidade. Se a carta de Comando permitir-te dar mais do que uma ordem numa dada secção em que tens unidades nessa secção, essas ordens adicionais são perdidas.

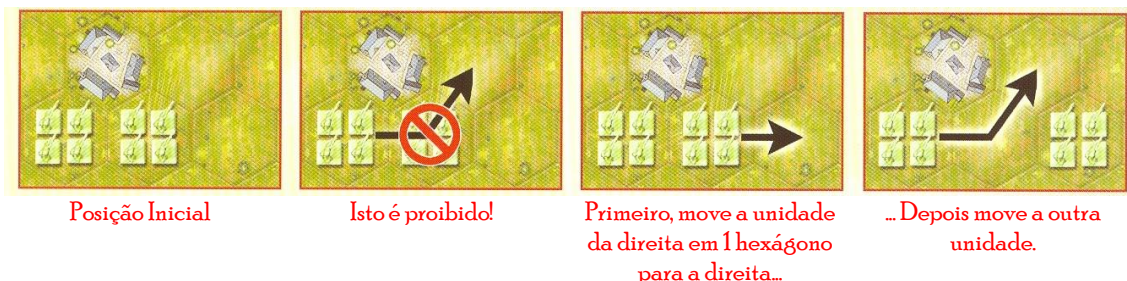


3 - Mover Unidades

Os movimentos são anunciados e feitos sequencialmente, uma unidade de cada vez, na sequência que quiseres. Uma unidade só se pode mover uma vez por jogada. A unidade que recebeu ordens não é obrigada a mover-se.

Tens de completar o movimento de uma unidade, antes de começares a mover outra unidade. Além disso, tens de completar todos os movimentos de unidades antes do procedimento de combate.

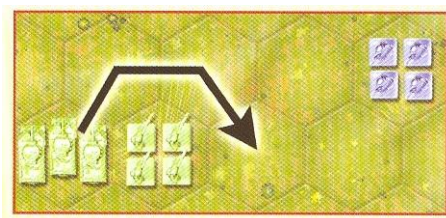
Exemplo: para que possas mover a unidade de infantaria para o hexágono à direita da aldeia, tens que em primeiro lugar, mover a unidade que está à sua frente para fora do caminho de passagem.



A unidade blindada tem de se mover por 3 hexágonos, em volta da unidade de infantaria, para alcançar o seu destino

Podes mover, as unidades a quem destes as ordens, de uma secção do campo de batalha para outro.

Duas unidades não podem ocupar o mesmo hexágono. Quando movimentas uma unidade, não a podes mover para cima ou através de um hexágono ocupado por uma unidade amiga ou inimiga.

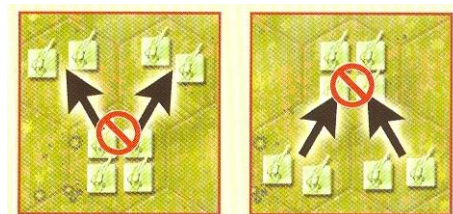


É proibido dividir uma unidade!

O Agrupamento é também Proibido!

Não podes dividir individualmente figuras de uma unidade; esta tem de se manter sempre junta e move-se sempre em grupo.

As unidades que sejam reduzidas devido a baixas, não se podem juntar com outras unidades



Algumas características dos terrenos condicionam o movimento e podem impedir uma unidade de se movimentar na sua totalidade ou combater (ver secção de terrenos na página 17).

As regras dos movimentos de retirada são ligeiramente diferentes dos movimentos regulares (ver secção de retirada na página 12).

⊙ Movimento de Infantaria

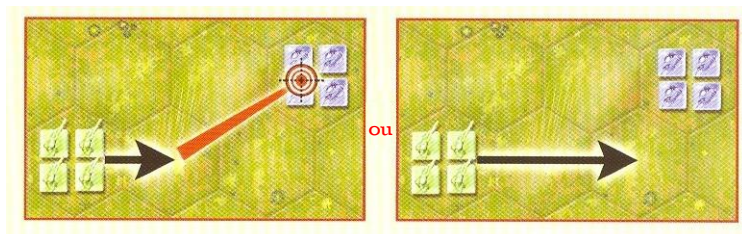


As unidades de infantaria, a quem tenham sido dadas as ordens, podem:

- efectuar um movimento até 1 hexágono e combater, ou;
- efectuar um movimento até 2 hexágonos e não combater.

Move 1 hexágono e combate

Move 2 hexágonos e não combate



As Forças Especiais: move 2 hexágonos e combate!



As Forças Especiais das unidades de Infantaria, a quem tenham sido dadas ordens, podem efectuar um movimento até 2 hexágonos e combater.

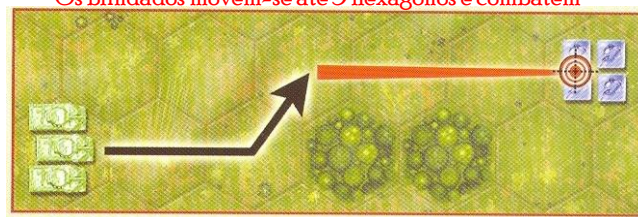


⊙ Movimento de Blindados



As unidades de Blindados, a quem tenham sido dadas as ordens, podem efectuar um movimento até 3 hexágonos e combater.

Os blindados movem-se até 3 hexágonos e combatem



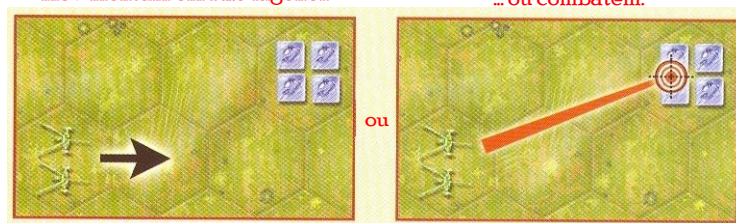
⊙ Movimento de Artilharia



As unidades de artilharia, a quem tenham sido dadas as ordens, podem efectuar um movimento até 1 hexágono ou combater.

Ambas as peças de artilharia se movimentam em 1 hexágono...

... ou combatem.



4 - Combate

Os combates são verificados e resolvidos de forma sequencial, uma unidade de cada vez (unidades a quem foram dadas ordens), sendo que a ordem da sequência, és tu que determinas. Tens de anunciar e resolver completamente a batalha de uma unidade, antes de começares o combate seguinte.

Uma unidade só pode combater uma vez por jogada. Uma unidade a quem se deu ordens não é obrigada a combater.

Uma unidade não pode dividir os dados de Combate por vários alvos inimigos.

O número de baixas que uma unidade sofre, não afecta o número de Dados de Combate que irá lançar em combate. Uma unidade com apenas uma figura, continua com o mesmo poder de fogo do que uma unidade completa.

Uma unidade que ataca uma unidade inimiga adjacente, dizemos que está “Atacar à queima-roupa” essa unidade inimiga.

Uma unidade que ataca uma unidade inimiga a mais do que 1 hexágono de distância, dizemos que está a “Disparar” sobre essa unidade inimiga.

“Ataque à queima-roupa”
atacar um hexágono adjacente



“Disparar”
atacar à distância



Um unidade adjacente a uma unidade inimiga, tem de “Atacar à queima-roupa” essa unidade, se escolher combater. Não pode “Disparar” sobre outra unidade que esteja mais distante.

Procedimentos de Combate

Para combater:

- 1- Anunciar a unidade (das quem tenham recebido ordens), com que queres atacar, e qual é o seu alvo.
 - a) **Verificar o Alcance do Combate:** verifica se o teu alvo está dentro do alcance do combate ou contacto;
 - b) **Verificar a Linha Recta de Visão (só para a Infantaria ou Blindados):** verifica se o teu alvo está dentro da linha recta de visão.
- 2- Determina o número de Dados de Combate que podes lançar, tendo em conta o tipo de unidade com que estás a atacar e a distância do alvo.
- 3- Determina as eventuais reduções de Dados de Combate, provocadas pelo terreno de batalha e reduz o número de dados de Combate a lançar.
- 4- Resolver o Combate: Lança os dados e resolve o Combate em função do resultado obtido dos dados.

☉ Alcance do Combate – Infantaria



Uma unidade de Infantaria, a quem tenha sido dadas ordens, pode atacar qualquer unidade inimiga que esteja a 3 ou menos hexágonos de distância. Lança:

- 3 dados no “ataque à queima-roupa” (inimigo num hexágono adjacente);
- 2 dados contra um alvo a 2 hexágonos de distância;
- 1 dado contra um alvo a 3 Hexágonos de distância.

O alcance e número de dados a lançar pela Infantaria, baseia-se na distância do alvo. Dizemos “combate a 3, 2, 1”.



Para determinar o número de dados de Combate a lançar, tens de contar de forma decrescente, começando no número máximo de dados a lançar, que são 3. Posiciona o teu dedo no primeiro hexágono adjacente à tua unidade e move-o, em um hexágono de cada vez, na direcção do alvo, contando de forma decrescente (3, 2, 1), conforme vais alcançando um novo hexágono. O último número que pronunciares quando o teu dedo alcançar o alvo, determina o número de dados que deves lançar.

Inimigo a 2 Hexágonos



Inimigo fora do alcance



☉ Alcance do Combate – Blindados



Uma unidade Blindada, a quem tenha sido dadas ordens, pode atacar qualquer unidade inimiga a 3 ou menos hexágonos de distância. Combate sempre com 3 dados.

Alcance e o número de dados a lançar por uma unidade Blindada



☉ Alcance do Combate – Artilharia



Uma unidade de Artilharia, a quem tenha sido dadas ordens, pode atacar qualquer unidade inimiga a 6 ou menos hexágonos de distância. Combate a 3, 3, 2, 2, 1, 1 conforme ilustra o desenho à direita.

Alcance e o número de dados a lançar por uma unidade de Artilharia



☉ Linha Recta de Visão

Uma unidade de Infantaria ou uma unidade Blindada, só podem efectuar um ataque, se conseguirem “ver” a unidade inimiga que querem atacar. A isto dá-se o nome de “Linha Recta de Visão”.

Uma unidade de Artilharia não necessita de ter a “Linha Recta de Visão” para atacar uma unidade inimiga.

Imagina uma linha recta desenhada a partir do centro do hexágono que contém uma unidade de combate, até ao centro do hexágono que contém o alvo inimigo. A linha recta de visão é considerada bloqueada, se qualquer hexágono (ou parte de um hexágono) que intercepte esta linha imaginária, contenha um obstáculo. Obstruções incluem unidades (amigas ou inimigas) ou certos tipos de terrenos.

O terreno do hexágono do alvo não bloqueia a linha recta de visão.

Linha recta de visão a partir da unidade á esquerda até ao inimigo, está bloqueada pela unidade ao centro

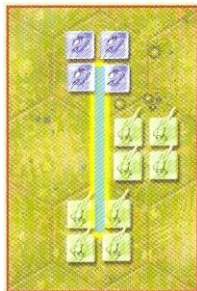


A unidade aliada tem uma linha recta de visão sobre a unidade que está no hexágono da floresta, mas não tem sobre a unidade escondida por detrás da floresta

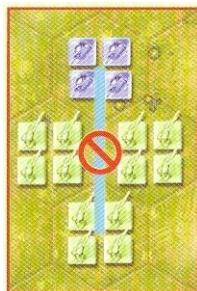


Quando a linha imaginária passa ao longo da borda de um ou vários hexágonos, os quais contêm obstruções, a linha recta de visão não é bloqueada, a menos que, as obstruções estejam em qualquer lugar ao longo de ambos os lados da linha.

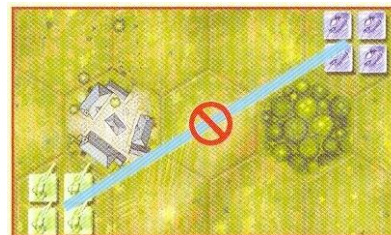
A unidade aliada tem a linha recta de visão sobre o inimigo



A linha recta de visão está bloqueada em ambos os lados



A linha recta de visão está bloqueada em ambos os lados



☉ Reduções do Terreno

Cada tipo de terreno e obstáculos estão descritos na secção de Terrenos e Obstáculos (Apêndice 2, página 17). Por favor consulta essa secção ou a carta sumário correspondente, e reduz qualquer dado de Combate ao número de dados a lançar no ataque, em função do terreno.

⊙ Resolver o Combate

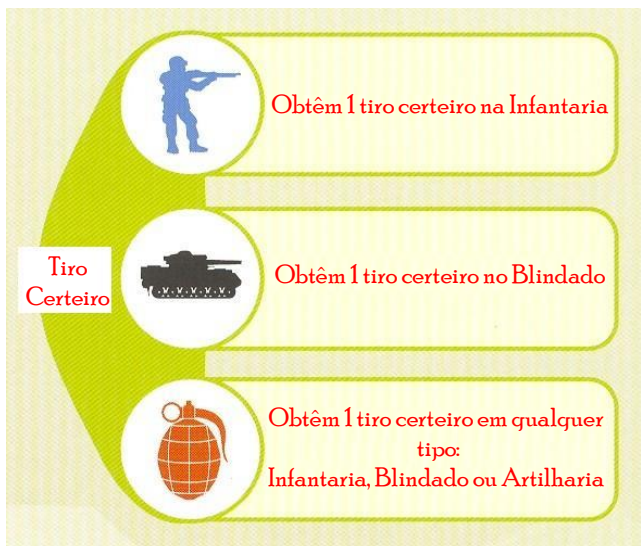
Os tiros certos são resolvidos em primeiro, e só depois a retirada.

