

# Правила настольной игры «Воспоминания о 1944» (Memoir'44)

**Автор: Ричард Борг (Richard Borg)**

**Перевод на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©**

## От издателя

Издание игры «Воспоминания о 1944» приурочено к 60-летию Дня «D»<sup>1</sup> и освобождению оккупированной Франции. Это простая, но увлекательная настольная игра для всей семьи создана в память о героических усилиях и жертвах миллионов мужчин и женщин во время Второй мировой войны. Эта игра во многом является исторической и мы уверены в том, что Вы не только сможете больше узнать о Второй мировой войне, но она будет способствовать появлению естественного желания каждого к изучению истории величайшего поколения людей на земле. Наши надежды особенно связаны с молодым поколением, которому необходимо передать сведения об этом важном историческом наследии.

**Days of Wonder, Inc. – May 2004**

## От автора

«Воспоминания о 1944» это уникальная историческая игра, которая позволяет игрокам воспроизводить военные сражения Второй мировой войны. Битвы, представленные в разделе сценариев, воссозданы в масштабах игровой системы с учетом особенностей местности и исторически достоверного расположения вооруженных сил противников. В игре реализован особый механизм, она не является сложной и в основном ориентирована на наземные сражения между силами фашистской Германии и союзнических войск антигитлеровской коалиции.

Масштабность сражений меняется от битвы к битве. Для некоторых сценариев один отряд пехоты может представлять собой целый батальон, а в других взвод или небольшую группу солдат. Не смотря ни на что, Вы сможете легко запомнить тактические особенности различных отрядов, их преимущества и недостатки в зависимости от типа местности, где будет происходить сражение.

Игровой процесс достаточно прост, включает в себя стратегию использования карт, броски кубиков в атаке и потребует от Вас гибкого, но решительного плана достижения победы.

**Желаю Вам приятной игры!  
Ричард Борг**

С первых минут Дня «D» до освобождения Франции и дальше – «Воспоминания о 1944» предлагает Вам разыграть ключевые сражения, которые изменили ход событий в западной Европе: Омаха-бич, мост «Пегас», Церковь Пресвятой Богородицы во Франции... и последующие битвы, в которых Вы сможете командовать вооруженными силами противоборствующих сторон и переписать страницы истории тех решающих дней 1944 года!

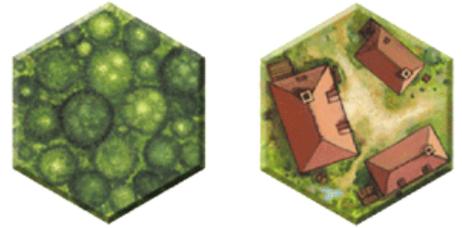
---

<sup>1</sup> День "D" (6 июня 1944) - день начала высадки англо-американских войск в Нормандии; открытие второго фронта.

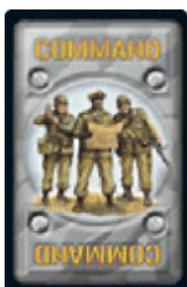
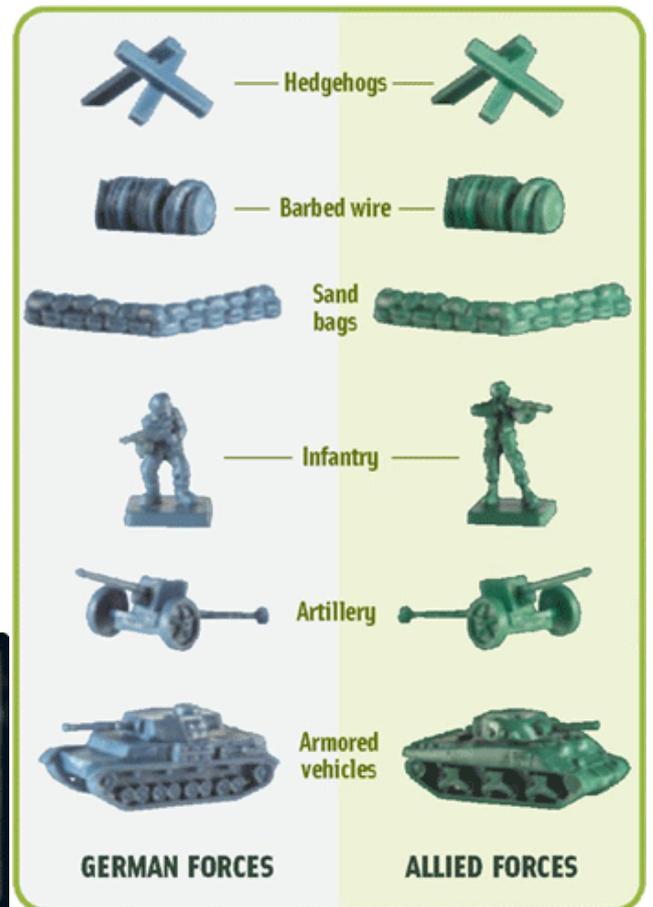
## Компоненты игры:

В ходе разведывательной операции в тылу врага была обнаружена и доставлена необычная картонная коробка. Ее содержимое было осмотрено, а перечень предметов занесен в протокол:

