



# • COMBAT CARDS •



**L**e carte Combattimento incluse in questo mazzo sono studiate per arricchire gli scenari di Memoir '44 tramite l'introduzione di eroici combattimenti per le strade e guerriglie urbane, dove possibile. Le carte Combattimento non sono come le carte Comando standard; piuttosto sono utilizzate dai giocatori, singolarmente o insieme ad una carta Comando, nel momento in cui il giocatore avversario gioca una carta Comando. Giocare queste carte aiuta a rappresentare, in maniera più efficace, l'intensità e la letalità dei combattimenti urbani!

Quando le regole Combattimento sono in vigore, mischiare il mazzo di carte Combattimento e distribuirne 2 ad ogni giocatore prima di iniziare un normale combattimento. Oppure distribuire 1 carta ad ogni Generale di Sezione se si gioca in modalità Overlord. Posizionare il mazzo delle rimanenti carte Combattimento vicino al mazzo delle carte Comando, in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

## Regole Combattimento

Le carte Combattimento possono essere giocate in ogni turno, in aggiunta alle carte Comando, ma rispettando queste regole:

- ◆ Le carte Combattimento in genere sono giocate insieme ad una unità che ha ricevuto un ordine tramite una carta Comando. In caso contrario, la descrizione in fondo alla carta stabilisce quando questa deve essere giocata.



< Gioca questa carta prima di dare un ordine ad una unità.

Gioca questa carta in risposta ad un'azione del giocatore avversario >



- ◆ Le carte Combattimento che aumentano il numero di dadi Combattimento hanno effetto solo sulle unità ordinate.
- ◆ Non c'è alcun limite al numero di carte Combattimento che un giocatore può avere nella propria mano o giocare durante il proprio turno o il turno avversario.
- ◆ Un giocatore può pescare una nuova Carta Combattimento solo alla fine del turno in cui egli ha giocato una carta Comando **Recon** - ma non una **Recon in Force** o qualsiasi altra carta Comando!
- ◆ Una volta giocate, le carte Combattimento vengono scartate.
- ◆ Se il mazzo delle carte Combattimento finisce, creare un nuovo mazzo mischiando le carte Combattimento scartate.
- ◆ Quando viene giocata la carta Comando **Their Finest Hour**, mischiare le carte Combattimento rimanenti con quelle scartate per ricreare un unico mazzo nuovo.

Quando una carta Combattimento si riferisce a delle costruzioni (**Buildings**), ciò si intende per tutte le città, villaggi e ogni altra costruzione di natura umana (stazioni ferroviarie, città in rovina, ecc...).

Quando una carta Combattimento fa riferimento alle miniature di scorta (**Spare Figures**), queste devono essere prese tra quelle non posizionate durante la preparazione del gioco o tra quelle eliminate durante un combattimento.

La carta che si riferisce ad un'unità in piena forza (**Full Strength**), non può essere giocata se non ci sono miniature di scorta in grado di ripristinare il numero iniziale di miniature dell'unità (lo stesso numero con cui l'unità ha cominciato il gioco).

## Guerriglia Urbana



Quando una carta riporta il simbolo della **Guerriglia Urbana**, si può giocare il testo della carta OPPURE eseguire un'azione di **Guerriglia Urbana**.

**Azione di Guerriglia Urbana:** L'unità che ha ricevuto un ordine e si trova all'interno, o adiacente, un esagono di Costruzione può eseguire un Assalto Ravnacinato con 1 dado aggiuntivo.

La scelta migliore, quando applicabile, di solito è quella descritta sul testo della carta. Ma non si è obbligati a farlo, anche se si hanno le giuste unità disponibili. Si può sempre scegliere di giocare la carta come azione di **Guerriglia Urbana** al posto dell'azione descritta sulla carta.

Alcune carte sono specifiche per uno schieramento (Asse o Alleati). Se il giocatore non ha lo schieramento descritto sulla carta allora può giocare solo l'azione di **Guerriglia Urbana**.

## ----- Promemoria ----- Overlord nel Fronte Orientale

Il Comandante in Capo Sovietico non può giocare carte Comando, né dare ordini al suo Generale di Sezione. Deve utilizzare le carte Comando poste sotto il proprio Commissario Politico prima del turno corrente.

All'inizio del gioco, il Comandante in Capo Sovietico deve posizionare fino a 3 carte Comando, a scelta, sotto il proprio Commissario. Queste sono le carte che potrà giocare nel suo prossimo turno.

All'inizio di ogni turno, il Comandante in Capo Sovietico ripete questo processo in preparazione del turno successivo, aggiungendo nuove carte

Comando a quelle che già possiede sotto al proprio Commissario Politico. In nessun caso, però, egli può avere più di 3 carte sotto il Commissario.

A differenza degli scenari standard del Fronte Orientale, nella modalità Overlord, la carta **Recon 1** non può essere giocata direttamente dalla mano del Comandante in Capo Sovietico. Al contrario, deve essere posizionata sotto il Commissario Politico.

Le carte **Air Sortie** (se sono in vigore le regole Air) e **Counter-Attack** fanno eccezione; possono essere giocate normalmente, con la carta **Air Sortie** visibile sul tavolo e la carta **Counter-Attack** direttamente dalla mano del Comandante in Capo. Solamente, però, se queste carte E le carte Comando posizionate nel turno precedente sotto il Commissario Politico non superino il numero limite di 3 carte Comando giocabili in un turno.

Anche la carta **Ambush** è un'eccezione: può essere data ad un Generale di Sezione ed essere giocata immediatamente, anche se sono già presenti 3 carte Comando sotto il Commissario (dal momento che la carta **Ambush** non viene giocata durante il proprio turno).

Le carte equivalenti alla **Air Sortie**, come la carta **Air Power**, se le regole Air sono in vigore, e la carta **Counter-Attack** possono essere posizionate sotto il Commissario Politico, se il Comandante in Capo lo desidera, rispettando però sempre il limite di 3 carte Comando poste sotto il Commissario e 3 carte Comando giocate durante il proprio turno.

Rimangono in vigore tutte le restrizioni riguardo le carte Comando che possono essere giocate dai Generali di Sezione (non più di 2 carte Sezione allo stesso Generale di Sezione, nessuna carta Comando al Generale di Sezione che ha già ricevuto una carta Tattica, ecc.).



Traduzione: Giuseppe Ferrara - g.ferrara74@gmail.com