

MEMOIR '44

OPERATION

OVERLORD



Richard Borg



**DAYS OF
WONDER**

INTRODUÇÃO

O suplemento que tens nas mãos foi concebido para te permitir reviver as batalhas da WWII em grande escala. Com até 4 jogador por lado, vais em breve experienciar os altos e baixos de fazer parte de uma cadeia de comando militar.

Se já és dono de duas cópias do Memoir '44 o teu maior interesse serão os dois novos baralhos de Comando que vêm com este pacote. Estes baralhos foram redesenhados especialmente para jogos Overlord: não é necessário rever as regras originais Overlord para interpretar as cartas dado que tudo o que necessitas saber está escrito diretamente nas cartas; e não tens de te preocupar em reorganizar os baralhos assim que o combate termina.

Os oito dados adicionais também se vão mostrar úteis. Quando combinados com os dois conjuntos do qual já és dono, permitir-te-ão dar quatro dados a cada um dos seis Marechais de Campo no jogo.

Como já és dono de dois tabuleiros e dois conjuntos de figuras e hexágonos de terreno, podes jogar qualquer um dos cenários Overlord presentes em www.memoir44.com.

Se apenas és dono de uma cópia do Memoir '44, esta expansão oferece-te um conjunto "homem pobre" de figuras e fichas para suplementar o teu conjunto existente e para preencher um exército completo para campos-de-batalha Overlord. Claro, se já és dono de alguns pacotes de Exército (Frente Oriental, Teatro do Pacífico) e não te importas com a diferença de cor, também podes usar essas figuras!

Todos os cenários publicados na nossa série Memoir '44 Mapas de Combate contêm mapas de combate pré-impresos prontos para combate, com hexágonos de terreno, regras especiais e tropas especiais pré-posicionadas, para que possas começar a jogar de imediato.

Aprecia!

*The Days of Wonder
High Command*

COMPONENTES

• **Dois baralhos de cartas de Comando Overlord idênticos**, cada um contendo 40 cartas Section (Secção), reconhecidas pelo seu fundo castanho escuro; 20 cartas Tactic e 2 cartas Air Sortie, reconhecidas pelo seu fundo azul escuro; e 2 cartas Nations Summary (Sumário de Nações) atualizadas.



uma carta de Secção



uma carta Tactic



uma carta de Nações

• **Oito dados Memoir '44 adicionais.**

• **Dois Descartáveis de Fichas de Figuras**, Americanas/Russas e Alemãs/Japonesas respetivamente. Estes descartáveis contêm fichas suficientes para completar um conjunto de figuras Memoir '44 e para jogar qualquer cenário Overlord publicado até à data.



Uma figura de Infantaria Americana/Russa



Uma figura Blindada Alemã/Japonesa



Uma figura de Arma Americana/Russa



AS REGRAS

As regras do Memoir '44 Overlord são similares às do Memoir '44 original e as suas expansões, com as seguintes exceções...

EQUIPAS

Divide o teu grupo de jogadores em duas equipas, uma para cada campo. O melhor número de jogadores é oito (um Comandante e três Marechais de Campo), embora um menor número de jogadores possa ser facilmente acomodado. Com 3 jogadores por lado, os Comandantes sentam-se no centro e também atuam como os Marechais de Campo Centrais: com 2 ou até 1 jogador por lado, os jogadores representam os seus papéis coletivamente, para o seu campo.

PREPARAR O JOGO

A Se estás a usar um Mapa de Combate Overlord pronto-a-jogar, coloca-o na mesa e coloca as tuas figuras (e Fichas de Figura, se necessário), usando os símbolos de unidade pré-impresos nos hexágonos do mapa para enviar as tropas para cada campo.

Estes mapas são bilingues, portanto podes querer cobrir as cartas de Sumário da língua que não lês com o teu próprio conjunto de cartas de Sumário do Pacote Aéreo, se fores dono dessa expansão.



