

# MEMOIR '44

*Richard Borg*

**RULES  
&  
BATTLE SCENARIOS**

**AGES 8 AND ABOVE  
30-60 MINUTES**

**DAYS OF  
WONDER**

**FOR 2 PLAYERS  
AND TEAM-PLAY**

# MEMOIR '44

Правила и сценарии битв.

Возраст: 8+  
игры

Время: 30 – 60 минут.

Для двух игроков и командной

Производитель: Day of Wonder

Все торговые марки принадлежат их правообладателю, перевод не является коммерческим продуктом и может свободно распространяться, как в печатном, так и в электронном виде с указанием переводчика.

Переводчик: Калинин Денис aka Digga ( digga.ru )

## ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Издано совместно с “Mission for the 60<sup>th</sup> Anniversary of the D-Day Landings & Liberation of France”, Мемоир 44 однозначно интересная, простая и привлекательная настольная игра для всей семьи. Созданная для напоминания о событиях и жертвах мужчин и женщин во время Второй Мировой войны, мы верим, что это поможет вам узнать частичку истории и пробудит желание узнать больше о *Великом Поколении* всех времён. Наше самое заветное желание в том, чтобы вы передали это уникальное историческое наследие молодому поколению.

*Days of Wonder, Inc. – May 2004*

## ОТ АВТОРА

Мемоир 44 - это уникальная историческая игра, которая позволяет игрокам эффективно восстанавливать битвы Второй Мировой Войны. Битвы продемонстрированы в секции сценариев, фокусируясь на особенностях ландшафта и исторических размещениях войск в масштабе игровой системы. Дизайн Мемоир 44 не очень перегружен, его основная задача показать наземные силы Оси и Союзников.

Масштаб игры меняется от битвы к битве, в некоторых сценариях фигурка пехотинца изображает целый батальон, а в некоторых – отряд или взвод. Для выбора тактики, вам придётся учитывать преимущества и ограничения присущие различным войскам, их оружие и ландшафт.

Не смотря на достаточно простую игровую механику, потребуется ещё: игра стратегических карт, изредка броски кубиков, агрессия и ещё гибкий план действий, для первоклассной победы.

Welcome and Enjoy!

*Richard Berg*

## СОДЕРЖАНИЕ

Комплектация	3	Приложение1–Спец «юниты»	12	Как читать сценарии	18
Подготовка к началу игры	4	Приложение2–Ландшафт	13	( Прим. Переводчика:	
Поле битвы	5	Леса	13	названия сценариев читайте	
Карты команд	5	Изгороди	14	так как написано, в переводе	
Цель игры	6	Холмы	14	не нуждаются )	
Игровой ход	6	Города и Деревни	14		
Игра карт команд	6	Реки, каналы и мосты	15		
Приказы «юнитам»	6	Океаны	15		
Движение «юнитов»	7	Побережья	15		
Пехота	7	Заграждения	16		
Бронетехника	8	Бункера	16		
Артиллерия	8	Ежовые заграждения	16		
Битва	8	Мешки с песком	16		
Дальность передвижения	9	Колючая проволока	16		
Прямая видимость	9	Приложение3-			
Ландшафтные поправки	10	Многопользовательские игры,			
Принятие боя	10	Вариации и Доп Сценарии	17		
Захват территории	11	Командная игра	17		
Преследование (бронетехника)	11	Мемоир 44 – Версия Гигант	17		
		Дополнительные сценарии	17		

С первых минут дня «Д» до дня независимости Парижа и после – Мемоир 44 забрасывает тебя в ключевые сражения, которые изменили баланс сил в Западной Европе. Побережье Омаха... Мост Пегас.... Сайнт Мере... и дальше... Возьми на себя командование своими войсками и перепиши страницы истории в эти решающие дни 1944 года!

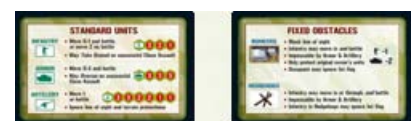
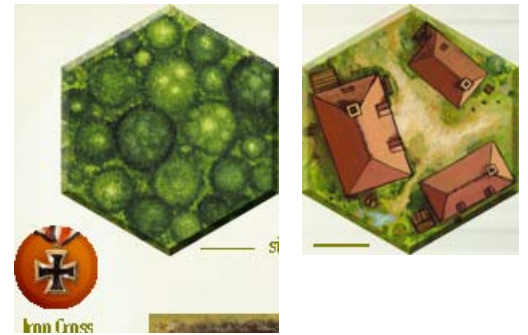
## КОМПЛЕКТАЦИЯ

Недавняя разведывательная вылазка в за линию фронта обнаружила необычную картонную коробку. Как положено по протоколу, всё содержимое было изучено, каталогизировано и описано в протоколе осмотра:

- ★ Двух стороннее игровое поле битвы (высадка на побережье и сельская местность)
- ★ Два листа с:
  - 44 двусторонние гексы территории
  - 10 двусторонние Медали победы
  - 14 значков специального назначения
  - 4 двусторонние прямоугольные фишки бункеров и Мостов
- ★ Два пакетика миниатюрок Армий (Зелёная Армия: Силы Союзников; Синевато-серые: Войска Оси / Германии), каждая содержит:
  - 42 фигурки пехоты
  - 24 Фигурки бронетехники
  - 6 фигурок артиллерии
  - 18 заграждений
  - 3 держателя карточек
- ★ Одна колода из 70 карт, включающая:
  - 60 карт команд
    - \* 40 зонных карт
    - \* 20 тактических карт
  - 9 Сводных карт
    - \* 7 карт территорий
    - \* 1 двусторонняя сводная карта Юнитов
    - \* 1 двусторонняя сводная карта Заграждений
- ★ Восемь кубиков Битвы
- ★ Один Буклет Правил и Сценариев



- ★ Один Days of Wonder Online код доступа, находящийся на обратной стороне Буклета Правил и Сценариев



## Подготовка к началу Игры

Вы принесёте огромную пользу, если хоть немного будете соблюдать дисциплину (Смирно! Солдат!), вовремя подготовки игрового сценария в Мемоир 4. Мы настоятельно рекомендуем, строго следовать описанным ниже пунктам инструкции, особенно для ваших нескольких первых игр. Наградой вам будет бесконечное разнообразие Полей Битв для игры и шанс получить захватывающие исторические повороты и информацию о каждом сыгранном сценарии.



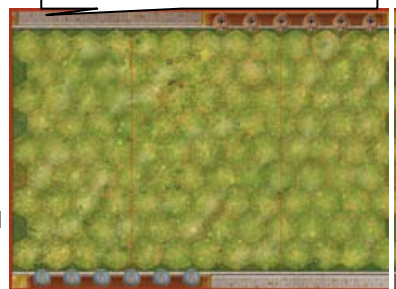
1. Выберите сценарий из раздела сценариев данного буклета. Если это ваша первая игра в Мемоир 44, мы настоятельно рекомендуем начать с первой битвы – Pegasus Bridge, стр. 19. Эта Битва одновременно начнёт знакомить вас с Днем начала боевых действий (прим переводчика: далее и везде, как День-Д) и послужит введением в сценарии Мемоир 44.
2. Расположите игровое поле по середине стола, соответствующей сценарию стороной вверх. Для Pegasus Bridge сторона с сельской местностью.
3. Расположите необходимые гексы ландшафта, как указано в сценарии. Для Pegasus Bridge, положите 20 гексов реки, 4 гекса деревень и наконец 9 гексов леса.
4. Установите стационарные объекты (Бункера и Мосты) и устранимые Заграждения, если таковые имеются. Для Pegasus Bridge, это 2 моста, по одному через каждую реку, 4 проволочных заграждения и 1 из мешков с песком для защиты подступов к мосту.
5. Теперь расставьте фигурки отрядов соответственно расположению соответствующих отрядов на карте сценария. Как показывает опыт, быстрее всего расставить по одному юниту на гекс, а потом уже доставлять остальные. Обычно отряды артиллерии состоят из 2 юнитов, бронетехники из 3, пехоты из 4.
6. Установите значки Специального назначения на определённые юниты и Медали Победы на объекты поля, если это требуется специальными правилами сценария. Для Pegasus Bridge, установите по Медали победы Союзников на каждый мост.
7. Достаньте Сводные карты территорий соответствующих сценарию. (Для Pegasus Bridge это - Леса, Города / Деревни, Реки) Плюс Сводные карты Юнитов и Заграждений для сверки во время игры, если необходимо пользуйтесь Приложением №2- Ландшафт (стр 13) для определения эффектов ландшафта.
8. Установите держатели карт у края игрового поля. Они не обязательны, но удобны при командной игре или при демонстрациях или курсах.
9. Теперь выберете сторону конфликта и сядьте с соответствующей стороны. Мы рекомендуем сначала играть за одну сторону, а потом сразу же за другую. Победитель объявляется набравший больше Победных медалей по итогам двух игр.