Tiros Certos

Num combate, o atacante consegue um tiro certo por cada símbolo obtido do dado, que coincida com o tipo de unidade atacada. Cada Granada obtida dos dados é também um tiro certo.

Por cada tiro certo obtido, 1 figura é removida da unidade atacada. Quando a última peça da unidade opositora for removida, posiciona-a em cima de uma das posições das Medalhas, que esteja desocupada, no teu lado do campo de batalha.

Se um jogador atacante obtiver dos dados mais tiros certos do que o número de figuras da unidade atacada, esses tiros certos a mais não têm qualquer efeito.

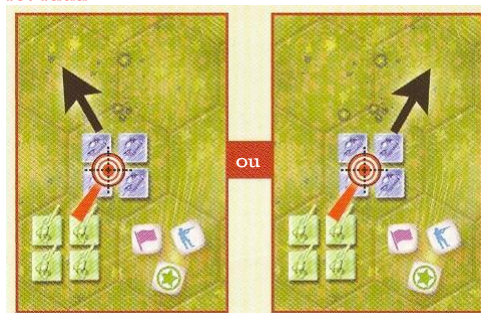


Falhar	Ataque Falhado Se num atacante não se obtiver dos dados qualquer símbolo necessário para atingir o alvo inimigo, ou para forçar o inimigo a retirar-se, estamos perante um ataque falhado. A estrela (um dos lados dos dados de Combate), é usada num número limitado de Cartas Táticas de Comando, se não for usada, então estamos perante um ataque falhado.
Retirada	Bater em Retirada Depois de todos os tiros terem sido resolvidos e as baixas tenham sido removidas, são resolvidas as retiradas. Por cada Bandeira obtida nos dados, num ataque a uma unidade, a unidade atacada tem de recuar um hexágono, na direcção do seu campo de batalha. Duas bandeiras obrigam a unidade a recuar dois hexágonos, e assim por diante.

O jogador que controla a unidade decide quais os hexágonos que a sua unidade utiliza na retirada, tendo em atenção as seguintes regras:

- * A unidade tem sempre de se retirar (recuar) em direcção ao lado do tabuleiro de jogo, controlado pelo jogador;
- * O terreno não tem efeito sobre o movimento de retirada, por isso uma unidade em retirada pode mover-se através de uma floresta ou aldeia sem que tenha de parar. Contudo, um terreno intransitável não pode ser atravessado no movimento de retirada;
- * Uma unidade não se pode retirar para cima, ou através, de um hexágono que já tenha outra unidade (independentemente se ser uma unidade amiga ou inimiga);
- * Se uma unidade não for capaz de se retirar; se for forçada a retirar-se para fora dos limites do campo de batalha; ou que seja obrigada a recuar para cima de um hexágono de mar, uma figura tem de ser removida da unidade, por cada movimento de retirada que não seja completo;
- * Alguns obstáculos irão permitir a certas unidades, ignorarem a primeira bandeira obtida contra elas.

A unidade aliada obtém uma bandeira, uma infantaria e uma estrela. Depois de ter perdido 1 figura, a unidade atacada tem 2 possibilidades de retirada:



Neste exemplo, outra unidade inimiga está no caminho, pelo que só existe um caminho possível para a retirada:



Uma unidade inimiga e o rio estão a bloquear ambas as opções de retirada – a unidade inimiga não se pode mover e uma baixa adicional é obtida como resultado desta situação



☉ Ganhar Terreno

Quando uma unidade de Infantaria (a quem tenha sido dadas ordens), num “Combate à queima-roupa” elimina a unidade inimiga ou força a unidade inimiga a retirar-se, pode Ganhar Terreno, avançando para cima do hexágono libertado.

A unidade de Infantaria aliada obtém dos dados, um símbolo de bandeira e uma Infantaria num “Combate à queima-roupa”



Depois de perder 1 figura, a unidade Alemã retira-se



O jogador aliado escolhe em “Ganhar Terreno” imediatamente, para retirar vantagem do abrigo da floresta.



Uma unidade de artilharia não pode Ganhar Terreno.

Quando uma unidade Blindada (a quem tenha sido dadas ordens), num “Combate à queima-roupa” elimina a unidade inimiga ou força a unidade inimiga a retirar-se, pode Ganhar Terreno, avançando para cima do hexágono libertado e pode reclamar uma “Incursão Mecanizada”.

As restrições causadas pelo terreno e pelo combate aplicam-se quando as unidades ganham terreno.

⊙ Incurção Mecanizada

Quando um “Combate à queima-roupa” é bem-sucedido, uma unidade Blindada (a quem tenha sido dadas ordens), pode mover-se para o hexágono libertado, podendo depois efectuar um novo combate. Se o terreno que ganhaste for adjacente a uma unidade inimiga, este segundo combate tem de ser outra vez um “Combate à queima-roupa”. Caso contrário, podes disparar contra a uma unidade distante.

- * Uma unidade pode voltar a Ganhar Terreno, depois de uma Incurção Mecanizada bem-sucedida;
- * Contudo, uma unidade Blindada só pode fazer **1** Incurção Mecanizada durante uma jogada;
- * Todos os Combates, “Combates à queima-roupa ou Incurções Mecanizadas, têm de estar completados antes que a unidade seguinte possa combater.



A unidade aliada obtém dos dados um símbolo de bandeira e uma infantaria num “Combate à queima-roupa”



Depois de ter perdido 1 figura, a unidade Alemã retira-se



O jogador aliado escolhe em fazer imediatamente uma incurção mecanizada



Depois de se mover para o hexágono libertado, a unidade Blindada pode agora combater outra vez



5 - Retirar uma carta de Comando

Depois de resolvidos todos os tiros e retiradas, descarta a carta de Comando jogada e retira outra carta do baralho. A tua jogada está agora terminada. Se o baralho de cartas se esgotar, as cartas descartadas são baralhadas e formam um novo baralho de cartas.

Apêndice 1 – Unidades Especiais

Cartas Sumário das Forças Especiais

Símbolos e poderes das unidades de Forças Especiais e de Elite



No reverso da carta sumário das unidades normais está uma lista com os vários tipos de Forças Especiais e outras unidades de Elite que podem ser encontradas no Memoir'44.

Os cantos superiores pintados dos símbolos das unidades, servem para identificar no mapa, a presença de Forças Especiais ou de Elite.

O número no canto inferior direito dos símbolos das unidades é usado para indicar o número de figuras por unidade, quando este é diferente do número das unidades normais.

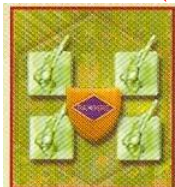
As unidades de Forças Especiais e de Elite comportam-se da mesma maneira que as unidades normais correspondentes (Infantaria e Blindados) em todos os aspectos excepto nas situações descritas a seguir e nas cartas sumário.

Os Insignias das Forças Especiais



Os cenários combinam Unidades Normais e Especiais confiadas às mesmas figuras (Comandos misturados com Infantaria nas bordas da "Sword Beach", por exemplo), para que possas distingui-las, usa a insígnia correspondente à Força Especial, pondo-o dentro de cada hexágono ocupado por Unidades Especiais, e assim conseguimos distinguir as Unidades Especiais de exércitos normais.

Unidades de Comando (Rangers)



Tropas Especiais Inglesas



Comandos Alemães



"La Resistance" é o termo utilizado para descrever os vários movimentos (armados ou não) que combateram as forças Alemãs que ocupavam França, depois da rendição de 1940. O general De Gaulle's na famosa transmissão de rádio de 18 de Junho de 1940 na BBC, galvanizou os patriotas de todas as origens políticas e geográficas. Nos anos seguintes, formam-se grupos cada vez maiores, melhor organizados e com equipamentos mais adequados, providenciando um exército "Sombra" nos dias que antecederam o Dia D. No estreito contacto com os aliados, que com frequência largavam por via aérea armas e dinheiro, a Resistência sabotava as linhas de abastecimento, protegia as forças Especiais a operar por detrás das linhas inimigas e assassinava figuras importantes do regime controlado pelos Alemães. Desde 1944, que os grupos militares dentro da Resistência passaram a ser conhecidos por FFI ("Forces Francaises de L'Intérieur" – Forças Francesas do Interior). As informações que forneciam durante a fase de preparação da Operação "Overlord", pavimentaram o caminho para o sucesso do desembarque dos aliados.



Os Alemães atacam a Resistência que estava escondida na floresta, e obtêm 2 bandeiras. A Resistência opta por retirar-se e abriga-se na Aldeia que está à distância de 4 hexágonos.

A Resistência Francesa beneficia de um conhecimento superior do campo e do apoio crescente das populações com o decorrer da guerra. Assim, as Forças da Resistência Francesa:

- * Podem sempre combater quando penetram num novo tipo de terreno (Florestas, Aldeias, Sebes) onde a Infantaria normal teria de parar e não podia combater;
- * Podem desaparecer no campo, podem retirar-se até 3 hexágonos em vez do normal hexágono (um), por qualquer bandeira obtida dos dados;
- * O seu número limite significa que começam sempre com 3 figuras por unidade, em vez das normais 4;
- * Ao contrário de outras Forças Especiais, as unidades da Resistência Francesa que optarem por mover-se por 2 hexágonos não podem combater na mesma jogada.

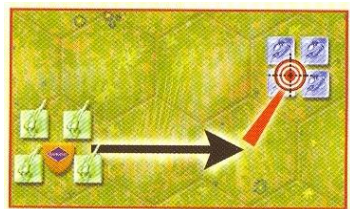
Forças Especiais (incluindo os Rangers Americanos, os Comandos Britânicos e outras unidades de elite):



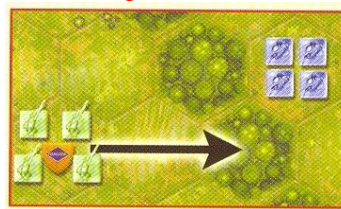
Historicamente, as Forças Especiais tinham uma superior mobilidade e poder de fogo, graças ao seu impiedoso treino e armamento fora do normal:

- * Ao contrário da Infantaria normal, as Forças Especiais podem-se mover por 2 hexágonos e podem ainda combater (em vez de serem forçadas a escolher entre moverem-se por 1 hexágono e combater, ou moverem-se por 2 hexágonos e não combater);
- * Contudo, continuam sujeitas as limitações normais do terreno.

As forças Especiais movem-se por 2 hexágonos e combatem



... mas estão sujeitas às limitações dos terrenos: neste caso, a unidade tem de parar e não pode combater, devido ao hexágono da floresta



Blindados de Elite

As unidades de Blindados de Elite, como as divisões Alemãs equipadas com tanques Tigres, foram um inimigo devastador no campo de batalha:

- * Ao contrário das unidades blindadas normais, as unidades Blindadas de Elite começam com 4 figuras tanque, denotando a sua excepcional resistência a tudo, mas também são um bom alvo para disparos pelas costas.

Unidades Blindadas de Elite têm 4 figuras



Apêndice 2 – Terreno

Cartas de Ajuda dos Terrenos

As cartas de ajuda dos Terrenos providenciam um pequeno sumário dos efeitos chave de cada tipo de terreno.

Quando estás a preparar um cenário, posiciona as Cartas de Ajuda que correspondem aos tipos de terrenos usados no cenário, ao lado do tabuleiro de jogo.

- * A secção dos Efeitos descreve as várias características do terreno;
- * Os desenhos do Soldado e o do Tanque, identificam as capacidades defensivas desse terreno. Neste exemplo, quem atacar uma unidade de infantaria posiciona neste tipo de terreno, lança menos 1 dado, e quem atacar uma unidade blindada posicionada neste tipo de terreno, lança menos 2 dados.

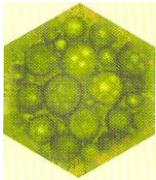


Floresta

- * **Movimento:** A unidade que entrar num hexágono com a Floresta tem de parar e não se pode mover mais nessa jogada.
- * **Combate:** A unidade não pode combater na mesma jogada em que se movimentou para dentro do hexágono da Floresta.

Quando se combate uma unidade inimiga que está num hexágono com a Floresta, a Infantaria reduz o número de dados de Combate a lançar em 1 dado, a unidade Blindada reduz o número de dados de Combate a lançar em 2 dados e a artilharia não tem qualquer redução de dados de Combate.

- * **Linha Recta de Visão:** A floresta bloqueia a linha recta de visão.



Jogada #1

O jogador aliado move a unidade para dentro da floresta: tem de parar e não pode combater nesta jogada



Jogada #2

O jogador Alemão move – se para mais perto e combate, mas só lança 2 dados, em vez dos normais 3, porque a unidade de Infantaria aliada está protegida pela floresta.



Jogada #3

Tempo de Vingança!
O jogador aliado pode agora combater, e com 3 dados.