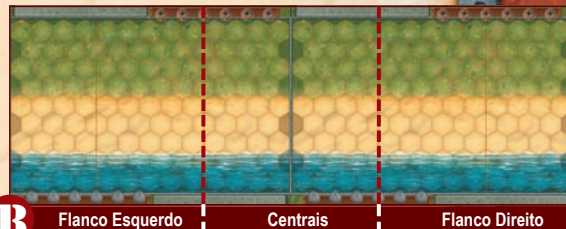
Quando novas figuras são introduzidas num novo Mapa de Combate, a sua carta de Sumário estará pré-impresa no mapa. Conjuntos adicionais de cartas de Sumário individuais para estas novas figuras serão impressas e disponibilizadas ao público regularmente através de um baralho compilação de todas as cartas de Sumário. Uma base-de-dados completa e atualizada pode ser consultada em www.memoir44.com.



B Se planeias jogar outros cenários - oficiais, ou até teus - do nosso website, vais necessitar de duas cópias do Memoir '44. Segue as instruções de configuração nas páginas 4 e 5 do manual do Memoir '44, colocando os teus tabuleiros lado a

lado para formar um mapa de seis secções de 26 hexágonos de comprimento por 9 de largura.

As secções do tabuleiro combinam-se em pares para criar secções esquerdas, centrais e direitas de tamanho duplo.



Os jogadores que se sentam à frente de cada par de secção, serão, respetivamente, o Marechal de Campo Esquerdo, Central e Direito para esse campo; cada Marechal de Campo tem então duas secções do campo-de-batalha sob o seu comando direto ao longo do jogo.



Novos Logótipos



Agora baralha os dois conjuntos de cartas de Comando Overlord juntos e dá a cada Comandante o número de cartas indicado para esse campo nas notas de informação do Mapa de Combate.



Os jogadores de cada campo podem agora juntar-se e discutir as Regras Especiais de cenário, Objetivos e condições de Vitória, e as suas estratégias e táticas preferidas. Assim que o jogo começar, as comunicações serão mais restritas e terão de seguir a cadeia de comando.

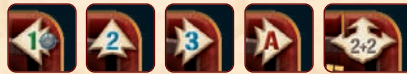
O TURNO

Um turno Memoir '44 Overlord consiste da seguinte sequência.

1. O Comandante escolhe 1, 2 ou 3 cartas de Comando da sua mão.

Ele pode dar uma carta a cada um dos seus Marechais de Campo, ou dar duas cartas de Secção a um Marechal de Campo e uma carta a outro, ou dar uma carta a um Marechal de Campo e nada aos outros, manter uma carta para si para a jogar diretamente, etc.

Se alguma das cartas que o Comandante escolher para jogar é uma carta de Secção, ele tem de a dar ao Marechal de Campo correspondente, como indicado nas setas dos cantos superiores das cartas.



Se as setas da carta apontam para a esquerda, somente o Marechal de Campo Esquerdo pode recebê-la e jogá-la; se apontar para cima, somente o Marechal de Campo Central, e para a direita o Marechal de Campo Direito. Se a seta aponta em várias direções, tal como a carta **Recon in Force** ou a **Pincer Move**, pode ser dada a qualquer um dos Marechais de Campo para onde as setas apontam.

O número dentro da seta indica quantas unidades o Marechal de Campo que a recebe vais poder comandar, "A" significa "Todas".



Esta carta Pincer Move pode ser dada tanto ao Marechal de Campo Esquerdo como ao Direito. Ele pode usá-la para comandar 2 unidades numa das duas secções que Comanda.

O texto sob o título da carta de Secção e ilustração central mostra isto novamente em grande detalhe; mas usar as setas ajudar-te-á a organizar rapidamente a tua mão de cartas de Comando e ver rapidamente para quem as podes enviar.

Se alguma das cartas que o Comandante escolher for uma carta Tactic, ele tem de:

jogá-la ele próprio se o ícone nos cantos superiores da carta mostrarem uma silhueta Comandante.



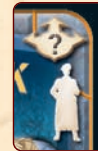
Esta carta tem de ser jogada pelo Comandante.

dá-la a um Marechal de Campo à sua escolha se o ícone mostrar 3 setas com um "?" no centro.



Esta carta pode ser dada a um qualquer Marechal de Campo.

ou fazer uma qualquer das mencionadas se ambos os ícones estiverem presentes.