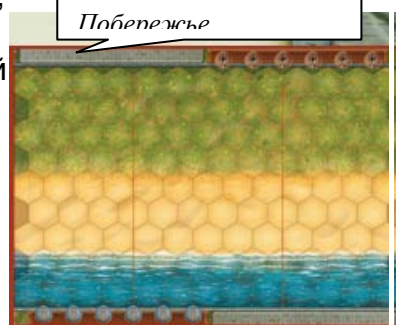
10. Перемешайте Карты Команд и поделите их согласно пояснениям с брифинге сценария. Установите карты в держатели, так чтобы противник их не видел. Для Pegasus Bridge, Союзники получают 6 карт, тогда как Немецкий генерал только скромные 2!! Роммель, не должен расслабляться в этом судьбоносный день.
11. Установить напоминалку колоды рубашкой вверх у длинной стороны поля, чтобы оба игрока одинаково легко могли ей пользоваться.
12. Каждая сторона получает 4 игровых кубика
13. Первый игрок (В Pegasus Bridge, это – Британский Майор, John Howard ), указанный в брифинге сценария, начинает игру.



Сельская местность



Побережье



## Поле Битвы.

Битвы происходят на поле из восьмигранников (13 x 9 гексов). Поле разделено на 3 секции размеченные красными пунктирными линиями, определяющими центр, правый и левый фланги. Когда линия проходит через гекс, Юнит на нём считается частью и центра и фланга.

## Карты Команд

Отряд может двигаться и/или вступать в бой только после соответствующего приказа. Командные карты используются для движения, сражения и / или выполнения специальных приказов. Существует два типа карт команд: Зонные и Тактические.

**Зонные карты команд:**

Эти карты используются для приказов движения и / или сражения в определенной зоне. Эти карты показывают в какой зоне и скольким юнитам можно отдавать приказы.

**Тактические карты команд:**

Эти карты позволяют делать особые ходы, проводить бой особыми способами, делать специальные действия, как указано на карте. Некоторые карты действуют только на одну зону, а некоторые на все зоны одновременно.



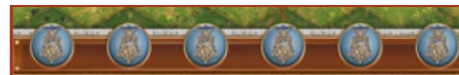
Section cards



Tactics cards

## Цель Игры

Цель Игры первым набрать установленное количество Медалей Победы (обычно от 4 до 6, в зависимости от условий сценария)



В Мемоир 44 Медали Победы получает за каждый полностью уничтоженный отряд. Медаль выдаётся посредством установки, последней уничтоженной фигурки отряда на любое доступное место для медалей. Расположенное у вашего края поля с левой стороны.

В некоторых сценариях, есть дополнительные медали, которые можно взять прямо с Поля Битвы за захват и удержание соответствующего гекса или за выполнение задания.

## Игровой Ход

Игрок указанный в брифинге сценария ходит первым. И далее ходят по очереди, пока один из игроков не получит указанное в условиях сценария число Медалей Победы.

В Ваш Ход, следуйте приведённым далее шагам:

1. Сыграйте командную карту.
2. ПРИКАЗ. Укажите все отряды в зоне действия и не превышающим число указанное в сыгранной карте, которым вы собираетесь отдать приказы
3. ДВИЖЕНИЕ. Передвиньте какие хотите из указанных отрядов. Учитывайте все ограничения отрядов и ландшафтов, согласно Сводным Картам.
4. СРАЖЕНИЕ. Проводите один бой за раз. Выберите вражеский отряд и:
  - a. Проверьте дистанцию (путём подсчёта Кубиков Битвы, см. 9) и линию видимости (стр. 9)
  - b. Проверить особенности ландшафта (стр. 13)
  - c. Определение итогов
5. Возьмите из колоды новую Карту Команд.

### 1- Игра Карты Команды

В начале вашего хода сыграйте Карту Команд из вашей руки, положите её на стол перед собой и зачитайте вслух.

Карты команд обычно используют для движения и / или сражений. Сыгранная карта определит в какой зоне вы можете действовать и сколькими отрядами можете командовать.

### 2- Приказы Отрядам

После игры Карты Команд, укажите каким отрядам будут даны приказы.

Только отряды получившие приказы могут двигаться, сражаться и выполнять специальные действия в течение этого хода.

Отряды находящиеся на гексе с красной пунктирной линией относятся к обеим зонам и могут получить приказы из любой из зон.



Вы не можете давать каждому отряду более одного приказа. Если Карта Команд позволяет отдать приказов больше чем отрядов в данной зоне, оставшиеся команды утрачиваются.

### 3- Движение Отрядов.

Движение заявляется и выполняется последовательно, по одному отряду за раз, в соответствии с вашими решениями. Отряд может двигаться только единожды за ход. Не заявленные отряды не могут получать приказы и следовательно двигаться.

Вы должны завершить движение одного отряда перед тем как начать следующее. В дополнение вы должны завершить все ходы до начала Сражения (шаг 4)

Например: для прохода отряда на позицию справа, надо сначала передвинуть другой отряд с прохода.



Заявленные отряды могут перемещаются из одной зоны в другую.