Sebes

As sebes são paisagens típicas da Normandia: pequenos campos de erva separados por filas altas de arbustos, arvoredo e cercas. Estes foram os terrenos em que os aliados tiveram maiores dificuldades, uma vez que não sabiam qual o perigo que estava escondido por detrás da próxima sebe.

- * **Movimento:** Para mover uma unidade para dentro de um hexágono com a Sebe, a unidade tem de estar adjacente à Sebe. A unidade que entrar na Sebe tem de parar e não se pode mover mais nessa jogada.
A unidade para sair de um hexágono com a Sebe, só pode mover-se para um hexágono adjacente à Sebe.
- * **Combate:** Uma unidade não pode combater na mesma jogada em que entrou no hexágono com a Sebe.

Quando se combate uma unidade inimiga que está num hexágono com a Sebe, a Infantaria reduz o número de dados de Combate a lançar em 1 dado, a unidade Blindada reduz o número de dados de Combate a lançar em 2 dados e a Artilharia não tem qualquer redução de dados de Combate.
- * **Linha Recta de Visão:** A sebe bloqueia a linha recta de visão.



Colinas

- * **Movimento:** Não há restrições ao movimento das unidades.
- * **Combate:** Quando se combate uma unidade inimiga no cimo de uma Colina, unidades de Infantaria e Blindadas reduzem o número de dados de Combate a lançar em 1 dado, e a Artilharia não tem qualquer redução de dados de Combate.
Quando se combate uma unidade inimiga que está à mesma altura da tua unidade, não existe qualquer redução de dados de Combate.
- * **Linha Recta De visão:** A colina bloqueia a linha recta de visão para unidades que tentem ver para além da colina. A linha recta de visão não é bloqueada quando as unidades estão à mesma altura e na mesma colina (efeito planalto).



Vilas e Aldeias

* **Movimento:** A unidade que entrar numa Vila tem de parar e não se pode mover mais nessa jogada.

* **Combate:** Uma unidade não pode combater na mesma jogada em que entrou no hexágono com a Vila.

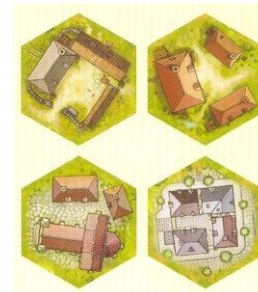
Quando se combate uma unidade inimiga que está num hexágono com a Vila, a Infantaria reduz o número de dados de Combate a lançar em 1 dado, a unidade Blindada reduz o número de dados de Combate a lançar em 2 dados e a Artilharia não tem qualquer redução de dados de Combate.

Uma unidade Blindada que esteja num Hexágono com a Vila, ao combater para fora da Vila, terá de reduzir o número de Dados de Combate a lançar em 2 dados.

* **Linha Recta de Visão:** A Vila/Aldeia bloqueia a linha recta de visão.



Outras Vilas e Aldeias

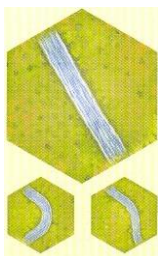


Rios e Canais

* **Movimento:** O Rio é um terreno intransitável. Uma unidade só pode entrar num hexágono com o Rio, quando este tiver uma ponte.

* **Combate:** Uma unidade que esteja num hexágono com o Rio e a Ponte, combate normalmente.

* **Linha Recta de Visão:** O Rio não bloqueia a linha recta de visão.



A unidade Blindada tem de recorrer à ponte para poder atravessar o rio.

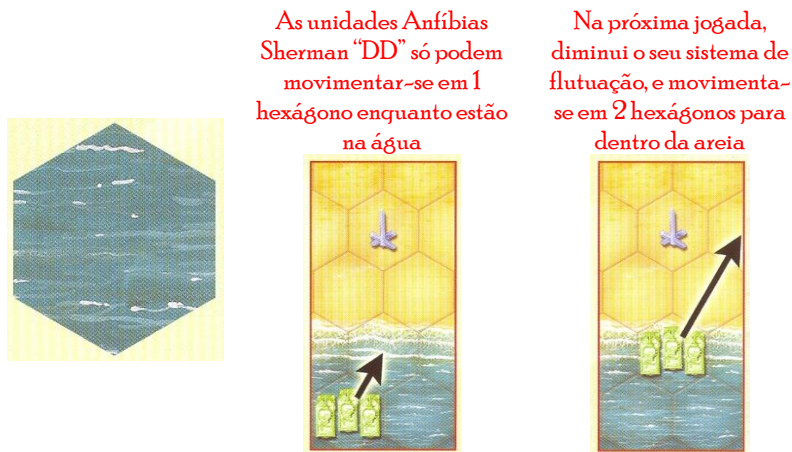


A unidade de Infantaria pode disparar sobre o Rio



Oceanos

- * **Movimento:** Uma unidade que se movimenta em cima de um hexágono com o Oceano, só se pode mover no máximo de 1 hexágono. Assume-se que as unidades estão a desembarcar de navios ou estão em águas pouco profundas, até que se movam para dentro dos hexágonos da praia. Um hexágono com o Oceano é um terreno intransitável para movimentos de retirada.
- * **Combate:** Uma unidade que esteja num hexágono com o Oceano, não pode combater.
- * **Linha Recta de Visão:** O Oceano não bloqueia a linha recta de visão.



Praias

- * **Movimento:** Uma unidade que se movimenta em cima de um hexágono com a Praia, só se pode mover por 2 hexágonos.
- * **Combate:** Não existe restrições aos Combates. Uma unidade pode ainda Ganhar Terreno, depois de um "Combate à queima-roupa" bem-sucedido.
- * **Linha Recta de Visão:** A Praia não bloqueia a linha recta de visão.



Obstáculos Fixos

Quando um obstáculo está num hexágono de terreno, as reduções dos dados de Combate dos dois, não são acumulativas. A melhor protecção é a única que prevalece. Por exemplo, um bunker numa colina reduz o número de dados de Combate a lançar por um ataque com tanques blindados, posicionados num nível abaixo da colina, em 2 dados, e não em 2+1 (a protecção do bunker é de 2 e da colina é de 1). Outro exemplo: um saco de areia numa Aldeia não adiciona nada à protecção da Aldeia (a defesa da aldeia é de 2/1 e a do saco de areia é de 1), contudo providencia uma característica adicional: qualquer unidade numa aldeia pode ignorar a primeira bandeira obtida contra ela, devido ao saco de areia.

Bunkers (abrigos)

- * **Movimento:** Uma unidade de Infantaria pode combater na mesma jogada em que se moveu para cima do hexágono com o Bunker. Uma unidade Blindada ou de Artilharia não se pode mover para cima de um hexágono com o Bunker.
As unidades de Artilharia que comecem num hexágono com o Bunker, não se pode mover desse hexágono.

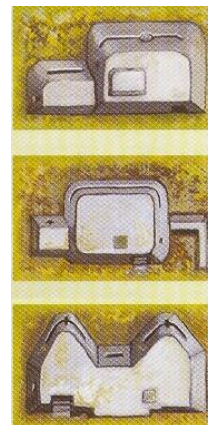
- * **Combate:** Só o jogador indicado nas instruções do cenário, pode reclamar o Bunker como sendo uma posição de defesa.

Quando se combate uma unidade inimiga que está num hexágono com o Bunker, a Infantaria reduz o número de dados de Combate a lançar em 1 dado, a unidade Blindada reduz o número de dados de Combate a lançar em 2 dados e a Artilharia não tem qualquer redução de dados de Combate.

Remove uma figura de Artilharia por cada Bandeira de retirada, obtida nos dados, contra uma unidade de artilharia que esteja num Bunker.

Uma unidade que esteja num Bunker pode ignorar a primeira bandeira, obtida nos dados, contra ela.

- * **Linha Recta de Visão:** O Bunker bloqueia a linha recta de visão.



Barreiras



As Barreiras eram obstáculos contra tanques e desembarques anfíbios. Eram normalmente feitas de linhas férreas soldadas. Podiam também ser feitas de madeira, com uma mina antitanque no cimo. Inesperadamente, as tropas de infantaria aliadas usavam-nas para se cobrirem, enquanto se movimentavam nas praias.



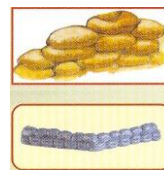
- * **Movimento:** Só unidades de Infantaria podem entrar em hexágonos com Barreiras. Não há restrições de movimento.
- * **Combate:** Não existe restrições aos Combates. Uma unidade num hexágono com Barreira pode ignorar a primeira Bandeira, obtida nos dados, contra ela.
- * **Linha Recta de Visão:** Uma Barreira não bloqueia a linha recta de visão.

Obstáculos Removíveis

Sacos de Areia

- * **Movimento:** No existe restrições ao movimento. Quando uma unidade deixa um hexágono com Sacos de Areia, os Sacos de Areia são removidos.
- * **Combate:** Uma unidade num hexágono com sacos de areia está protegida em ambos os lados, não só ao longo dos lados do hexágono onde foram colocados os Sacos de Areia. Quando uma unidade não beneficia de qualquer protecção do terreno onde está, os Sacos de areia reduzem o número de dados de Combate a lançar em 1 dado, quando atacada por unidades de Infantaria ou Blindada. Como é usual, a artilharia não tem qualquer redução de dados.

Uma unidade escondida por detrás dos Sacos de Areia, pode ignorar a primeira Bandeira, obtida nos dados, contra ela.
- * **Linha Recta de Visão:** Um Saco de Areia não bloqueia a linha recta de visão.

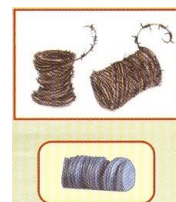


Arame Farpado

- * **Movimento:** Uma unidade que entra num hexágono com arame Farpado tem de parar e não se pode mover mais nessa jogada.
- * **Combate:** Uma unidade de Infantaria que esteja num hexágono com Arame Farpado, ao combater para fora da do Arame Farpado, terá de reduzir o número de Dados de Combate a lançar em 1 dado.

Uma unidade de Infantaria que está apta a combater, pode remover o Arame Farpado, em vez de combater.

Antes de combater, uma unidade Blindada tem de remover o Arame Farpado e pode ainda combater.
- * **Linha Recta de Visão:** O arame Farpado não bloqueia a linha recta de visão.



Apêndice 3 – Jogos com Vários Jogadores, Variantes e Cenários Adicionais

Jogo de Equipa

A maneira mais simples de jogar este jogo com mais jogadores, até ao máximo de 6, é tentar jogar o Memoir'44 em equipa.

Faz duas equipas, cada uma delas com o máximo de 3 jogadores (se tiveres um número ímpar de jogadores, põe um jogador a mais numa das equipas).

Cada equipa coloca as suas Cartas de Comando num suporte de cartas, discutindo as possíveis estratégias no seio da equipa, antes terem escolhido em conjunto, qual a carta a jogar. O membro da equipa mais directamente interessado na carta que foi jogada, fica responsável por levar a cabo as acções que sejam pertinentes, mover as unidades, seleccionar os alvos e lançar os dados de Combate caso seja necessário.

- * Numa equipa com 2 jogadores, um jogador fica responsável pelo centro do campo de batalha e actua como sendo o Comandante em Chefe, enquanto o outro jogador fica responsável pelos dois flancos.
- * Numa equipa com 3 jogadores, cada jogador fica incumbido por controlar uma das secções do campo de batalha. O jogador que ficar com o Centro é também o Comandante em Chefe.

O comandante em Chefe, é o responsável por jogar as Cartas Tácticas que se aplicam a nenhuma (ou a todas) as secções do campo de batalha.

Memoir'44 Gigante – Batalhas em grande escala!

Os jogadores mais experientes vão querer juntar várias cópias do Memoir'44 para jogar em cenários de maior dimensão, com grandes campos de batalha, num novo tipo de “mega-jogo”, conhecido por “Memoir'44 Overlord!”. Os cenários gigantescos são únicos, em que dois tabuleiros são juntos formando um só (e às vezes juntam-se três), com campos de batalha de tamanho XXL, permitindo que se jogue com o máximo de 8 jogadores (quatro por equipa) para reproduzir as batalhas históricas da 2ª Guerra Mundial, em grande escala.

Com o “Memoir'44 Overlord!”, os jogadores podem experimentar as frustrações associadas por fazerem parte de uma cadeia de comando de estilo militar da 2ª Guerra Mundial e ao mesmo tempo, desfrutar os desafios de coordenação e de cooperação necessários para alcançar a vitória. Os campos de batalha e cenários estão estilizados, mas graças à grande escala, descrevem com maior detalhe as maiores e menores características do terreno que existem no campo de batalha original, e encaram primorosamente o desenvolvimento histórico das forças Alemãs e Aliadas.

