



COMBAT CARDS



De Combat cards geïntroduceerd in dit deck zijn ontworpen om je Memoir '44 scenario's extra dementie te geven door het invoeren van heldhaftige straatgevechten en stedelijke oorlogsvoering waar dit van toepassing is.

Combat cards zijn niet gelijk aan standaard Command cards; in plaats hier van worden ze meestal gespeeld naast eventuele Command cards tijdens jou beurt of die van je tegenstander; deze spelen helpt de intensiteit weer te geven van de intensiteit -en dodelijkheid- van de straat gevechten weer te geven! Wanneer de Combat regels van Kracht zijn, Schud de Combat deck en verdeel 2 kaarten per speler voordat je start met een normaal gevecht. Of deel 1 kaart voor elke veld generaal, wanneer de Overlord mode gespeeld wordt. Plaats de rest van de Combat cards in een deck naast het denk met Command cards, binnen handbereik van alle spelers.

COMBAT REGELS

Combat cards mogen gespeeld worden gedurende elke beurt, als aanvulling op een gespeelde Command card, maar met in achtname van de volgende regels:

- ◆ Combat cards worden meestal gespeeld in combinatie met de eenheid aangestuurd door de Command card, om de actie van deze eenheid te verbeteren. Wanneer dat niet het geval is staat onderaan het kaartje wanneer die kaart uitgespeeld mag worden.



< Speel deze kaart voordat je een eenheid aanstuurt.

Speel deze kaart in reactie op de actie van je tegenstander.>



- ◆ Combat cards die het aantal dobbelstenen verhoogd hebben een cumulatieve werking wanneer ze gespeeld worden op dezelfde aangestuurde eenheid.
- ◆ Er is geen limiet aan het aantal Combat cards een speler heeft of het aantal Combat cards hij speelt in zijn, of tijdens de tegenstanders zijn, beurt.
- ◆ Een speler mag alleen een nieuwe Combat card van het deck trekken aan het einde van zijn beurt wanneer hij de kaart **Recon** Command cards heeft gespeeld – Maar niet een **Recon in Force** of een andere Command card!
- ◆ Gespeelde kaarten worden op een afleg stapel naast het deck van de Combat cards gelegd.
- ◆ Als het Combat deck op raakt, schud dan de aflegstapel en maak een nieuwe trekstapel
- ◆ Wanneer **Their Finest Hour** Command card gespeeld wordt, schud de Combat cards aflegstapel en de trekstapel samen tot een nieuwe trekstapel.

Wanneer een Combat card verwijst naar gebouwen, wordt hiermee alle steden, dorpen en door mensen gemaakte constructies (treinstations, stadsruïnes, enz.) bedoeld.

Wanneer een Combat card verwijst naar reserve miniatures, moeten deze miniatures afkomstig zijn van nog niet ingezette eenheden vanaf het begin van de strijd, of van miniatures welke je hebt verloren in de strijd.

Als de kaart verwijst naar een eenheid op volle sterkte, dan mag deze kaart alleen gespeeld worden als er genoeg reserve miniatures aanwezig zijn om de eenheid op volle sterkte terug te zetten (d.w.z. met het zelfde aantal miniatures de eenheid had toen de strijd begon).

STREET FIGHT



Wanneer op een Combat card het **Street Fight** symbool staat, kan je de kaart spelen zoals op de kaart beschreven staat OF als een **Street Fight** actie.

Street Fight actie: 1 geactiveerde eenheid op, of naast, een gebouwend mag een man-tot-man gevecht met 1 dobbelsteen extra gooien.

De beste optie, indien van toepassing, zal de tekst op de Combat card zijn. Je hoeft deze optie niet te spelen als je dat niet wilt, zelfs als de juiste eenheden hiervoor beschikbaar zijn. Je mag altijd kiezen om de kaart als **Street Fight** te spelen (ervan uit gaande dat je aan de voorwaarden van een **Street Fight** voldoet).

Een paar Combat cards zijn specifiek gebonden aan één kant (Duitsers of geallieerden). Wanneer ze getrokken zijn door de commandant van het ander kamp, dan kunnen ze alleen gespeeld worden als een **Street Fight** actie.

HERINNERING OVERLORD IN DE EASTERN FRONT

De Sovjet opperbevelhebber kan geen Command cards spelen, evenmin orders uitdelen aan zijn veld generaals, direct vanuit zijn hand. In plaats daarvan moet hij de Command cards onder de Officier chip voorafgaande aan zijn beurt leggen.

Als het spel start, moet de Sovjet opperbevelhebber dus tot 3 Command cards van zijn keuze kiezen en onder de chip leggen. Dit zijn de kaarten die hij tijdens zijn volgende beurt mag spelen of uitdelen.

Aan het begin van zijn beurt, na het pakken van de Command cards van onder de chip, moet de Sovjet opperbevelhebber het proces herhalen en opnieuw enkele nieuwe Command cards onder de chip plaatsen, ter voorbereiding voor de volgende beurt. Er mag in geen geval meer dan 3 kaarten onder de chip geplaatst worden.

In tegenstelling tot de standaard Eastern Front command regels, wordt in Overlord modus, **Recon 1** kaarten niet direct uit de hand gespeeld door de Sovjet opperbevelhebber. In plaats daarvan wordt deze onder de Officiers chip geplaatst.

De **Air Sortie** (als de Air regels van kracht zijn) en **Counter-Attack** kaarten zijn hierbij uitgezonderd; deze kunnen normaal gespeeld worden, **Air Sortie** kaart zichtbaar op tafel, en **Counter-Attack** kaart direct vanuit de Sovjet opperbevelhebber zijn hand, maar alleen als deze kaart(en) EN de Command cards die al geplaatst zijn onder de officiers chip in de vorige beurt niet het maximale van 3 Command cards overschrijden tijdens zijn beurt!

De **Ambush** kaart is ook een uitzondering: het kan worden gegeven aan een veld generaal en direct vanuit de hand worden gespeeld, zelfs als er al 3 kaarten onder de chip liggen (omdat de **Ambush** kaart niet gespeeld wordt in jouw beurt).

Air Sortie gelijkwaardige kaarten, zoals **Air Power** als de Air regels van kracht zijn, en **Counter-Attack** kaarten kunnen ook geplaatst en gespeeld worden onder de officiers chip, als de opperbevelhebber dat wil, maar the limiet van 3 Command cards onder de chip en maximaal 3 Command cards in zijn beurt uit spelen moet nageleefd worden.

Alle beperkingen met betrekking tot het spelen van Command cards via veld generaals (niet meer van 2 sectiekaarten naar een zelfde veld generaal, niet meer dan een enkele tactische kaart naar een veld generaal, etc.) blijven ten alle tijden van kracht.