Два отряда не могут занимать один и тот же гекс. Также во время движения отряды не могут проходить через гексы занятые другими отрядами, неважно своими или чужими.



Разделение запрещено      Перегруппировка запрещена

Вы не можете отделять индивидуальные юниты от отряда, они должны оставаться вместе и двигаться как группа.



Отряды уменьшившиеся в следствие потерь не могут объединяться с другими отрядами.

Некоторые особенности ландшафта могут препятствовать передвижению отряда на всю дистанцию или сражению (см. раздел Ландшафта стр. 13).

Отступление слабо отличается от обычного движения (см. раздел Отступление стр. 10)

#### • Движение пехоты

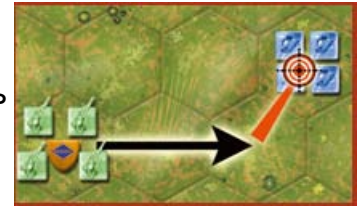
Заявленный отряд пехоты может двигаться на 1 гекс и вести бой, или на 2 гекса без боя.





Пехота Специального назначения может ходить на 2 гекса и вести бой.

*Спец Войска: ходят на 2 гекса и бой.*



*Бронетехника двигается на 3 гекса и ведёт бой*



- **Движение бронетехники**  
Заявленный отряд может двигаться до 3 гексов и вести бой.

- **Движение артиллерии**  
Заявленный отряд может двигаться на 1 гекс или вести бой.

*Артиллерия или двигается...*

*...или ведёт бой.*



*Ближний бой:  
(атака соседнего гекса)*



## 4- Сражение (Бой).

Сражение проверяется и итоги подводятся последовательно, один заявленный отряд за раз, по вашему выбору.

Ни один отряд не может биться дважды за ход. Заявленные отряды не обязаны обязательно сражаться.

Ни один отряд не может распределить свои Кубики Битвы между несколькими целями.

Количество потерь отряда не влияет на количество используемых Кубиков Битвы. Даже отряд с последним юнитом имеет такую же боевую мощь, как полный.

*Стрельба на расстоянии.*



Атакуя прилегающую гекс говорят «Ближний Бой» с этим противником.

Атакуя при дистанции белее 1 гекса говорят «Стрельба» по этому противнику.

Отряд к которому прилегает отряд противника должен вести Ближний бой, если решит сражаться, и не может выбрать Стрельбу по более удалённому противнику.

### Процедура ведения боя.

1. Объявите атакующий и атакуемый отряды.
  - a. Проверьте расстояние (до цели)
  - b. Проверьте линию видимости (только для пехоты и бронетехники)
2. Определите количество кидаемых Кубиков Битвы, в соответствии с типом атакуемого отряда и дистанции до него.
3. Примените ландшафтные поправки, если имеются. Вычтите их если требуется
4. Итог Сражения. Бросьте кубики и уменьшите результат на поправку.



## • Дистанция стрельбы пехоты

Заявленный отряд пехоты может атаковать отряд противника в 3 гексах от себя и ближе. При Ближнем бое бросается 3 Кубика Битвы, при Стрельбе на 2 гекса – 2 кубика, при 3 гексах – 1 кубик.



Определить количество Кубиков Битвы очень просто: считается количество гексов начиная от вашего отряда до отряда противника (3, 2, 1), число которое получится на гексе противника это и есть количество Кубиков Битвы.



## • Дистанция стрельбы бронетехники

Заявленный отряд бронетехники может атаковать отряд противника в 3 гексах от себя и ближе, всегда бросая 3 Кубика Битвы.

## • Дистанция стрельбы артиллерии

Заявленный отряд артиллерии может атаковать отряд противника в 6 гексах от себя и ближе, бросая Кубики Битвы (3, 3, 2, 2, 1, 1) как указано выше.

*Линия видимости от левого отряда к противнику - заблокирована*

## • Линия Видимости

Для Сражения пехоте и Бронетехнике необходимо видеть противника. Это и называется «Линия Видимости». Артиллерия не нуждается в ней т.к. стреляет по наводке.



Представьте линию нарисованную от центра гекса отряда к центру гекса противника. Отряд считается видимым если линия не прерывается никаким гексом (или его частью) содержащим препятствие. Препятствия включают в себя отряды как свои, так и чужие или соответствующие виды ландшафта.

Гекс территории в котором находится цель не перекрывает линию видимости (как указано справа)



*Линия видимости...  
...открыта... ...закрыта... Линия видимости перекрыта*



Если линия проходит по одному краю заблокированного гекса то линия видимости открыта, если по ходу линии есть заблокированный гекс с другой стороны (как указано слева) то линия видимости перекрыта.