Esta carta pode ser usada para contra-atacar uma ação do turno anterior de um Marechal de Campo ou Comandante adversário.

Um Marechal de Campo que recebe uma carta Tactic nunca pode receber ou jogar qualquer outra carta de Comando durante esse turno.

Da mesma forma, um Comandante que jogue uma carta Tactic diretamente, nunca pode jogar outra carta de Comando durante esse turno (embora possa dar duas cartas de Comando aos seus Marechais de Campo). A ação da carta Tactic do .

Comandante tem de ser realizado primeiro, antes dos Marechais de Campo começarem a jogar as cartas que acabaram de receber.

2. Um Marechal de Campo tem de jogar as cartas de Comando que recebeu, com a

face para cima, na secção para onde comanda tropas. Se ele receber duas cartas de Secção, ele tem de jogar uma em cada uma das suas duas secções.

Por cortesia, quando se joga uma carta de Comando, um Marechal de Campo coloca-a com a face para cima na secção que comanda onde quer comandar unidades, para que o Marechal de Campo adversário do outro lado da mesa saiba o que ele anda a fazer.

Se a carta recebida for uma carta Tactic ou uma carta de Secção que pode comandar unidades em ambas as secções comandadas pelo Marechal de Campo de uma vez, ele coloca a a carta entre as duas secções.



Como é normal no Memoir '44, todos os movimentos de unidades têm de ser realizados antes de qualquer combate. Os Marechais de Campo devem ter a certeza que todo o movimento foi realizado nas suas secções com campo-de-batalha antes que qualquer combate comece. Uma unidade apenas pode ser comandada (receber uma ordem) uma vez por turno. Uma unidade numa secção pode atravessar para outra secção comandada por outro Marechal de Campo, mas não pode ser comandada novamente, de imediato, nesta nova secção.

3. Se um Marechal de Campo não recebe uma carta do seu Comandante durante um turno, ele pode agir por sua própria conta.

Um Marechal de Campo que age por sua conta lança um dado, com os seguintes efeitos.

LANÇAMENTO DE INICIATIVA



1 unidade de Infantaria à tua escolha é comandada.



1 unidade Blindada à tua escolha é comandada.



1 unidade à tua escolha é comandada.



1 unidade à tua escolha deve retirar por um 1 hexágono. A unidade não pode combater. Se nenhuma das tuas unidades puder retirar, então uma delas tem de perder 1 figura.



1 unidade à tua escolha tem de perder 1 figura. A unidade não pode combater.

Se o símbolo lançado não corresponde a uma qualquer unidade sob o comando do Marechal de Campo que toma a iniciativa, nenhuma unidade é comandada. O lançamento não tem efeito.

4. Assim que todas as ações (movimentos e batalhas) das cartas de Comando forem realizadas, os Marechais de Campo devolvem as cartas de Comando usadas ao seu Comandante. Ele descarta-as e saca duas novas cartas de Comando, independentemente do número de cartas que deu e jogou durante o turno.

Quando saca novas cartas, o Comandante nunca pode ter mais cartas de Comando que o permitido pelas notas de informação do cenário ou indicações do Mapa de Combate.

Um Comandante nunca pode dar todas as cartas da sua mão num turno. Ele deve manter sempre, pelo menos uma carta na sua mão, para que no final do seu turno, após sacar duas novas cartas de substituição, ele tenha pelo menos três cartas na sua mão.

A CADEIA DE COMANDO MILITAR

Quando dá cartas de Comando, o Comandante pode falar em detalhe sobre a atual situação de combate, táticas, estratégias futuras com um (e somente um) dos seus Marechais de Campo, mas ele não pode mostrar - nem dizer, a qualquer altura - que cartas de Comando tem na mão.

Assim que a discussão estiver terminada, o Marechal de Campo avança com a carta de Comando. No entanto, ele não tem de seguir o conselho ou desejos do seu Comandante.

Os outros Marechais de Campo recebem as suas ordens através de mensageiros. O Comandante não pode falar com estes Marechais de Campo. Ele simplesmente lhes passa as cartas de Comando que escolheu, esperando o melhor.

