

BLITZ RULES
SIMPLIFIED
CAMPAIGN RULES

MEMOIR '44

Richard Borg

RÈGLES DE "BLITZ"
RÈGLES SIMPLIFIÉES
DE CAMPAGNE

DAYS OF
WONDER

REGRAS RELÂMPAGO



Cenários que ocorrem nos primeiros anos da WWII por vezes usam Regras Relâmpago.

- ◆ O jogador do Eixo pode jogar uma carta "Recon" como uma carta "Air Power Tactic" nessa secção (pelo menos um hexágono-alvo deve estar nessa secção): aponta para um grupo de 4 ou menos unidades inimigas adjacentes. Lança 1 dado de Combate por hexágono (ataque aéreo do Eixo).
- ◆ Movimento dos Blindados é emendado da seguinte forma: Uma unidade Blindada do Eixo comandada pode mover-se até 3 hexágonos e combater enquanto uma unidade Blindada Aliada apenas se pode mover até 2 hexágonos e combater.

REGRAS DE CAMPANHA SIMPLIFICADAS



Jogar uma série de batalhas que compõem uma campanha é uma forma excitante de expandir a tua experiência Memoir '44. Estas pequenas regras de campanha permitir-te-ão ligar facilmente os resultados

de uma batalha de campanha à seguinte. Outro benefício deste simples sistema é que quaisquer cenários Memoir podem ser ligados e jogados como uma série de batalhas de campanha.

Monta o cenário. Antes de serem dadas as cartas de Comando, cada jogador lança um número de dados de Combate igual ao número de medalhas que capturaram no cenário anterior na campanha. Para além disso, como bônus de vitória, o vencedor de um jogo numa campanha lança 1 dado adicional por cada vitória que teve durante a campanha. Por exemplo, se ele ganhou dois jogos, ele lança 2 dados adicionais. Se os resultados de jogos numa campanha fossem 2 para 1, então um jogador lançaria dois dados de bônus de vitória, e o outro lançaria um. Cada resultado dos dados nestes lançamentos pré-combate terá efeitos nas condições iniciais do cenário.

Se todas as figuras de uma unidade adversária forem removidas antes do combate iniciar, recibes uma Medalha de Vitória.

RESULTADOS DE LANÇAMENTO DO DADO:



O teu adversário tem de remover uma figura de infantaria de uma das suas unidades de infantaria.



O teu adversário tem de remover uma figura de tanque de uma das suas unidades blindadas.



Removes uma figura de qualquer unidade adversária.



Reduz o número de cartas de comando que o teu adversário tem na mão no início do combate por 1. A sua mão inicial no entanto, deve ter, sempre, pelo menos 1 carta. Ele sacará duas cartas após cada turno, até o número de cartas de comando que tiver na mão, ser igual ao número listado nas notas de informação do cenário.



O teu adversário deve retirar para trás, por um hexágono, uma unidade. Unidades na borda do tabuleiro, se forçadas a retirar, perdem 1 figura ao invés de retirar.

RÈGLES DE "BLITZ"



Les règles de "Blitz" sont souvent utilisées pour les scénarios des batailles qui ont lieu pendant les premières années de la Deuxième Guerre mondiale.

◆ Le joueur allemand peut jouer toute carte "Reconnaissance" comme une carte "Attaque Aérienne" dans la section désignée par la carte, à condition qu'il y ait au moins une cible dans cette section. L'attaque aérienne est jouée de façon normale : un groupe de 1 à 4 unités ennemies adjacentes subit une attaque à raison de un dé par hexagone.

◆ Les règles de déplacement des blindés sont modifiées de la façon suivante : alors que les unités blindées allemandes continuent à se déplacer de 3 hexagones, les unités blindées alliées, elles, ne peuvent se déplacer que de 2 hexagones.

Résultats des dés :



Votre adversaire doit retirer un soldat de l'une de ses unités d'infanterie de son choix.



Votre adversaire doit retirer un tank de l'une de ses unités blindées de son choix.



Vous retirez une figurine de l'une des unités de votre adversaire.



Votre adversaire devra commencer avec une carte de commandement en moins. Mais il devra quand même conserver au minimum une carte en main. Par la suite, votre adversaire piochera deux cartes à la fin de chacun de ses tours, jusqu'à ce qu'il ait en main le nombre de cartes qui était prévu initialement dans le scénario.



Votre adversaire doit faire battre en retraite l'une de ses unités. Si l'unité qu'il choisit ne peut pas reculer, elle subit une perte.

RÈGLES SIMPLIFIÉES DE CAMPAGNE



Voici quelques règles simples pour organiser ensemble plusieurs scénarios et les relier de façon à créer une campagne de batailles qui se suivent, sans avoir à mettre en place de système de notation compliqué. Les résultats des batailles précédentes influenceront sur les conditions de départ des batailles suivantes.

Mettez en place le scénario choisi. Avant de distribuer les cartes de commandement, chaque joueur doit lancer un nombre de dés égal au nombre de médailles acquises lors de la bataille précédente. De plus, un bonus de un dé est attribué au vainqueur de chaque bataille passée. Ainsi, si 3 batailles ont déjà été jouées avec un compte de 2 à 1 victoires, l'un des joueurs aura deux dés de bonus et l'autre un dé.

EXPANSÃO/EXTENTION #2 FRENTE ORIENTAL

Descobre os campos de batalha nevados da Frente Oriental. Inclui novos hexágonos de terreno, regras e 8 cenários.

Découvrez les batailles glacées du front est. Inclut des nouveaux terrains, règles et 8 scénarios.



Inclui um exército completo com tanques T-34, soldados Soviéticos e armas ZIS-3.

Inclus une armée complète : tanks T-34, soldats soviétiques et canons ZIS-3.



EXPANSÃO/EXTENTION #1 PACOTE DE TERRENO

Joga o nível seguinte com este pacote, cheio de novos terrenos, insígnias e obstáculos. Inclui 4 cenários.

Jouez à un autre niveau grâce à ce pack rempli de nouveaux terrains, badges et obstacles. Inclut 4 scénarios.