Um cenário especial é fornecido nas últimas páginas deste livro, intitulado “Omaha Beach – Overlord Version”. Este cenário bónus requer um manual suplementar “Memoir'44 Overlord – rules booklet” o qual pode ser descarregado gratuitamente no nosso site www.memoir44.com

Variante para Jovens Generais

Se necessário, as crianças mais novas podem jogar uma versão simplificada e manter a mesma emoção do jogo. As crianças mais novas normalmente contam melhor do que lêem, pelo que sugerimos as seguintes modificações:

- * Remove todas as cartas Tácticas do baralho – mantém apenas as Cartas de Secção;
- * Se necessário, podes escolher em não jogar com as regras Ganhar Terreno e Incursão Mecanizada;
- * Sempre que o baralho se esgote, não te esqueças de baralhar as cartas de secção, antes de formares um novo baralho.

Será mais fácil, se um adulto fizer a introdução do jogo às crianças mais novas, e jogar algumas vezes o jogo com elas. É Também uma boa oportunidade para os pais ou professores, a utilização do jogo como um instrumento de aprendizagem sobre o envolvimento dos aliados durante a 2ª Guerra Mundial e chamar a atenção das crianças para as batalhas que ocorreram ou para a história moderna.

Cenários Adicionais

O Memoir'44 é um jogo com infinitas possibilidades. As várias ofensivas e contra-ataques, combates críticos e as polémicas menos conhecidas, mais os numerosos teatros de operações nos quais decorreram os combates da 2ª Guerra Mundial, fornecem uma base muito fértil.

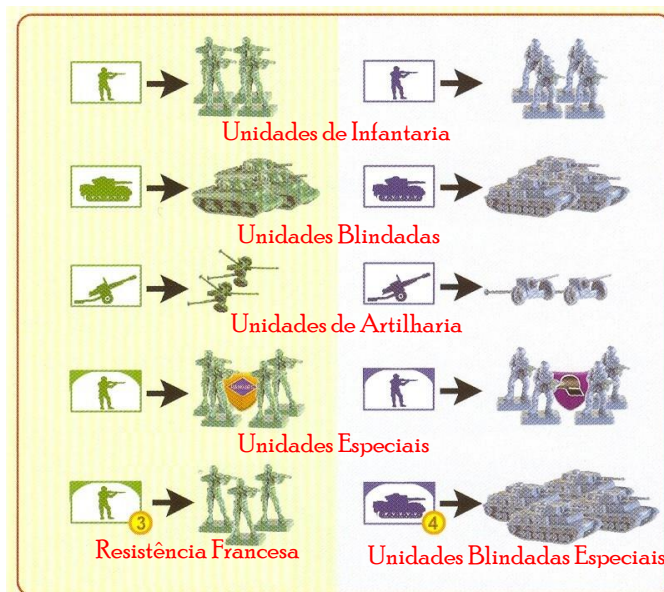
Em colaboração com o autor de Memoir'44, Richard Borg da Days of Wonder, continuaremos a fazer o “update” do jogo com os lançamentos regulares de novos cenários, regras adicionais, materiais e miniaturas, etc.

Para experimentares o sabor das novidades que estão para vir, visita o nosso site e não te esqueças de registar-te: www.memoir44.com

Como Ler um Cenário

Com o objectivo de assegurar uma preparação rápida do jogo, todos os cenários do Memoir'44 estão apresentados numa única página estandardizada com as seguintes características:

- * **O título do Cenário** (normalmente tem o nome historicamente mais conhecido dessa batalha) e a data histórica.
- * **A exibição do Mapa do Tabuleiro** com todas as características do terreno, requeridas e peças de obstáculos, e as unidades militares necessárias com a sua posição no campo de batalha.
- * **Uma Lista do Terreno** (tipo e quantidades) usado.
- * **Um Resumo Histórico** relatando alguns dos eventos históricos, façanhas ou anedotas que envolveram a batalha.
- * **As Instruções** detalhadas do número de Cartas de Comando, a distribuir por cada lado, e o jogador que começa a jogar.
- * **As Condições de Vitória:** As condições especiais de vitória, incluindo onde colocar as Medalhas de Vitória no mapa, se existirem.
- * **Regras Especiais:** Uma secção opcional descrevendo as regras adicionais aplicadas a um cenário particular.



Como se Prepara um Cenário

- 1- Coloca o tabuleiro de jogo no centro da mesa, com a face apropriada visível (campo ou desembarque na praia). Junta os suportes das cartas e coloca-os ao lado das bordas do tabuleiro de jogo.
- 2- Coloca os hexágonos dos Terrenos, conforme ilustra o mapa do cenário do tabuleiro de jogo. Para minimizar conflitos (procurar pela peça certa, uma vez que os hexágonos têm duplo lado) e tempo de preparação, recomendamos que prepares as peças de terrenos pela ordem apresentada na lista.
- 3- Adiciona os obstáculos fixos (Bunkers e Pontes) e removíveis, se existir algum.
- 4- Agora, posiciona as figuras das várias unidades no tabuleiro de jogo, nas posições coincidentes com aqueles que o mapa do cenário da batalha ilustra. Recomendamos que inicialmente coloques uma figura por unidade, usando as bordas do tabuleiro e os limites dos flancos (linha vermelha a picotado) para rapidamente localizares os hexágonos pretendidos. Depois completa cada unidade com o número de figuras requeridas (artilharia-2, blindados-3, infantaria-4, com algumas raras excepções).
- 5- Se necessário, adiciona as insígnias das Forças Especiais às unidades normais.
- 6- Se necessário, adiciona as Medalhas de Vitória nos objectivos do mapa.
- 7- Se quiseres, coloca as cartas de sumários relevantes ao lado do tabuleiro de jogo.
- 8- Baralha bem as Cartas de Comando, e dá a cada um dos lados, o número de cartas indicadas nas instruções do cenário.
- 9- Posiciona o baralho de cartas (com as cartas que restarem), com a face virada para baixo, ao lado do campo de batalha, de forma a que ambos os jogadores o possam alcançar facilmente.
- 10- Dá 4 dados de combate a cada lado.
- 11- O mais importante, desfruta do jogo e diverte-te!

1 - PEGASUS BRIDGE – 6 de Junho de 1944



Resumo Histórico

As últimas horas de 5 de Junho de 1944... Liderados pelo Major John Howard, os homens de Oxford e Buckinghamshire da Infantaria Ligeira* embarcam a bordo de 6 planadores num aeródromo secreto em Dorset. A sua missão: lançar o primeiro assalto aéreo - transportado do Dia D e capturar duas pontes, uma em ambos os lados do Canal Caen, e a outra sobre o Rio Orne, na Normandia.

Uns minutos depois da meia-noite, agora 6 de Junho de 1944, os planadores rasando as copas das árvores aterram num pequeno pedaço de mato, entre um lago e o Canal Caen, alguns metros de distância do seu objectivo! O Major Howard e as suas tropas saem dos planadores, apanhando completamente de surpresa e com toda a rapidez as tropas alemãs atordoadas. Apesar da forte oposição de um ninho de metralhadoras pesadas, escondidas por detrás de sacos de areia no final, da agora famosa ponte "Pegasus", eles captura o seu objectivo num instante. A Este, a ponte Orne é igualmente capturada rapidamente, dando a primeira vitória do Dia D às tropas Inglesas!

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 2 Cartas de Comando (Os alemães foram surpreendidos).
- * Retira 2 cartas depois da 1ª jogada, e mais 2 depois da 2ª jogada. Terás agora 4 cartas de Comando na tua mão até ao resto da batalha.

Jogador Aliado:

- * Inglês: major John Howard.
- * Recebe 6 cartas de Comando.
- * É o primeiro a jogar.

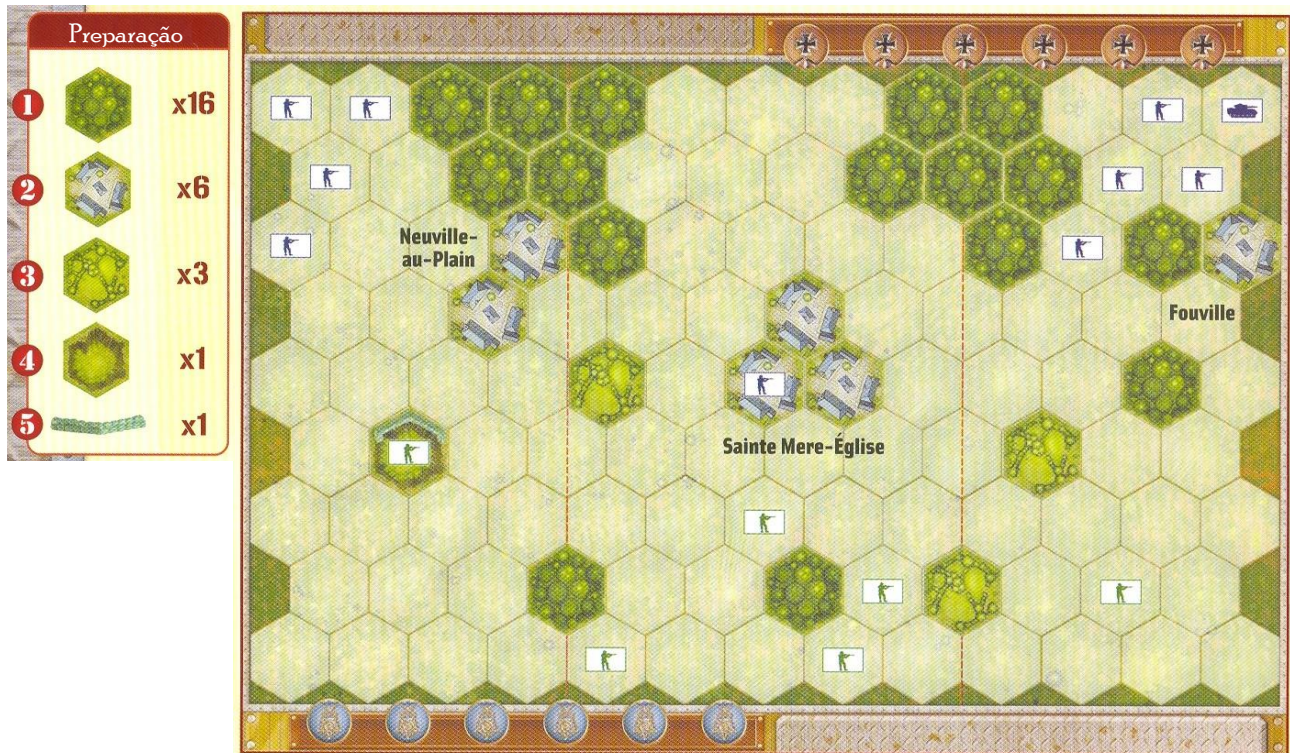
Condições de Vitória:

- * 4 Medalhas.

Qualquer unidade aliada que capture um hexágono com a ponte conta como 1 Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha Objectivo em cada uma das duas pontes. Enquanto permanecer uma unidade Aliada no Hexágono com a ponte, continua a contar para a vitória Aliada. Se a unidade se mover para fora da ponte ou for eliminada, não conta mais como tal.

* Embora todas as unidades Inglesas envolvidas no ataque à Ponte Pegasus eram forças de elite, para simplificar este cenário introdutório são usadas unidades de infantaria regular, em sua substituição.

2 - SAINTE MÈRE-ÉGLISE – 6 de Junho de 1944



Resumo Histórico

O estabelecimento de uma base defensiva em Ste. Mère-Église era um dos objectivos chave da 82ª Divisão Aéreo – Transportada dos Estados Unidos. Em contraste com outros regimentos, a 505ª Infantaria de Pára-quedistas, aterraram no noroeste de Ste. Mère-Église, tendo efectuado um dos mais precisos lançamentos. Rapidamente se agruparam e informados da presença de tropas Alemãs na povoação, por um Francês nativo, os pára-quedistas planearam em cercar Ste. Mère-Église, deslocando-se com facas, baionetas e granadas.

Entretanto, a Norte, o tenente Tuner Turnbull posicionava as suas forças num terreno elevado perto de Neuville-au-Plain, enfrentando e combatendo o inimigo para o empatar. Com isto ganhou tempo crucial para que os batalhões cercassem Ste. Mère-Église, dando-lhes uma oportunidade de enfrentarem e empurrarem os Alemães para sul, aniquilando várias unidades inimigas. Isto aconteceu uma vez que os comandos Alemães subestimaram a força dos Americanos neste sector, e como resultado, os Alemães retiraram-se.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 4 Cartas de Comando.

Jogador Aliado:

- * Recebe 5 cartas de Comando.
- * É o primeiro a jogar.

Condições de Vitória:

- * 4 Medalhas.

Regras Especiais:

Antes do lado dos aliados fazerem a sua primeira jogada, o jogador Aliado tem um lançamento de pára-quedista adicional.

Segura com a tua mão em 4 figuras de Infantaria a uma altura de 12 polegadas – aproximadamente a altura da caixa do jogo – por cima do campo de batalha.

Deixa cair as figuras. Se uma figura cair para fora do tabuleiro ou aterrar num hexágono com outra unidade amiga ou inimiga, essa figura fica fora de acção e regressa para dentro da caixa do jogo. Nenhuma Medalha de Vitória é ganha pelo jogador Alemão nesta ocasião.

Se a figura não ficar fora de acção, coloca adicionalmente 3 figuras tiradas da caixa do jogo, para dentro do hexágono onde caiu a figura pára-quedistas. A unidade aterrou em segurança e está pronta para a acção.