Para manter um ritmo de jogo acelerado, em primeiro lugar passa as cartas aos Marechais de Campo que as recebem por mensageiros e só depois entrega as ordens ao Marechal de Campo que escolheste para discutir estratégias.

Os Marechais de Campo podem discutir táticas entre eles quando quiserem, mas o Comandante deve limitar-se à altura em que visita a frente de combate.

A carta **Ambush** (Emboscada) requer que o Comandante mantenha uma vigilância apertada no campo-de-batalha. A carta é dada ao Marechal de Campo quando o seu adversário declara um combate à Queima-Roupa. O Comandante saca uma carta de substituição quando se realizar a emboscada.

JOGAR OVERLORD COM EXPANSÕES

OVERLORD NA FRENTE ORIENTAL

O Comandante Soviético não pode jogar cartas de Comando, nem dar ordens aos seus Marechais de Campo, diretamente da sua mão. Em vez disso, ele tem de usar cartas de Comando colocadas debaixo da sua ficha de Comissário antes do seu turno.

No início do jogo, o Comandante Soviético tem de colocar 3 cartas de Comando à sua escolha debaixo da sua ficha de Comissário. Estas são as cartas que ele tem de jogar ou dar durante o seu turno seguinte.



No início de cada turno, após receber as cartas de Comando debaixo da ficha de Comissário, o Comandante Soviético tem de repetir este processo e colocar novas cartas de Comando debaixo da ficha, preparando o próximo turno. Ele nunca pode colocar ou ter mais de 3 cartas debaixo da ficha.

Ao contrário de um cenário da Frente Oriental normal, no modo Overlord, as cartas **Recon 1** não podem ser jogadas diretamente da mão de um Comandante Soviético. Em vez disso, são colocadas debaixo da ficha de Comissário.

As cartas **Air Sortie** (se regras Aéreas estão em efeito) e **Counter-Attack** são exceções; podem ser jogadas normalmente, a carta **Air Sortie** visível na mesa, e a carta **Counter-Attack** diretamente da mão do Comandante Soviético, mas somente se jogar estas cartas E as cartas colocadas no turno anterior, debaixo da ficha de Comissário, não exceder o máximo de 3 cartas de Comando jogadas durante um turno!

A carta **Ambush** é também uma exceção: pode ser dada a um Marechal de Campo e jogada imediatamente mesmo que já existam 3 cartas debaixo da ficha de comissário (dado que a carta **Ambush** não é jogada durante o teu turno).

Cartas equivalentes a **Air Sortie**, tal como a **Air Power** se as regras Aéreas estão em efeito, e cartas **Counter-Attack** também podem ser colocadas debaixo da ficha de Comissário, se o Comandante Soviético o desejar, mas o limite de 3 cartas de Comando colocadas debaixo da ficha e o máximo de 3 cartas de Comando jogadas durante o turno têm de ser respeitados.

Todas as limitações que dizem respeito a jogar cartas de Comando por Marechais de Campo (não mais que 2 cartas de Secção ao mesmo Marechal de Campo, não mais cartas de Comando na eventualidade de uma carta **Tactic** a um Marechal de Campo, etc.) mantêm-se em efeito constantemente.

OVERLORD NO TEATRO DO PACIFICO



O Comandante dos Marines Americanos pode deixar um, e só um, dos seus Marechais de Campo comandar mais 1 unidade que o indicado na carta de Secção que lhe deu. Ele escolhe qual, e diz-lhe no início do seu turno, quando dá as cartas de Comando.

Todas as cartas **Tactic** que ativam 1 a 4 unidades passam a ativar 2 a 5, mesmo que vários Marechais de Campo recebam uma carta **Tactic** neste turno.

Quando um Marechal de Campo da Marinha Americana ou Comandante contra-ataca o seu adversário Japonês ao jogar a carta **Counter-Attack**, ele comanda mais 1 unidade que o indicado na carta do seu adversário.

O contrário não é verdade e um General Japonês que contra-ataca um Marechal de Campo da Marinha Americana, que joga uma carta **Move Out** para comandar 5 unidades, somente contra-ataca com 4 das suas, por exemplo.