## • Поправки на Ландшафт

Каждый вид ландшафта и заграждения описан в разделе Ландшафта и Заграждений (Приложение2, стр.13). Пожалуйста пользуйтесь и ссылайтесь туда или на Сводные Карточки. И Вносите соответствующие поправки при бросках Кубиков Битвы.

## • Итог Сражения

Сначала подсчитывается урон.



### УРОН

В Сражении Атакующий наносит 1 очко урона за каждый Кубик Битвы с символом атакуемого отряда, + 1 очко урона за кубик с символом «Гранаты».

За каждое очко урона убирается юнит в атакуемом отряде, как только убирается последний юнит из отряда, он считается разгромленным, а юнит ставится на свободное место Медали Победы на краю игрового поля.

Если Атакующий наносит больше урона, чем юнитов в атакуемом отряде, излишний урон не учитывается.



Промех		Если атакующий не выбросит ни одного значка с уроном противнику. Это считается «Промехом». Сторона кубика со звездой используется некоторыми Тактическими картами, в противном случае это промах.
Отступление		Отступление, после того как потери убраны, проводится отступление. За каждый Флаг выброшенный на данный отряд, отряд должен отступить на 1 гекс в направлении своей стороны поля.

Игрок чей отряд начинает отступление должен следовать следующим правилам:

- ❖ Отряд всегда должен бежать в сторону контролирующего его игрока.
- ❖ Ландшафт не оказывает влияние на движение бегущих, включая то что отряд может бежать через лес или деревню без остановки, через непроходимые гексы движение запрещено.
- ❖ Отряд не может бежать в / через гекс с другим отрядом.
- ❖ Если отряд должен выбежать за пределы поля, его отбрасывают в океан или все пути блокированы, отряд останавливается, но у него изымается по 1 юниту за каждый гекс который не удалось пройти.
- ❖ Некоторые заграждения позволяют игнорировать первый флаг выброшенный против них.



Выброшен 1 флаг и пехота вынуждена отступить по одному из двух вариантов

Другой отряд оси преграждает путь, отступить можно только вправо



Пути отступления заблокированы, наносится дополнительный урон



### • Захват позиции

Когда Отряд пехоты в Ближнем бою уничтожают вражеский отряд или вынуждает его отступить, Отряд может захватить освободившийся гекс (как иллюстрировано справа)



Отряды Артиллерии не могут захватывать позиции.

Ограничения Ландшафта и Боя, действуют при взятии позиции.

Когда Отряд бронетехники в Ближнем бою уничтожают вражеский отряд или вынуждает его отступить, Отряд может захватить освободившийся гекс (как иллюстрировано справа рис. 1 и 2), после этого отряд может «Опрокинуть» отряд противника.

### • Использование «Опрокидывания» бронетехникой

При удачном исходе Ближнего боя, отряд бронетехники может Захватить позицию (если возможно). Если вы захватываете позицию, вы можете провести «Опрокидывание», проведя новое Сражение. Если Захват позиции вплотную приближает отряд к противнику, Бой должен быть ближним, иначе дистанционная стрельба.

- ❖ Отряд может снова Захватить позицию после удачно проведённого Опрокидывания противника.
- ❖ Однако отряд бронетехники не может проводить Опрокидывание противника более 1 раза за ход.
- ❖ Все Сражения, Ближние бои и Опрокидывания должны быть завершены до того как вы начнёте Сражение следующим отрядом.



## 5- Возьмите Карту Команд.

После определения всех урона и отступлений, сбросьте сыгранную Карту Команд и возьмите из колоды новую. На этом ваш ход считается законченным. Если колоды Карт Команд закончилась, перемещайте колоду сброса и далее берите оттуда.

# ПРИЛОЖЕНИЕ №1 – Войска специального назначения.

## Использование Сводных карт Войск специального назначения.

На обратной стороне Сводной карточки Стандартных Войск находится список Войск Специального назначения или Элитных Войск которые могут быть в Мемоир 44.



Маркеры в виде щита обозначают Специальные / элитные Войска на Игровом поле.

Число в нижнем правом углу символа Отряда указывает число юнитов в отряде, если оно отличается от стандартного.

Специальные / Элитные войска используют те же правила, что и Стандартные войска, за исключением описанных в карточке особенностей.

### Использование значков специального назначения.

В сценариях Специальные войска используются наравне с обычными войсками, только на гекс отряда выставляется значок спец войск. Как указано справа.

Британские Коммандос  
Рейнджеры спец войска Оси

«Сопrotивление» термин использованный для определения Партизанской войны с Германией на территории захваченной Франции с 1940г.