3 - SWORD BEACH – 6 de Junho de 1944



Resumo Histórico

A 8ª Brigada da 3ª Divisão Inglesa, apoiada pelos Comandos da 1ª Brigada de Serviços Especiais e os tanques anfíbios Sherman da 13ª e 18ª Hussardos, formam a primeira vaga da força aliada a desembarcar na praia de "Sword", perto da foz do Rio Orne, na manhã de 6 de junho de 1944.

Os tanques eram para ser os primeiros a desembarcarem e a enfrentar o inimigo, antes da chegada da Infantaria. As fortes ondas atrasaram a aproximação a terra, pelo que os tanques e a infantaria chegaram juntos. O mau tempo, associado a forte resistência Alemã, atrasou o avanço que se fazia por terra. Enquanto os comandos – incluindo as primeiras tropas Francesas a porem o pé de regresso à sua terra natal nesse dia – capturavam o Casino em Riva Bella, o grosso das Forças aliadas falhava o avanço terrestre e a captura de Caen, o seu objectivo para esse dia. Tendo como consequência, o maior revés das operações Aliadas no Dia D, que só veria a ser bem-sucedido já dentro do mês de Julho. A cidade de Caen veria a pagar um preço muito caro por isso.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 4 Cartas de Comando.

Jogador Aliado:

- * Recebe 5 Cartas de Comando.
- * É o primeiro a jogar.

Condições de Vitória:

- * 5 Medalhas.

Uma unidade que capture um hexágono com a Vila conta com uma Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha de Objectivo em cada hexágono com Vila. Enquanto a unidade aliada permanecer no hexágono com a Vila, continua a contar para a vitória aliada. Se a unidade se mover para fora da Vila ou for eliminada, não conta mais como tal.

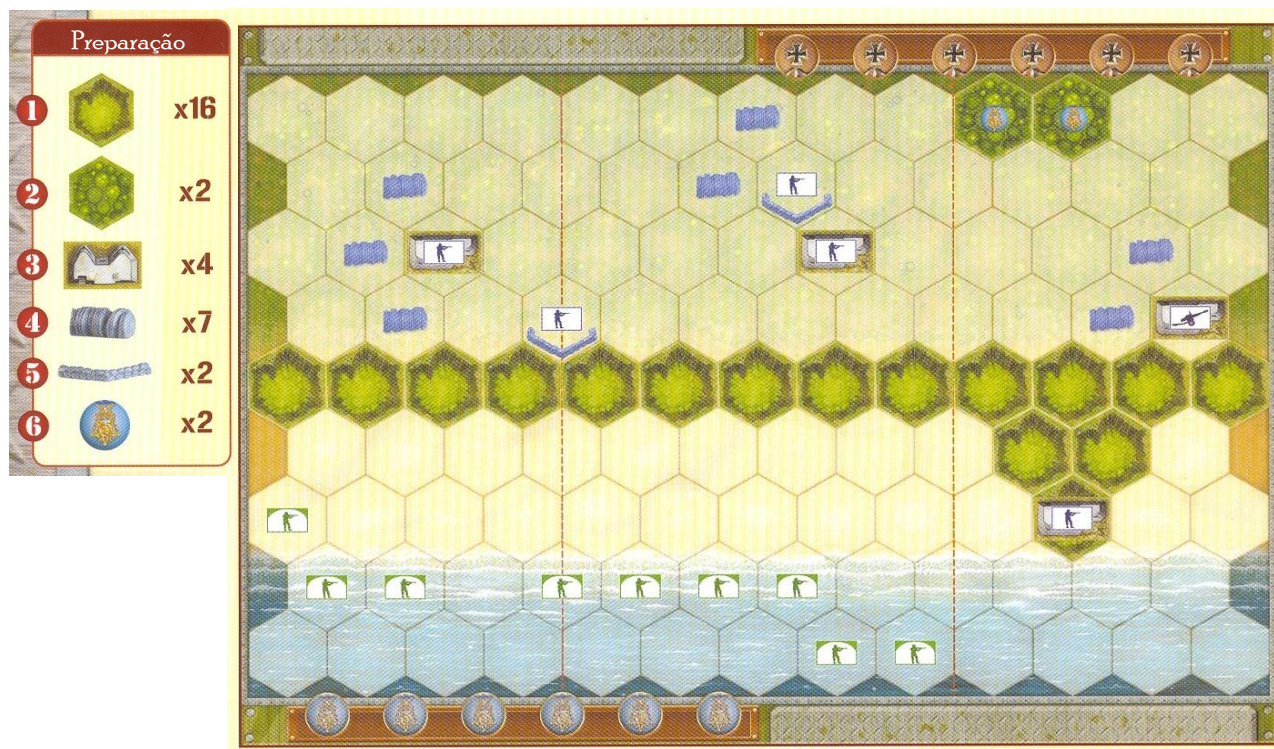
Regras Especiais

O jogador Alemão tem o controlo dos Bunkers e pode reclamá-los com sendo uma posição de defesa.

As Forças Especiais aliadas são unidades de comando. Coloca a insignia dos Comandos Ingleses no mesmo hexágono que essas unidades para distingui-las das outras unidades. Os comandos podem-se mover por 1 ou 2 hexágonos e podem ainda combater.



4 - POINTE-DU-HOC – 6 de Junho de 1944



Resumo Histórico

Os estrategos pensavam que as baterias Alemãs em Pointe-Du-Hoc seriam uma das ameaças mais assustadoras para o desembarque das forças Aliadas em Omaha na manhã do Dia D. Situadas a uma altura de 100 pés nos penhascos a oeste da praia, o alcance das armas era tal que conseguiam ser capazes de atingir directamente com tiros certos em qualquer tropa a desembarcar abaixo da praia. Os 2º Comandos Rangers, sob o comando do tenente-coronel James E. Rudder, foram destacados para as silenciar. Depois de uma difícil aproximação e apesar do intenso fogo das guarnições Alemãs, o primeiro de 200 Rangers que efectuavam o ataque, estava em cima dos penhascos em poucos minutos. Ficaram surpreendidos ao descobrir que as armas tinham sido retiradas desse nível três dias antes. Encontraram apenas manequins feitos de madeira nas trincheiras, as patrulhas dos Rangers infiltraram-se para sul na procura das armas desaparecidas. Entretanto duas concentrações significativas de Alemães permaneciam nesse penhasco durante a manhã. As posições antiaéreas no bunker a sudoeste e o bunker de observação no topo do penhasco foram dos repetidos ataques dos Rangers, os mais perigosos e os que ofereceram mais resistência. Uma patrulha Ranger finalmente encontrou as armas desguarnecidas, mas prontas para disparar, num pomar de maçãs no interior. A patrulha colocou granadas incendiárias Thermites nas armas e completou a sua missão. O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 4 Cartas de Comando.

Jogador Aliado:

- * Recebe 6 cartas de Comando.
- * És o primeiro a jogar.

Condições de Vitória:

- * 4 Medalhas.

Uma unidade Aliada que capture um hexágono com Floresta no lado do campo de batalha dos Alemães, conta como 1 medalha de Vitória. Coloca uma Medalha Objectivo em cada hexágono com Floresta. A medalha, uma vez ganha, continua a contar para a vitória aliada, mesmo se a unidade se mover para fora do hexágono ou seja eliminada.

Regras Especiais:

A colina que corre ao longo da praia é um penhasco. Subindo o penhasco a partir da praia é um movimento de 2 hexágonos. Do lado interior, trata-o como uma colina normal em batalha e para o movimento.

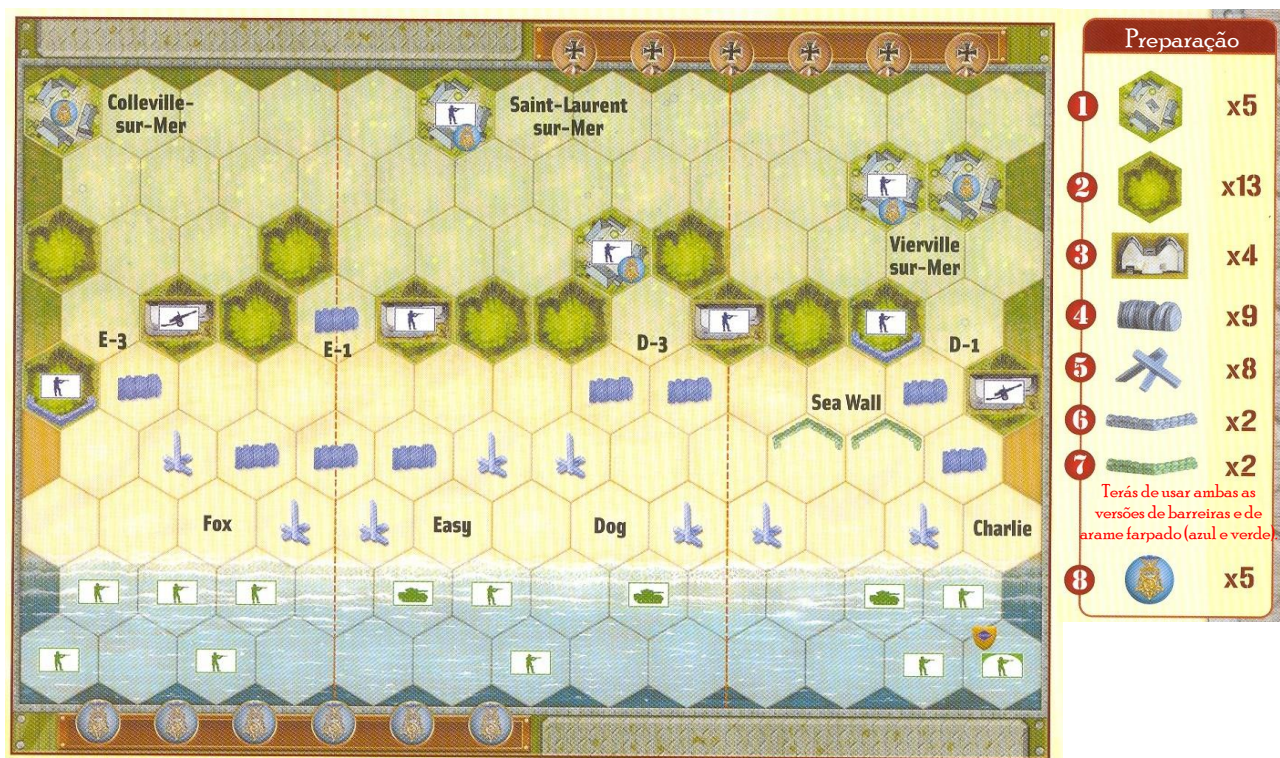
O jogador Alemão está a controlar os Bunkers e pode reclamá-los como sendo posições de defesa.

Todas as unidades Aliadas são Forças Especiais Rangers. Por isso, não é necessário colocar as insígnias dos Rangers com as unidades.

Os Rangers podem-se mover por 1 ou 2 hexágonos e podem ainda combater.



5 - OMAHA BEACH – (1ª vaga de assalto) – 6 de Junho de 1944



Resumo Histórico

“Nunca tinha havido ali um nascer do sol como este.” – Cornelius Ryan, The Longest Day

As vagas de assalto Americanas na praia de Omaha foram lideradas pelo 116º Grupo de Regimento de Combate, destinado ao sector Dog do lado esquerdo; e a 16º Grupo de Regimento de Combate a atacar os sectores Easy e Fox. A primeira vaga também incluía 2 batalhões de tanques da 741ª e 743ª. A ondulação insistente e a forte corrente marítima continuava a empurrar as tropas na direcção das secções erradas da praia. As posições Alemãs severamente fortificadas, respondiam com fogo contínuo no momento em que qualquer LCA se aproximava. Exaustos e enjoados, os sobreviventes que alcançavam a margem deparavam-se com um cenário sem qualquer protecção, exceptuando os poucos 200 metros até ao paredão. Muitos simplesmente desmaiavam, ou tentavam encontrar um abrigo por detrás dos numerosos obstáculos da praia. Ainda na mira do intenso fogo de pequenas armas e artilharia, uma mão cheia de jovens soldados reagrupam-se e começam a agir. A primeira infiltração foi feita entre as saídas E1 e E3. A abordagem a outros pontos importantes também teve sucesso e embora não tivesse aparentado na altura, as defesas Alemãs estava a começar a ceder.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 5 Cartas de Comando.
- * É o primeiro a jogar.

Jogador Aliado:

- * Recebe 4 cartas de Comando.

Condições de Vitória:

- * 6 Medalhas

Uma unidade Aliada que capture uma Vila conta como 1 Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha Objectivo em cada uma das Vilas. Enquanto a unidade Aliada permanecer no hexágono com a Vila, continua a contar para a vitória aliada. Se a unidade se mover para fora da Vila ou for eliminada, não conta mais como tal.

Regras Especiais:

A colina que corre ao longo da praia é uma falésia. Subir a falésia a partir da praia é um movimento de 2 hexágonos. Os tanques não se podem movimentar para cima da falésia a partir da praia. Do lado interior, trata a falésia como uma colina normal em batalha e para o movimento.

O jogador Alemão está a controlar os Bunkers e pode reclamá-los como sendo posições de defesa.