As cartas **Air Power**, **Air Sortie**, **Artillery Bombard**, **Barrage**, **Close Assault**, **Infantry Assault** e **Their Finest Hour** não são afetadas pelo poder Gung-Ho! da Marinha Americana.

OVERLORD E O PACOTE AÉREO



Quando se usa o Pacote Aéreo em cenários Overlord, todas as regras do Pacote Aéreo para cenários padrão se aplicam, com as seguintes modificações:

◆ Se o cenário Overlord que se joga não faz referência ao Pacote Aéreo na sua secção de Regras Especiais, e ambos os campos querem usar o Pacote Aéreo no combate, então cada Comandante recebe uma carta **Air Sortie** no início do jogo. As restantes cartas **Air Sortie** são baralhadas com o baralho de Comando.

◆ Como num cenário normal, as cartas **Air Sortie** sacadas ou recebidas antes do início do jogo não contam para o total de cartas de Comando do Comandante. Se uma carta **Air Sortie** for sacada, o Comandante coloca-a com a face para cima, ao lado do seu campo mas visível aos outros, e saca uma nova carta de Comando para a sua mão.

◆ Durante o seu turno, o Comandante pode dar a carta **Air Sortie** (sozinha, ou em combinação com uma carta de Secção!) a qualquer um dos seus Marechais de Campo. A **Air Sortie** nunca é jogada diretamente pelo Comandante.

◆ A carta **Air Sortie** conta como uma carta para o total de três que o Comandante pode jogar durante o seu turno. Também conta como uma carta para o máximo de duas que um Marechal de Campo pode receber e jogar durante o turno.

◆ A **Air Sortie** não pode ser dada a um Marechal de Campo se esse também recebeu uma carta **Tactic** neste turno. Mas pode ser dada (e jogada) junto de uma carta de Secção, se tal for desejado.

◆ Quando joga a carta, um Marechal de Campo está sujeito às mesmas regras e limitações que dizem respeito ao jogar da **Air Sortie**, como se estivesse a jogar com as regras do Pacote Aéreo, num cenário normal.

◆ Entre outras coisas, isto quer dizer que se um avião no ar já se encontra numa das duas secções do Marechal de Campo no início do turno, ele não poderá jogar uma carta **Air Sortie** para trazer um segundo avião para as secções que comanda - embora ainda possa jogar a carta para ativar um dos seus aviões no ar sem fazer uma Verificação Aérea.

◆ Um Marechal de Campo que não recebeu quaisquer cartas de Comando neste turno e decide agir por conta própria pode comandar um Avião presente numa das suas secções para levantar voo ou manter-se no ar, se lançar uma Estrela.

◆ Quando dois aviões começam um turno na mesma secção do tabuleiro, resultante de um Marechal de Campo voar o seu avião para a secção do Marechal de Campo vizinho durante o turno anterior, um desses aviões é automaticamente removido (a não ser que se encontre num hexágono de divisão entre secções de dois Marechais de Campo).





MEMOIR '44

Richard Borg

OPERATION OVERLORD



LANÇAMENTO DE INICIATIVA



1 unidade de Infantaria à tua escolha é comandada.



1 unidade Blindada à tua escolha é comandada.



1 unidade à tua escolha é comandada.



1 unidade à tua escolha deve retirar por um 1 hexágono. A unidade não pode combater. Se nenhuma das tuas unidades puder retirar, então uma delas tem de perder 1 figura.



1 unidade à tua escolha tem de perder 1 figura. A unidade não pode combater.

1. O Comandante escolhe 1, 2 ou 3 cartas de Comando da sua mão.

2. Um Marechal de Campo tem de jogar as cartas de Comando que recebe com a face para cima, na secção onde comanda tropas. Se receber duas cartas de Secção, tem de jogar uma em cada uma das secções.

3. Se um Marechal de Campo não receber uma carta do seu Comandante durante um turno, pode decidir agir por conta própria.

4. Assim que todas as ações (movimentos e combates) das cartas de Comando dadas estiverem completas, os Marechais de Campo devolvem as cartas de Comando usadas ao seu Comandante. Ele descarta-as, e saca duas novas cartas de Comando, independentemente do número de cartas que deu e jogou durante o turno.