Французское сопротивление извлекало большую пользу из знания местности и огромной помощи населения.  
Войска Французского сопротивления:

Axis attacked  
Resistants who

- ❖ Могут сражаться после входа в территорию нового типа (Леса, Деревни, Холмы), в которые заставляют обычную пехоту остановиться и не вести бой.
- ❖ Могут рассыпаться по местности, отступая до 3 гексов вместо одного за каждый выброшенный флаг.
- ❖ Сопротивление начинает с 3 юнитами в отряде, вместо обычных 4 юнитов.
- ❖ Правда в отличие от других войск Спец назначения они не могут двигаться на 2 гекса и вести бой в один ход.

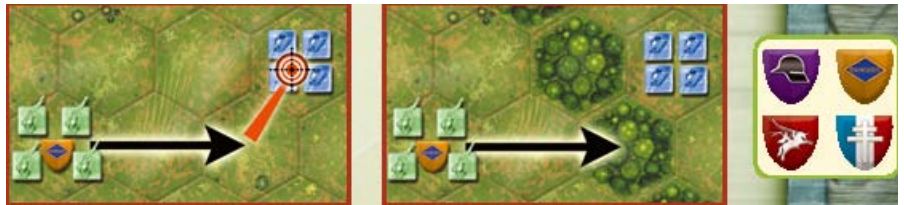
Войска специального назначения (Рейнджеры, Британские спец войска, Коммандос Оси):

The Rangers shoulder patch of the units who attacked the Pointe-du-Hoc

The "Pegasus" shoulder patch of the British 6th Airborne Division who took "Pegasus Bridge"

The patch of the German "Grossdeutschland" elite forces

Войска спец назначения исторически отличаются особой мобильностью и огневой мощью благодаря огромному труду и постоянным тренировкам, а также специальной экипировке:



*Двигаются на 2 гекса и ведут бой... ...но подчиняются особенностям правил ландшафта. останавливаясь в лесу*

-В отличие от обычной пехоты, войска Специального назначения могут двигаться на 2 гекса и вести бой, правда на них всё ещё действуют ограничения ландшафта.

### Элитные соединения бронетехники.

Элитные соединения бронетехники, такие как немецкие дивизии оснащённые танками Тигр, запросто громили любого противника в ходе сражения.



-В отличие от обычных отрядов бронетехники, такие элитные отряды начинают с 4 юнитами вместо обычных 3 юнитов, что указывает на их исключительную живучесть.

## ПРИЛОЖЕНИЕ №2 – ЛАНДШАФТ

### Использование Сводных карточек Ландшафта.

Сводные карточки Ландшафта дают общую информацию об особенностях каждого вида территории. Когда вы готовитесь к сценарию, выложите все карточки относящиеся к используемым видам ландшафта.

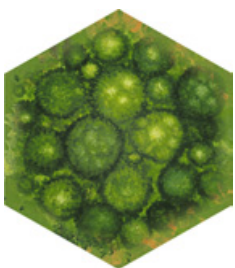


*defensive capabilities of the terrain*

- поле «Эффект» описывает различные особенности ландшафта

- иконки солдата и танка указывают на оборонительные возможности территории. Для примера, атакующая пехота по городу (как показано на карточке справа) кидает на 1 кубик меньше, а атакующая бронетехника на 2 кубика меньше.

### Леса



- ❖ Движение: Отряд, входящий в лес, должен остановиться, независимо от количества оставшихся ходов.
- ❖ Сражение: Отряд не должен атаковать в ход, когда отряд вошёл в гекс леса.
- ❖ Когда атакуется отряд находящийся в лесу, Пехота кидает на 1 кубик меньше, Бронетехника на 2, Артиллерия как обычно.
- ❖ Линия видимости: Лес блокирует линию видимости.

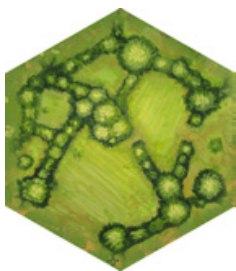
*Ход 1: отряд входит в лес, останавливается и не может вести бой в этот ход.*

*Ход 2: противник подходит и атакует выбрасывая 2кубика, вместо 3, за атаку леса.*

*Ход 3: Время расплаты! Ваш отряд может атаковать кидая 3 кубика.*



## Изгороди



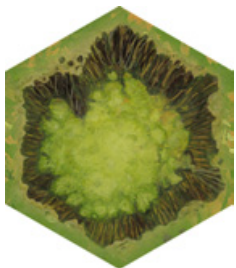
Живые изгороди это типичный ландшафт для Нормандии: миленькая трава, линии кустарников, деревьев или оград. Это создаёт достаточно сложный вид местности, т.к. Союзники никогда не знают, какая опасность может подстерегать их впереди.