As Forças Especiais Aliadas são unidades Rangers. Coloca uma insígnia Rangers no mesmo hexágono que tem esta unidade, para distingui-la das outras unidades. Os Rangers podem-se mover por 1 ou 2 hexágonos e podem ainda combater.

Trata os paredões como uma posição aperfeiçoada permanente (sacos de areia) para o jogador Aliado. Coloca 2 sacos de areia nestes 2 hexágonos. As unidades podem-se mover através dos paredões normalmente.



6 - MONT MOUCHET – 10 de Junho de 1944



Resumo Histórico

A 10 de Junho, três grupos táticos de Wehrmacht, com cerca de 2.000 homens com suporte blindado, convergem para Mont Mouchet. Simultaneamente movendo-se de Oste (Saint Flour), Norte (Lageac e Pinols) e Este (Le Puy-en-Velay et Saugues), estavam determinados em apanhar todas as tropas da Resistência Francesa que estavam na área. Ocorreram combates violentos durante todo o dia. As companhias Francesas fizeram uso dos seus conhecimentos do terreno arborizado e montanhoso para travar o avanço e finalmente forçar o inimigo a retirar-se temporariamente para as suas posições de partida.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 4 Cartas de Comando.

Jogador Aliado:

- * Recebe 5 cartas de Comando.
- * É o primeiro a jogar.

Condições de Vitória:

- * 4 Medalhas.

Por cada tanque Alemão eliminado dá ao jogador aliado 2 Medalhas de Vitória, em vez da usual medalha.

Regras Especiais

As unidades tanques das Forças Especiais Alemãs têm 4 figuras.



Todas as unidades aliadas são da Infantaria da Resistência Francesa. Por isso não é preciso colocar a insígnia da resistência com as unidades. Estas unidades só têm 3 figuras. Uma unidade da Resistência pode-se mover para dentro do terreno e pode ainda combater.

Quando em retirada, a unidade pode mover-se para trás em 1, 2 ou 3 hexágonos, antes de se reagrupar.



7 VASSIEUX, VERCORS – 24 de Julho de 1944



Resumo Histórico

O lar da Resistência Francesa, “Maquis” de Vercors tornou-se um dos maiores do seu tipo nos primeiros meses de 1944, com numerosos recrutas jovens Franceses a alistarem-se. Os campos da Resistência estavam estabelecidos em volta de muitas aldeias tais como Vassieux, devido a sua configuração geográfica e importância estratégica. A 14 de Julho de 1944, a Resistência tinha completado o aeródromo – com o nome de código “Taille-Crayon” (Afiador de Lápis) – e tinham acabado de receber um lançamento dos aviões americanos, quando os aviões alemães apareceram e bombardearam a aldeia.

Em 21 de Julho pelas 9 horas da manhã, a Resistência Francesa trabalhava para reparar o aeródromo, que foi tomado de surpresa quando 20 aviões Alemães e planadores apareceram, voando entre o nevoeiro matinal. Os planadores aterraram e as tropas Alemães afluíam em grande número, tomando as casas da aldeia. A Resistência que estava perto de Vassieux corre em auxílio dos seus camaradas e para desalojar os Alemães dos edifícios, mas todos os ataques ao longo do dia falharam.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 4 Cartas de Comando.
- * És o primeiro a jogar.

Jogador Aliado:

- * Recebe 4 cartas de Comando.

Condições de Vitória:

- * 4 Medalhas.

Quando a carta de Comando “Their Finest Hour” for jogada, não embaralhes de novo o baralho de cartas de comando. Deverá o baralho de Cartas de Comando esgotar-se e o jogador aliado não ganhou, o combate termina como uma vitória do jogador Alemão.

Regras Especiais:

Todas as unidades Aliadas são da Infantaria da Resistência Francesa, por isso não é preciso colocar as insígnias com as unidades. Estas unidades apenas têm 3 figuras. Uma unidade da Resistência pode mover-se para dentro do terreno e pode ainda combater. Quando em retirada, a unidade pode se mover para trás em 1, 2 ou 3 hexágonos antes de se reagrupar.



8 - OPERATION COBRA – 25-26 de Julho de 1944



Resumo Histórico

A Operação “Cobra” foi predicado da saturação do bombardeamento das linhas Alemãs sobre uma frente estreita. Depois do bombardeamento, um ataque viria a ser feito por três divisões de infantaria, com dois blindados e uma divisão de infantaria de reserva para esta força de evasão. O objectivo do general Bradley’s com a Cobra era conseguir que as Forças americanas saíssem do “inferno das sebes” e fossem em direcção dos planaltos mais a sul, onde eles deveriam ser capazes de se manobrar.

O ataque ao solo começou à 11 horas com o simples objectivo de confiscar Marigny e St. Gilles. No centro, o rápido bombardeamento pôs a velha divisão de Panzer Lehr fora de acção. Mas a parte ocidental do ataque atolou-se rapidamente contra as posições defensivas Alemãs do 13º Regimento de pára-quedistas, que tinham escapado a maior parte dos bombardeamentos. Perto da aldeia de Hebecrevon, tanques e infantaria Alemã eram também forçados a fortes combates. Como resultado, os ganhos do primeiro dia eram desoladores.

As alternativas do comandante das forças americanas, “Lighting Joe” Collins, eram continuar os ataques da infantaria na esperança de um limpo e segura avanço; ou actuar mais ousadamente e mandar as forças mecanizadas que estavam de reserva, no dia seguinte. Nunca um homem receoso, tinha optado pela última. Ao fim da tarde, a 3ª Divisão Blindada estava nos arredores de Marigny e a 2ª Divisão Blindada movia-se rapidamente em direcção a St. Gilles. Numa tentativa de contra-ataque pela Kampfgruppe Heinz e Panzer Lehr sobreviventes, não conseguiriam impedir o avanço blindado. As forças americanas tinham alcançado a sua evasão.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 4 Cartas de Comando.

Jogador Aliado:

- * Recebe 5 cartas de Comando.
- * És o primeiro a jogar.

Condições de Vitória:

- * 4 Medalhas.

Uma unidade Aliada que capture a vila de St. Gilles ou Marigny conta como 1 Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha Objectivo nas duas Vilas. Enquanto a unidade Aliada permanecer no hexágono com a Vila, continua a contar para a vitória aliada. Se a unidade mover-se para fora da Vila ou for eliminada, não conta mais como tal.

Regras Especiais:

As unidades tanques das Forças Especiais Alemãs têm 4 figuras.

Coloca uma insígnia no mesmo hexágono com esta unidade para a distinguir das outras unidades.



9 - OPERATION LUTTICH (Counterattack on Mortian) –7 de Agosto de 1944



Resumo Histórico

“Temos de atacar como relâmpagos” – Adolf Hitler para o Marechal Von Kluge

“Operation Luttich” começou antes da meia-noite da noite de 3 de Agosto. Sobre as ordens directas de Hitler, quatro divisões de tanques blindados lançaram um contra-ataque a oeste para lá da Península de Cotentin em direcção a Avranches. O seu objectivo: reduzir as forças Patton para metade, ao mesmo tempo que travava o avanço das forças aliadas.

A 2ª Divisão SS Panzer entrou sorrateiramente em Mortian antes do amanhecer e enviou uma coluna em direcção a St. Hilaire. Mas a utilidade por manter Mortain foi severamente sabotada pela 120ª Infantaria, entrincheirada na colina 317. A 2ª Divisão de Panzer foi em direcção a oeste ao longo do Rio See até que foi barrada perto Le Mesnil-Adelee. No centro, a 1ª Divisão SS Panzer Lehr, ficou parada depois de tomar St. Barthelemy. Os elementos de pressão do extremo norte, a 116ª Divisão Panzer falharam o lançamento do seu ataque.

O Comandante americano, “Lightning Joe” Collins, contra-atacou e ordenou os blindados e uma Infantaria adicional da reserva a avançar. Pelo fim da manhã, aviões aliados infestaram a zona; com uma boa visão do avanço dos Alemães a partir da colina 317, a 120ª foi capaz de dominar com precisão os ataques aéreos e de artilharia, durante todo o dia. O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 5 Cartas de Comando.
- * É o primeiro a jogar.

Jogador Aliado:

- * Recebe 6 cartas de Comando.

Condições de Vitória:

Uma unidade Alemã que capture a vila de St. Hilaire conta como 1 Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha Objectivo nesta Vila. Enquanto a unidade Alemã permanecer no hexágono com a Vila, continua a contar para a vitória Alemã. Se a unidade mover-se para fora da Vila ou for eliminada, não conta mais como tal.

Regras Especiais

O movimento de subida para uma colina corresponde a um movimento de 2 hexágonos. O movimento de descida da colina ou de uma colina para outra adjacente, corresponde a um movimento de 1 hexágono.

As Forças Especiais de Infantaria Alemã são unidades de elite Panzer Grenadier, e as unidades tanques de Forças Especiais têm 4 figuras. Coloca uma insígnia no mesmo hexágono que essas unidades para as distingui-las das outras unidades. A unidade Panzer Grenadier pode-se mover por 1 ou 2 hexágonos e pode ainda combater.

Enquanto uma qualquer unidade aliada estiver no hexágono com a Colina 317, o jogador aliado pode jogar as suas cartas “Recon” como sendo um ataque “Air Power” para essa secção. Escolhe como alvo um grupo de 4 ou menos hexágonos adjacentes com unidades inimigas dentro deles. Executa o teu ataque aéreo com 2 dados de combate por hexágono (ver a carta “Air Power” para mais detalhes).



10 - TOULON – CAMPAIGN FOR SOUTHERN FRANCE (1ª vaga de assalto) – 20-26 de Agosto de 1944



Resumo Histórico

Os planos para o desembarque e para a campanha ao sul de França chamava-se para os Franceses II Corps, e que consistia em tomar os portos das cidades de Toulon e Marseille. Na busca de explorar as fraquezas Alemãs que estavam na área, o General Lattre de Tassigny fortaleceu o programa de desembarque das unidades Francesas. Uma vez em terra, ele dividiu as suas forças em dois comandos: um sob o comando do Tenente General Edgar de Laminat que consistia em duas divisões de infantaria, alguns tanques e um Grupo de Comando Africano, a outra, sob o comando do Major General Aimé de Goislard de Maonsabert, consistia numa divisão de infantaria, alguns tanques e uma unidade Ranger.

Uma vez que os Alemães tinham mais tempo e material, podiam ter tornado Toulon numa formidável fortaleza. Mas as suas defesas existentes não eram muito fortes, particularmente do lado interior próximo da cidade.

O ataque Francês foi lançado na manhã de 20 de Agosto. As forças do Tenente General Laminat seguiram o seu caminho ao longo da estrada litoral, reduzindo os pontos fortes Alemães, um por um, mas a viagem desde o nordeste foi totalmente dizimada. As unidades de Major General Monsabert, por outro lado eram melhor sucedidas, oscilando por entre o terreno de mato até superar a cidade a partir de Oeste e cortando a auto-estrada de Toulon-Marseille.

Durante os dias que se seguiram, os Alemães foram forçados a retirarem-se para dentro da cidade. A medida que os combates se desenrolavam, as defesas Alemãs perdiam consistência e no dia 26 de Agosto, os comandos Alemães isolados rendiam-se.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 4 Cartas de Comando.

Jogador Aliado:

- * Recebe 6 cartas de Comando.
- * És o primeiro a jogar.

Condições de Vitória:

- * 6 Medalhas.

Se uma unidade aliada ocupar o hexágono em Toulon no final da sua vez de jogar, vencem o jogo imediatamente.

Regras Especiais

As Forças Especiais Aliadas são unidades de Comando e unidades Rangers. Coloca a correspondente insígnia de Forças Especiais no mesmo hexágono que tem estas unidades, para distingui-las das outras unidades. Estas unidades podem-se mover por 1 ou 2 hexágonos e podem ainda combater.



11 - LIBERTATION OF PARIS –24 de Agosto de 1944



Resumo Histórico

Conscientes do grande simbolismo e da importância política de Paris, as forças aliadas inicialmente planearam em cercar a cidade e esperar pela sua capitulação, em vez de arriscar a tomá-la, com os custos inerentes a um combate rua a rua e com os riscos óbvios para a população.

A lenda foi que o comandante da guarnição de Paris, o general von Choltitz, ficou tão impressionado com a beleza de Paris, vista a partir do quarto do seu hotel na Faubourg Saint-Honoré, que optou por não executar a ordem de Hitler para destruir a cidade. Ele também conseguiu uma trégua com a resistência relativamente aos ataques na cidade.

Foi talvez esta última acção que levou os comandos aliados a pensar que poderiam tomar a cidade em vez de passar ao lado. Também os Generais Leclerc e deGaulle insistiam na libertação da cidade para restabelecer o orgulho nacional Francês. A missão foi, por isso, atribuída à 5ª Divisão, com o Leclerc a liderar o ataque. Mas a aproximação a Paris não foi assim tão fácil quanto se esperava. O Choltitz tinha usado a trégua da cidade para preparar as defesas fora dela. Ele estava longe de estar preparado para deixar a capital aos aliados sem que houvesse luta.

