



• GEFECHTSKARTEN •



Die mit dieser Erweiterung eingeführten Gefechtskarten sollen Ihren Memoir '44 Szenarien durch Ergänzung heroischer Straßen- und Häuserkämpfe zusätzliche Würze verleihen.

Gefechtskarten verhalten sich anders als die regulären Kommandokarten, sie werden in der Regel als Ergänzung zusammen mit Ihren eigenen oder mit Kommandokarten Ihres Gegners ausgespielt um so die Intensität – und Letalität – eines Straßenkampfes zu verdeutlichen!

Bei Verwendung der Gefechtsregeln mischen Sie das Gefechtskartendeck und teilen jedem Spieler zu Beginn eines Szenarios 2 Karten aus (oder jedem Feldgeneral 1, bei Verwendung der Overlordvariante). Die übrigen Gefechtskarten werden als zweiter Nachziehstapel neben den übrigen Kommandokarten in Reichweite beider Spieler platziert.

Gefechtsregeln

Gefechtskarten können zusätzlich zu einer Kommandokarte in jedem Zug gespielt werden, wobei jedoch die folgenden Regeln beachtet werden müssen:

◆ Gefechtskarten werden im Regelfall in Verbindung mit den durch die Kommandokarte aktivierten Einheiten verwendet, um so deren Aktionen zu verbessern. Wenn dies nicht der Fall ist, befindet sich unten auf der Karte ein Hinweis, zu welchem Zeitpunkt diese Karte statt dessen ausgespielt werden muss.



< Spielen Sie diese Karte vor der Aktivierungsphase

Spielen Sie diese Karte als Reaktion auf eine Aktion Ihres Gegners. >



◆ Eine evtl. Erhöhung der Kampfwürfelanzahl durch mehrere Gefechtskarten ist kumulativ, wenn diese auf dieselben aktivierten Einheiten angewendet werden.

◆ Jeder Spieler kann beliebig viele Gefechtskarten auf der Hand halten und während seines oder des gegnerischen Zugs beliebig viele davon ausspielen.

◆ Ein Spieler darf nur dann am Ende seines Zugs eine neue Gefechtskarte ziehen, wenn er zuvor eine **Aufklärung 1**-Karte ausgespielt hat – nicht jedoch bei **Aufklärung an allen Fronten** oder einer anderen Kommandokarte!

◆ Ausgespielte Gefechtskarten werden neben dem Nachziehstapel abgeworfen.

◆ Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen Gefechtskarten gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet.

◆ Beim Ausspielen von **Ihre größte Stunde** wird aus Ablage- und Nachziehstapel ein neuer Nachziehstapel gebildet.

Wenn eine Gefechtskarte von **Gebäuden** spricht, so bezieht sich dies auf alle Städte, Dörfer und sonstige von Menschenhand erschaffene Bauwerke (Bahnhof, Stadtruinen, etc.).

Kommen mittels einer Gefechtskarte **Figuren aus dem Vorrat** zum Einsatz, müssen dies nicht verwerdete oder bereits eliminierte Figuren sein.

Erlaubt eine Gefechtskarte das Aufstellen einer neuen Einheit in **voller Stärke**, so ist dies nur möglich, wenn ausreichend unbenutzte Figuren zur Verfügung stehen (Anzahl entspricht der Figurenanzahl, die die Einheit bei einem Einsatz zu Spielbeginn gehabt hätte).

Straßenkampf



Zeigt eine Gefechtskarte das Symbol für **Straßenkampf**, so kann sie entweder wie im Kartentext angegeben verwendet werden ODER als reine **Straßenkampf**-Aktion.

Straßenkampffaktion: Eine aktivierte Einheit oder unmittelbar neben einem Gebäudefeld kann einen **Nahkampf** mit 1 zusätzlichen Kampfwürfel durchführen.

In der Regel ist der Kartentext der Gefechtskarte die bessere Wahl, jedoch sind Sie zu keiner Zeit gezwungen, diese Aktion zu wählen. Selbst wenn Sie die passenden Einheiten zur Ausführung des regulären Textes besitzen, können Sie die Karte statt dessen für eine reine **Straßenkampffaktion** einsetzen (falls die entsprechenden Voraussetzungen für den **Straßenkampf** erfüllt sind).

Einige Gefechtskarten sind an eine bestimmte Seite gebunden (Achsenmächte oder Alliierte). Falls diese Karten von einem Befehlshaber der Gegenseite eingesetzt werden, können sie nur als **Straßenkampf** genutzt werden.

----- Erinnerung -----

Overlord & Ostfront

Der sowjetische Oberbefehlshaber kann direkt aus der Hand heraus weder selbst Kommandokarten ausspielen noch diese seinen Feldgenerälen aushändigen. Er muss stattdessen auf die Kommandokarten zurückgreifen, die er im vorigen Zug unter dem Kommissarchip platziert hat.

Zu Beginn des Spiels muss der sowjetische Oberbefehlshaber daher bis zu 3 Karten seiner Wahl unter den Kommissarchip legen. Diese Karten muss er im nächsten Zug spielen oder verteilen.

Zu Beginn eines jeden Zuges muss der sowjetische Oberbefehlshaber diesen Vorgang wiederholen, nachdem er die in der vorherigen Runde unter

den Kommissarchip gelegten Kommandokarten aufgenommen hat. Zu keinem Zeitpunkt dürfen sich mehr als drei Karten unter dem Chip befinden.

Im Gegensatz zu normalen Ostfront-Szenarien kann der sowjetische Oberbefehlshaber **Aufklärung 1**-Karten nicht direkt aus der Hand spielen, sondern muss sie ebenfalls zuvor unter den Kommissarchip legen.

Die **Flugeinsatz**- (bei Verwendung der Flugregeln) und **Gegenangriff**-Karten sind Ausnahmen und werden normal gehandhabt: Die **Flugeinsatz**-Karte wird offen ausgelegt und die **Gegenangriff**-Karte wird direkt aus der Hand gespielt, allerdings nur, wenn die Gesamtzahl an Kommandokarten (**Flugeinsatz** bzw. **Gegenangriff** plus den Karten unter dem Kommissarchip) nicht mehr als 3 beträgt.

Auch die **Hinterhalt**-Karte ist eine Ausnahme: Sie kann einem Feldgeneral übergeben und sofort ausgespielt werden, selbst wenn bereits 3 Karten unter dem Kommissarchip liegen (da die **Hinterhalt**-Karte nicht während des eigenen Zugs gespielt wird).

Flugeinsatz-Alternativkarten wie **Luftangriff**- (bei Verwendung der Flugregeln) und **Gegenangriff**-Karten können auch unter den Kommissarchip gelegt werden, falls der sowjetische Oberbefehlshaber dies wünscht, wobei aber weiterhin die Beschränkung auf 3 Karten unter dem Chip und auf das Ausspielen von maximal 3 Kommandokarten gilt.

Alle anderen Beschränkungen beim Ausspielen von Kommandokarten durch einen Feldgeneral (nie mehr als 2 Bereichskarten pro Feldgeneral, eine Taktikkarte und keine weitere Karte pro Feldgeneral) bleiben in Kraft.