- ❖ Движение: для движения в гекс с изгородями отряд должен находиться на соседней с ним гексе. Отряд, входящий или покидающий такой гекс, должен остановиться и больше не двигаться в этот ход (как указано справа).
- ❖ Сражение: Отряд не может атаковать в ход когда он вошёл в гекс живых изгородей.
- ❖ Когда атакуется отряд находящийся в изгородях, Пехота кидает на 1 кубик меньше, Бронетехника на 2, Артиллерия как обычно.
- ❖ Линия видимости: Изгороди блокируют линию видимости.



## Холмы



- ❖ Движение: нет поправок.
- ❖ Сражение: когда атакуемый отряд находится в холмах Пехота и Бронетехника кидает на 1 кубик меньше, Артиллерия как обычно.
- ❖ Линия видимости: Линия

видимости блокируется если отряд пытается стрелять через холм, если же он сам находится на такой же высоте, обзор не перекрывается.



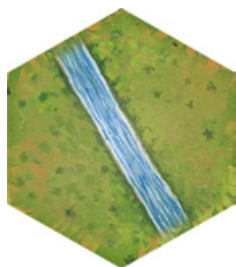
## Города и деревни.



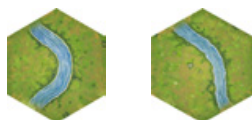
- ❖ Движение: отряд, входящий в город, останавливается и больше не двигается в этом ходу.
- ❖ Сражение: отряд не может атаковать в ход когда он вошёл в гекс города.
- ❖ Когда атакуется отряд, находящийся в городе, Пехота кидает на 1 кубик меньше, Бронетехника на 2, Артиллерия как обычно. К тому же Бронетехника сама находясь в городе бросает на 2 кубика меньше.
- ❖ Линия видимости: Города блокируют линию видимости.



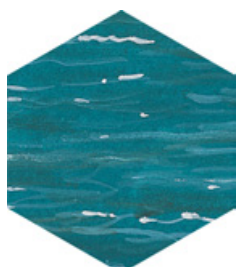
## Реки и каналы



- ❖ Движение: Реки – это непреодолимое препятствие. Отряд может войти в гекс реки только если там есть мост.
- ❖ Сражение: нет поправок.
- ❖ Линия видимости: не блокирует.

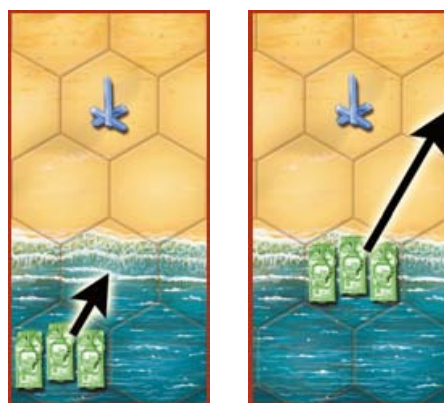


## Океаны



- ❖ Движение: отряд движется по океану со скоростью 1 гекс пока не достигнет береговой линии т.к. считается что отряд находится на десантном боте. Уже высадившиеся отряды не могут вернуться в океан.

- ❖ Сражение: отряды, находящиеся в океане и не достигшие береговой линии, не могут сражаться.
- ❖ Линия видимости: не блокирует.



## Побережье

- ❖ Движение: отряд, вошедший в гекс побережья может двигаться только 2 гекса.
- ❖ Сражение: нет поправок. (Отряд может проводить Захват позиции, не смотря на первую особенность)
- ❖ Линия видимости: не блокирует.



## Стационарные укрытия / заграждения

Когда укрытие / заграждение находится в гексе, поправки за укрытие и за территорию не суммируются, а используется наилучший показатель. Для примера бункер на холме даст защиту 2, а не 2+1 от танков атакующих с подножья (бункер даёт защиту 2, а холмы защиту 1). Другой пример: пески с мешком в деревне не добавляют никакой защиты, т.к. защита мешков меньше защиты деревни, правда мешки добавляют дополнительную особенность «игнорировать первый выброшенный флаг».

### Бункера



- ❖ Движение: отряд Пехоты может вести бой в ход, когда он вошёл в бункер, а Бронетехника и артиллерия должны остановиться. Артиллерия начинающая игру в бункере не может из него выйти.
- ❖ Сражение: только игрок указанный в брифинге сценария может получать бонусы защиты бункера.
- ❖ Когда атакуется отряд, находящийся в бункере, Пехота кидает на 1 кубик меньше, Бронетехника на 2, Артиллерия как обычно.
- ❖ Уберите по 1 юниту из отряда артиллерии, находящийся в бункере, за каждый флаг, выброшенный против неё.
- ❖ Бункер позволяет игнорировать первый выброшенный флаг.
- ❖ Линия видимости: Бункер блокируют линию видимости.