Os homens franceses de Leclerc atacaram em direcção a Paris na madrugada de 24 de Agosto, em duas colunas. A coluna da esquerda, sob o comando do Coronel de Langlade, avançando imediatamente em direcção às defesas das forças Alemãs, e foi travado por horas de intensos combates que mostraram a destruição de um número elevado de tanques Alemães. A coluna da direita, sob o comando do Coronel Billotte, deparou-se com mais e severa oposição e foi rapidamente derrubado fora da capital por uma série de pontos fortes em várias pequenas aldeias.

Nessa mesma noite, as defesas rapidamente se evaporaram quando Choltitz ordenou às suas tropas a retirada para lá do Seine. No dia seguinte, 25 de Agosto, Choltitz rendeu-se a Leclerc na gare de Montparnasse.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 4 Cartas de Comando.

Jogador Aliado:

- * Recebe 5 cartas de Comando.
- * És o primeiro a jogar.

Condições de Vitória:

- * 5 Medalhas.

Uma unidade Francesa que capture os hexágonos com os arredores de Paris conta como 1 Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha Objectivo em cada um destes hexágonos. A medalha, uma vez ganha, continua a contar para a vitória aliada, mesmo que a unidade se mova para fora do hexágono ou seja eliminada.

12 - MONTÉLIMAR (Campaign for Southern France) – 25 de Agosto de 1944



Resumo Histórico

A batalha de Montelimar enquadra-se da seguinte forma, limitada por 3 lados: rios, desenvolvendo-se num campo aberto entre terrenos agrícolas de superfície plana e colinas escarpadas e florestas. O itinerário N-7, a principal artéria norte – sul, que percorre ao longo do Rio Rhone, foi vital para as forças Alemãs.

A 22 de Agosto, as forças Aliadas tinham-se movido rapidamente para norte a partir do desembarque na praia em Anvil/Dragon e agora ameaçavam os movimentos de abastecimento ao longo da N-7, nesta importante rota de fuga do norte. Escaramuças foram desencadeadas nesta zona, à medida que ambos os lados tentam determinar a força do outro lado.

No 24º dia, as incertezas da guerra para as forças Alemãs desapareceram, quando uma cópia detalhada dos planos operacionais dos aliados para o 25º dia, chegaram às suas mãos. Os planos de ataque dos Alemães para o 25º dia eram ambiciosos, mas com um esforço coordenado, o plano faria o corte das forças Americanas na colina 300 e em Condillac Pass. O grupo Thiem no norte tomou Grane, mas falhou o avanço para sul. Os ataques contra a colina 430 nunca começaram e apesar da 326ª Grenadiers não terem tomado Bonlieu, foram conduzidos para trás pela artilharia americana. O esforço Americano para cortar a estrada N-7, falhou quando um forte contra-ataque os forçou a retirarem-se para trás em direcção às colinas. A acção em Montelimar neste dia acabou num empate.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 5 Cartas de Comando.
- * És o primeiro a jogar.

Jogador Aliado:

- * Recebe 5 cartas de Comando.

Condições de Vitória: 6 Medalhas.

Uma unidade Alemã que capture a vila de Bonlieu ou Grane conta como um Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha Objectivo em cada uma destas vilas. Enquanto a unidade Alemã permanecer no hexágono com a Vila, continua a contar para a vitória Alemã. Se a unidade mover-se para fora da Vila ou for eliminada, não conta mais como tal.

Uma unidade Aliada que capture qualquer hexágono adjacente a Rhone conta como uma Medalha de Vitória.

Só uma medalha objetivo, é ganha, mesmo se mais do que um hexágono for capturado. Enquanto a unidade Aliada permanecer num hexágono adjacente, continua a contar para a vitória Aliada. Se a unidade se mover para fora da Vila ou for eliminada, não conta mais como tal.

Regras Especiais:

Os hexágonos de colinas a norte de Condillac Pass (à direita dos aliados) são intransitáveis.

As unidades de infantaria das Forças Especiais Alemãs são unidades elite Panzer Grenadier. Coloca uma insígnia Alemã no mesmo hexágono que estas unidades para as distinguir das outras unidades. As unidades Panzer Grenadier podem se mover por 1 ou 2 hexágonos e podem ainda combater. As outras unidades de infantaria Alemãs só têm 3 figuras.



13 - ARNHEM BRIDGE – 17-19 de Setembro de 1944



Resumo Histórico

O maior lançamento aéreo alguma vez concebido, Operation Market Garden, foi planeado pelo Marschal Bernard Montgomery no final da guerra na frente ocidental. Se fosse bem-sucedido, iria ameaçar os flancos de defesa Alemães ao longo da Linha Siegfried e por detrás do Rio Rhine, ajudando ao atravessamento Aliado e precipitando a queda de Berlim. A operação acabou por ser famosamente conhecida por “an bridge too far”, ajudando Montgomery no seu grande perfil de derrota.

Os planos do transporte aéreo em 17 de Setembro eram para a 1ª Divisão Aéreo Transportada Britânica assegurar a Arnhem Bridge e o forte terreno a norte. Na ponte, o 2º Batalhão do Tenente-coronel Frost, uma força com cerca de 500 homens tomaram uma forte posição a norte do fim da ponte. Os Alemães cedo descobriram que as tropas aéreo transportadas foram um formidável inimigo, e ainda mais do que os assaltos de infantaria que foram necessários para bombardear os homens de Frost para fora das suas posições. A cobrança feita pelo 9º Batalhão SS Reconnaissance do outro lado da ponte foi a destruição; da mesma maneira que foram atacados pelo norte. Apesar de estarem com poucas munições e sem comida ou água, as forças aéreo transportadas aguentaram a parte norte da ponte, negando aos Alemães um lugar de passagem, até à noite de 20/21 de Setembro. A última resistência Britânica junto à ponte cessou em 23 de Setembro.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 6 Cartas de Comando.
- * És o primeiro a jogar.

Jogador Aliado:

- * Recebe 6 cartas de Comando.

Condições de Vitória:

- * 5 Medalhas.

Regras Especiais:

Todas as unidades Aliadas são Forças Especiais de Elite Aéreo Transportadas. Por isso, não é preciso a colocação das insígnias com as unidades. Estas unidades podem-se mover por 1 ou 2 hexágonos e podem ainda combater.

Os tanques das Forças Especiais Alemãs têm 4 figuras.

As Forças Especiais Alemãs de Infantaria são unidades de Elite Grenadier. Coloca uma insígnia de Forças Especiais Alemãs no mesmo hexágono com estas unidades para distingui-las das outras. As unidades de Elite Grenadier podem-se mover por 1 ou 2 hexágonos e podem ainda combater,

As unidades só podem entrar ou sair da ponte Arnhem de ou para os hexágonos identificados como sendo as extremidades da ponte. O movimento ao longo do tabuleiro da ponte é normal.

As unidades de infantaria não podem apontar (alvo) para unidades do lado oposto do rio Rhine, o qual é demasiado largo nesta secção.



14 - ARRACOURT – 19 de Setembro de 1944



Resumo Histórico

Parte do problema das forças Alemãs envolvidas na contra-ofensiva em Lorraine era a visão “oriental” de muitas unidades. Eles estavam pouco familiarizados com o Exército Americano e com as suas diferentes táticas. Na frente oriental, as formações de tanques eram usadas como uma força de choque para furar através da infantaria, uma vez que o exército Vermelho não tinha armas anti-tanques, limitando o apoio à da artilharia. Este não era o caso do Exército Americano, que se tornaria dolorosamente evidente nas semanas seguintes.

O ataque na manhã cedo de 19 de Setembro foi planeada com duas brigadas de assalto com a 113ª Brigada de Panzer atacando Lezey, enquanto a 111ª Brigada Panzer seguia em direcção a Arracourt. Mas a 111ª perdeu-se durante a noite, depois de ter recebido instruções erradas de um agricultor Francês. A coluna Alemã perto de Lezey emergiu do nevoeiro e foi rapidamente travada. O pobre conhecimento da área e a prioridade de combater, pôs as forças Alemãs numa situação de desvantagem, assim que os tanques americanos usaram as cordilheiras na área para conceber os seus movimentos. O combate dos tanques intensificou-se perto de Rechicourt com as forças Americanas a ganhar uma posição superior. Mais tarde nesse dia, Patton visitou Arracourt. Suspeitando das baixas que as forças Alemãs tiveram na área, ele ordenou o general Wood a continuar o seu avanço.

A oportunidade Alemã para atingir a 4ª Divisão Blindada com um bombardeamento concentrado, foi frustrada pela pobre leitura do mapa e um agricultor Francês.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 4 Cartas de Comando.
- * És o primeiro a jogar.

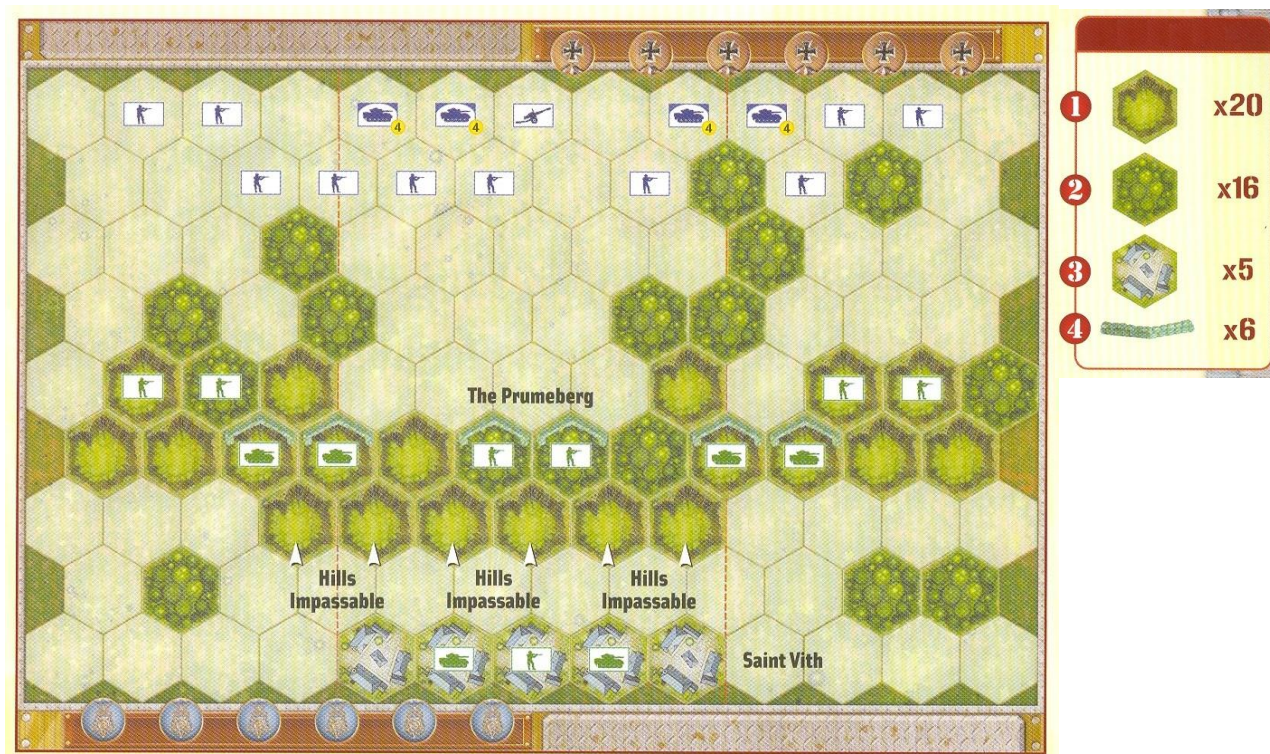
Jogador Aliado:

- * Recebe 6 cartas de Comando.

Condições de Vitória:

- * 6 Medalhas.

15 - ST-VITH, ARDENNES – 20-22 de Dezembro de 1944



Resumo Histórico

No início de Agosto de 1944, Adolf Hitler começou a formular os planos para a ofensiva de Ardenes. Embora demasiado ambicioso para os recursos disponíveis e para o terreno, o plano foi avaliado pelos mais altos comandos Alemães como tendo mais hipóteses de afectar a situação do que lançar as mesmas divisões ad-hoc em direcção à cada vez mais desesperada frente oriental.

Nas Ardenes, existiam apenas umas poucas estradas rurais, pelo que as forças iriam tentar reunir-se nos cruzamentos. A vila de St. Vith era um deles. Os Alemães apressaram-se em passar para norte e sul de St.Vith durante os primeiros dias da ofensiva, deixando a Vila para as duas divisões Volksgrenadier, apoiadas pela artilharia e alguns Tigers. Na defesa, uma força hodge-podge, incluindo infantaria e blindados, avançaram com dificuldades para uma acidentada cordilheira conhecida por Prumerberg, a este de St. Vith.