### Противотанковые Ежи



Ежи используются как заграждения против танков и десантных ботов. Обычно их делают из стальных рельс, сваренных вместе. Так же могут делаться из брёвен с противотанковой миной сверху. Неожиданностью оказалось то, что пехота Союзников стала использовать их в качестве укрытий на побережьях.



- ❖ Движение: в гекс с ежами может войти только пехота.
- ❖ Сражение: нет поправок, кроме возможности игнорировать первый флаг.

- ❖ Линия видимости: не блокирует.

### Переносные заграждения.



#### Мешки с песком.

- ❖ Движение: без ограничений. Когда отряд покидает заграждение, но снимается.
- ❖ Сражение: гекс с мешками песка защищён со всех сторон. Когда атакуемый отряд не получает защиты от территории, используется защита мешков, Пехота и Бронетехника кидают на 1 кубик меньше, Артиллерия как обычно.

- ❖ Мешки позволяют игнорировать первый выброшенный флаг.
- ❖ Линия видимости: не блокирует.



#### Проволочные заграждения.

- ❖ Движение: отряд, вошедший в гекс, останавливается и больше не двигается в этом ходу.
- ❖ Сражение: отряд пехоты атакуя из гекса с колючей проволокой, кидает на 1 кубик меньше. Пехота может убрать заграждение вместо атаки. Бронетехника обязана убрать заграждение и затем атаковать.

- ❖ Линия видимости: не блокирует.



## **ПРИЛОЖЕНИЕ №2 – Многопользовательская игра, Вариации и Дополнительные Сценарии.**

### **Командная игра**

Простейший способ игры в Мемоир 44 до 6 человек это – командная игра!

Разделитесь на 2 команды до 3 человек в каждой (если у вас не чётное количество игроков, пусть кто-нибудь играет то за одну команду то за другую)

Установите ваши карты команд на подставку, и выберите стратегию указывая друг другу на карты, выбрав, сыграйте карту, тем самым выбрав игрока который будет играть этот ход. После этого этот игрок выполняет манёвры, ведёт бой и т.д.

- ❖ В командах из 2 игроков, один берёт на себя центр и функции главнокомандующего, второй оперирует обоими флангами.
- ❖ В командах из 3 игроков, каждый управляет своей зоной, Игрок управляющий центром так же выполняет функции главнокомандующего.

Главнокомандующий отвечает за игру Тактических Карт которые влияют на несколько зон сразу.

### **Мемоир 44 Гигантская версия – битвы огромного масштаба.**

Опытные игроки захотят объединить несколько копий Мемоир 44 для игры больших сценариев, на нескольких полях, такая версия игры называется *Мемоир 44- Гигантская версия!* В гигантских сценариях объединяются 2 поля (иногда 3!!!), тем самым увеличивая поле боевых действий. Такие игры могут играть до 8!! Игроков по 4 в каждой команде.

Бла, бла, бла, бла, приходите на [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com) там вас всему научат.

### **Версия для маленьких Генералов**

Возможна упрощённая версия для ваших детей, оставаясь при этом достаточно интересной. Дети обычно считают лучше чем читают, поэтому внесите следующие модификации:

- ❖ Уберите все Тактические карты из колоды – оставьте только карты Зон.
- ❖ Возможно вы решите не использовать правила Захвата позиции и Опрокидывания.
- ❖ Когда колода заканчивается, не забывайте перемешать им её снова.

Проще всего сыграть с ними несколько первых обучающих игр. Также игру можно использовать как пособие по обучению истории и влиянию действий союзников на ход Второй Мировой Войны и истории в целом.

### **Дополнительные сценарии.**

Мемоир 44 – это игра нескончаемых возможностей. Неисчислимы количества возможных комбинаций атак, контратак, тактик и т.д. во Второй Мировой Войне. Поэтому, Richard Borg совместно с Day of Wonders продолжает выпускать обновления и дополнения для Мемоир 44. Короче регайтесь на [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)

Послесловие.

*Все торговые марки принадлежат их правообладателем, перевод не является коммерческим продуктом и может свободно распространяться, как в печатном, так и в электронном виде с указанием переводчика.*

*Использованная графика принадлежит компании *Day of Wonders*, и взята в английской электронной версии правил на официальном сайте *Metaig* `44. Изъятие графики проводилось по средствам программ *Adobe Acrobat* и *Gimp2*.*

*При переводе использовался онлайн словарь *Мультитран*.*

*Отдельное спасибо кризису за то, что нечего делать на работе, а скоро может и нечего жрать дома.*

*Правила распространять только со ссылкой на переводчика!*

*Приятной игры!*

*С Уважением, Digga.*