O bombardeamento da artilharia pesada começou o ataque Alemão. A infantaria seguiu, avançando através das brechas das linhas Americanas. A passagem foi acompanhada pelos tanques Tiger fortalecendo a frente da costa de Prumerberg. Os blindados Americanos em dificuldade esperaram na cordilheira, mas os Tigers, usando uma tática de disparo em boca-de-sino, da frente oriental assim que alcançavam o pico, cegaram as tripulações dos tanques Americanos e a silhueta dos tanques Sherman. A linha Americana partiu-se debaixo de uma elevada pressão e desceram para trás, antes que forças adicionais pudessem ser posicionadas a partir da Vila.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 5 Cartas de Comando.
- * É o primeiro a jogar.

Jogador Aliado:

- * Recebe 4 cartas de Comando.

Condições de Vitória:

- * 6 Medalhas.

Regras Especiais:

Os tanques das Forças Especiais Alemãs têm 4 figuras.

A Colina do lado de St. Vith é intransitável.



16 - SAVERNE GAP, VOSGES – 19-21 de Setembro de 1944



Resumo Histórico

A Saverne Gap, entrincheirada através das montanhas de Vosges, era a chave para Strasbourg, cidade capital de Alsace. Em 21 de Setembro, a XV Divisão do 7º Exército Americano, sob o comando do General Wade Hampton Halslip, chegou à linha da frente em Phalsbourg.

Com o avanço progressivo da infantaria em direcção a Saverne Gap, o General Leclerc dividiu a sua 2ª Divisão de Blindados Franceses em duas forças de tanques, a primeira iria mover-se normalmente para norte para a fenda através de La Petite-Pierre, a outra por estradas secundárias no sul atravessando montanhas de densa floresta através de Dabo. Se o plano resultasse, eles iriam tomar Saverne simultaneamente a partir de norte e sul, evitando as fortes defesas estacionadas na própria fenda.

O plano funcionou na perfeição. Um dos grupos blindados Franceses a sul, foi mesmo capaz de investir pela extremidade ocidental de Saverne e escalar a fenda, tomando as defesas Alemãs por detrás. As forças Alemãs, pouco numerosas, combateram com valentia; mas, sem apoio e reservas, foram incapazes de parar o garfo com três dentes do ataque aliado; eles desintegraram-se, deixando a porta totalmente aberta para Strasbourg.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 4 Cartas de Comando.

Jogador Aliado:

- * Recebe 6 cartas de Comando.
- * É o primeiro a jogar.

Condições de Vitória:

- * 4 Medalhas.

Se unidades Aliadas ocuparem 2 hexágonos em Saverne no final da sua vez de jogar, ganha imediatamente o jogo.

Regras Especiais:

As colinas são intransitáveis.

A artilharia não pode disparar sobre as colinas.

1 - OMAHA BEACH – OVERLORD VERSION -



Resumo Histórico

As vagas de assalto Americanas na praia de Omaha foram lideradas pelo 116º Grupo de Regimento de Combate, destinado ao sector Dog do lado esquerdo; e a 16º Grupo de Regimento de Combate a atacar os sectores Easy e Fox. A primeira vaga também incluía 2 batalhões de tanques da 741ª e 743ª. A ondulação insistente e a forte corrente marítima continuava a empurrar as tropas na direcção das secções erradas da praia. As posições Alemãs severamente fortificadas, respondiam com fogo contínuo no momento em que qualquer LCA se aproximava. Exaustos e enjoados, os sobreviventes que alcançavam a margem deparavam-se com um cenário sem qualquer protecção, exceptuando os poucos 200 “Yards” até ao paredão. Muitos simplesmente desmaiavam, ou tentavam encontrar um abrigo por detrás dos numerosos obstáculos da praia. Ainda na mira do intenso fogo de pequenas armas e artilharia, uma mão cheia de jovens soldados reagrupam-se e começam a agir. A primeira infiltração foi feita entre as saídas E1 e E3. A abordagem a outros pontos importantes também teve sucesso e embora não tivesse aparentado na altura, as defesas Alemãs estava a começar a ceder.

O cenário está montado, as linhas da batalha estão traçadas, e tu és o comandante. O resto é história.

Jogar Memoir'44 em Cenários Gigantes

Podes aprender mais sobre como jogar o Memoir'44 em Cenários Gigantes (Overlord Scenarios) na página 23. Este cenário requer um livro suplementar de regras, o qual pode ser descarregado de forma gratuita no nosso website: www.memoir44.com

Instruções:

Jogador Alemão:

- * Recebe 8 Cartas de Comando.
- * És o primeiro a jogar.

Jogador Aliado:

- * Recebe 8 cartas de Comando.

Condições de Vitória:

- * 8 Medalhas

Uma unidade Aliada que capture uma Vila conta como 1 Medalha de Vitória. Coloca uma Medalha Objectivo em cada uma das Vilas. Enquanto a unidade Aliada permanecer no hexágono com a Vila, continua a contar para a vitória aliada. Se a unidade se mover para fora da Vila ou for eliminada, não conta mais como tal.

Uma Unidade que saía para fora do lado do campo de batalha Alemão, conta como uma Medalha de Vitória. A unidade é removida do jogo. Coloca uma figura dessa unidade em cima do trilho de Medalhas Aliadas.

Regras Especiais:

A colina que corre ao longo da praia é uma falésia. Subir a falésia a partir da praia é um movimento de 2 hexágonos. Os tanques não se podem movimentar para cima da falésia a partir da praia. Do lado interior, trata a falésia como uma colina normal em batalha e para o movimento.

Trata os paredões como uma posição aperfeiçoada permanente (sacos de areia) para o jogador Aliado. Coloca os sacos de areia nestes hexágonos. Os paredões oferecem protecção, mas não têm nenhum efeito no movimento das unidades.

O jogador Alemão está a controlar os Bunkers e pode reclamá-los como sendo posições de defesa.

As Forças Especiais Aliadas são unidades Rangers. Coloca uma insígnia Rangers no mesmo hexágono que tem esta unidade, para distingui-la das outras unidades. Os Rangers podem-se mover por 1 ou 2 hexágonos e podem ainda combater.

Qualquer dos lados pode escolher jogar uma carta de comando “Recon” como sendo uma Carta Tática Barrage, em substituição: “Escolhe 1 unidade inimiga com alvo e lança 4 dados de combate” (ver a carta Barrage para mais detalhes).



Apêndice 4 – Descrição das Cartas Comando (Bónus da Versão Portuguesa)

Cartas de Secção



As cartas de secção são usadas para ordenar um movimento e/ou combate numa secção específica. Estas cartas indicam em que secção do campo de batalha, podes dar ordens às unidades, assim como, o número das unidades a quem podes dar essas ordens.

➤ ASSAULT

Emita uma ordem a todas as unidades que estão no:

- ◆ flanco esquerdo;
- ◆ centro;
- ◆ flanco direito.

➤ ATTACK

Emita uma ordem a 3 unidades que estão no:

- ◆ flanco esquerdo;
- ◆ centro;
- ◆ flanco direito.

➤ GENERAL ADVANCE

Emita uma ordem a 2 unidades que esteja em cada uma das secções, 2 da esquerda, 2 da direita e 2 do centro.

➤ PRINCER MOVE

Emita uma ordem a 2 unidades que esteja nos flancos direito e esquerdo, 2 da esquerda e 2 da direita.

➤ PROBE

Emita uma ordem a 2 unidades que estão no:

- ◆ flanco esquerdo;
- ◆ centro;
- ◆ flanco direito.

➤ RECON

Emita uma ordem a 1 unidade que estão no:

- ◆ flanco esquerdo;
- ◆ centro;
- ◆ flanco direito.

Quando retirares uma nova Carta de Comando, retira duas, escolhe uma e descarta a outra.

➤ RECON IN FORCE

Emita uma ordem a 1 unidade que esteja em cada uma das secções, 1 da esquerda, 1 da direita e 1 do centro.

Cartas Tácticas



As cartas Tácticas permitem-te fazer movimentos especiais, combater de uma forma específica ou efectuar acções especiais, de acordo com as explicações na carta. Algumas destas cartas permitem-te dar ordens apenas numa secção, enquanto outras permitem-te dar ordens em todas as secções.

✚ AIR POWER

Escolhe um grupo de 4 ou menos unidades inimigas adjacentes mutuamente, como alvo.

Lança 2 dados de combate por hexágono (ataque aéreo Aliado) ou 1 por hexágono (Ataque aéreo Alemão), ignora qualquer redução do terreno de batalha.

Obtém 1 tiro certo por cada dado que coincida com o símbolo das unidades, com a granada ou a estrela.

Por cada bandeira, 1 hexágono de retirada. As bandeiras não podem ser ignoradas.

✚ AMBUSH

Depois do oponente declarar um “ataque à queima-roupa”, mas antes de ele lançar os dados de combate, joga esta carta.

Lança os teus dados de combate em primeiro lugar. Se a unidade oponente não for eliminada ou forçada a retirar-se, pode então atacar normalmente.

No final da jogada, retira a tua Carta de Comando, em primeiro lugar.

✚ ARMOR ASSAULT

Emita uma ordem a 4 unidades de BLINDADOS. As unidades num! Ataque à queima-roupa” lançam 1 dado adicional.

As restrições de movimento no terreno e combate continua-se a aplicar.

Se não comandas nenhuma unidade de blindados, emite uma ordem a 1 unidade à tua escolha.

✚ ARTILLERY BOMBARD

Emita uma ordem a todas as unidades de ARTILHARIA. As unidades podem-se mover até 3 hexágonos ou combater, duas vezes.

Se não comandas nenhuma unidade de artilharia, emite uma ordem a 1 unidade à tua escolha.

✚ BARRAGE

Escolhe 1 unidade inimiga com alvo e lança 4 dados de combate, ignora qualquer redução de dados provocados pelo terreno. Obtém um tiro certo por cada dado que coincida com o símbolo da unidade ou granada.

Por cada bandeira, 1 hexágono de retirada. As bandeiras não podem ser ignoradas.

✚ BEHIND ENEMY LINES

Emita uma ordem a uma unidade de INFANTARIA. A unidade pode mover-se até 3 hexágonos. A unidade pode combater com 1 dado adicional, e depois mover-se até 3 hexágonos.

As restrições do movimento no terreno e combate ainda se aplicam.

Se não está no comando de qualquer unidade de infantaria, emite uma ordem a 1 unidade à tua escolha.

✚ CLOSE ASSAULT

Emita uma ordem a todas as unidades de INFANTARIA e/ou BLINDADOS adjacentes a unidades inimigas. As unidades que receberam a ordem combatem com 1 dado adicional. As unidades não podem mover-se antes de combaterem, mas, depois de um “combate à queima-roupa” bem sucedido, as unidades podem Ganhar Terreno e as unidades Blindadas podem fazer uma Incursão Mecanizada.

👉 COUNTER ATTACK

Emita a mesma ordem acabada de jogar pelo teu oponente. Quando contrariar com uma carta de secção, a carta com a secção da direita torna-se equivalente à carta com a secção da esquerda, e vice-versa.

Quando contra-atacas uma carta de "Infantry Assault", o contra-ataque tem de ocorrer na mesma secção que o teu oponente.

👉 DIG-IN

Emita uma ordem a 4 unidades de INFANTARIA. Estas unidades melhoram a sua posição com a colocação de um saco de areia disponível no hexágono das unidades.

Se não comandas nenhuma unidade de infantaria, emite uma ordem a 1 unidade à tua escolha.

👉 DIRECT FROM HQ

Emita uma ordem a 4 unidades à tua escolha.

👉 FIREFIGHT

Emita uma ordem a 4 unidades para abrir fogo. As unidades na troca de tiros não podem estar adjacentes a uma unidade inimiga, e não se podem mover. As unidades da troca de tiros lançam 1 dado adicional.

👉 INFANTRY ASSAULT

Emita uma ordem a todas as unidades de INFANTARIA de 1 secção. As unidades podem-se mover até 2 hexágonos e podem ainda combater, ou movem-se por 3 hexágonos mas não combatem.

As restrições de movimento no terreno e combate continua-se a aplicar.

Se não comandas nenhuma unidade de artilharia, emite uma ordem a 1 unidade à tua escolha.

👉 MEDICS & MECHANICS

Emita uma ordem a 1 unidade que tenha sofrido baixas.

Lança 1 dado de combate por cada carta de comando que tenhas, incluindo esta carta.

Por cada dado que coincida com o símbolo da unidade ou com a estrela, 1 figura perdida dessa unidade regressa ao serviço. A unidade não pode ganhar mais figuras que inicialmente tinha.

Se a unidade recuperar pelo menos 1 figuras, pode também emitir uma ordem.

👉 MOVE OUT!

Emita uma ordem a 4 unidades de INFANTARIA. As restrições de movimento no terreno e combate continua-se a aplicar.

Se não tens o comando de nenhuma unidade de infantaria, emite uma ordem a 1 unidade à tua escolha.

👉 THEIR FINEST HOUR

Lança 1 dado de combate por cada carta de comando que tenhas, incluindo esta carta.

Por cada símbolo de unidade obtido, 1 unidade desse tipo é lhe dada uma ordem.

Por cada estrela obtida, 1 unidade à tua escolha é lhe dada uma ordem.

As unidades que receberem as ordens combatem com 1 dado adicional.

Embaralha novamente o baralho de cartas e o monte das cartas descartadas.

Versão Portuguesa



Paulo Santos

Para

net.surf
COMÉRCIO ONLINE DE JOGOS