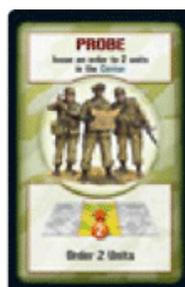
- Двусторонние игровые поля сражений (прибрежная зона с одной стороны и сплошное поле с другой);
- 2 картонные рамки, на которых:
  - 44 двусторонних гексов (участков) Местности;
  - 10 двусторонних Победных Медалей (Железный Крест (Германия) и Медаль Чести (Союзные войска));
  - 14 жетонов Спецподразделений;
  - 4 двусторонние прямоугольные карточки Бункер и Мост.
- Армии - 2 мешочка с миниатюрами (фигуры зеленого цвета: Союзные войска антигитлеровской коалиции; фигуры серо-голубого цвета: вооруженные силы фашистской Германии и ее союзников). В каждом мешочке содержится:
  - 42 фигурки солдат (пехотинцев);
  - 24 фигурки танков;
  - 6 фигурок артиллерийских орудий;
  - 18 искусственных преград;
  - 3 секции держателя для карт.
- 1 колода из 70 карт, в которую включено:
  - 60 Командных карт:
    - 40 зонных карт;
    - 20 тактических карт.
  - 9 карт-памяток:
    - 7 памяток местности;
    - 1 двусторонняя памятка по родам войск;
    - 1 двусторонняя памятка по преградам.
  - 8 Боевых кубиков;



- 1 книга правил и сценариев;
- 1 ключ доступа к он-лайн сервисам Days of Wonder (находится на обратной стороне буклета).



Командные карты



Зонные карты



Тактические карты

## Подготовка к игре

Вы будете щедро вознаграждены, если проявите дисциплинированность во время подготовки к сценарию в игре «Воспоминания о 1944». Мы настойчиво рекомендуем следовать пошаговой инструкции, особенно в течение первых игровых партий. В качестве награды вы сможете узнать любопытные исторические факты и другую информацию, сопровождающую каждый игровой сценарий, а также сможете ближе познакомиться с различными элементами, из которых состоит поле сражения. Возможности по моделированию в этой игре почти безграничны.



**1. Выберите одно из сражений в разделе сценариев буклета с правилами игры.** Если это Ваше первое знакомство с игрой мы рекомендуем начать с первой битвы у моста «Пегас» (Pegasus Bridge, стр.19 orig. правил). Это сражение стало первым с момента высадки союзных войск в Нормандии и кроме того является наиболее подходящим для объяснения и обучения игре.

**2. Разместите игровое поле сражения в центре стола (нужной стороной вверх).** Для сражения у моста «Пегас» выберите сторону со сплошным полем.

**3. Разместите на игровом поле необходимые гексы (участки) Местности, так как это указано в сценарии.** Для сражения у моста «Пегас» разместите 20 участков Реки (River), затем 4 Деревни (Village) и, наконец, 9 гексов Леса (Forest).

**4. Установите стационарные объекты (бункеры и мосты) и искусственные преграды, если необходимо.** Для сражения у моста «Пегас» установите 2 Моста (Bridge), по одному через каждую реку, а также по 4 участка колючей проволоки (Wire) и 1 преграде из мешков с песком (Sandbags) в качестве защиты периметра каждого моста.

**5. Теперь разместите на игровом поле фигуры отрядов, согласно их**

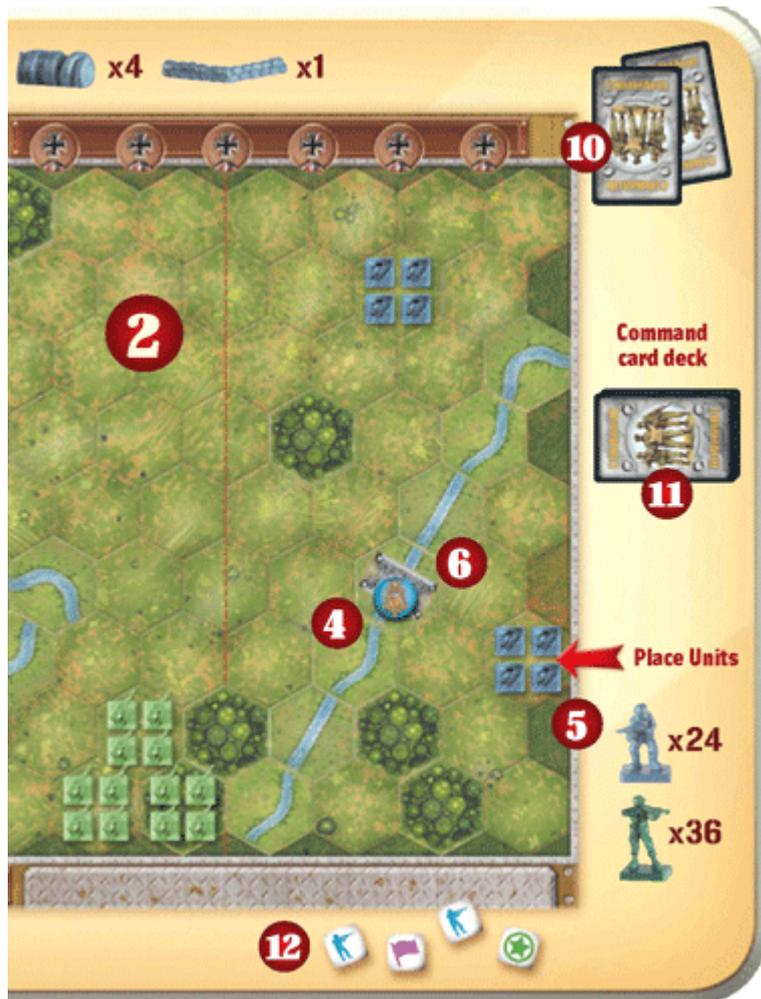
**расположения на карте сценария.** Опыт показывает, что устанавливать отряды удобнее и быстрее по одной фигуре за раз, а не кучкой. Артиллерийский отряд состоит из 2 фигур, отряд бронетехники – из 3, а отряд пехоты – из 4 фигурок.

**6. Если предусмотрено сценарием, разместите жетоны спецподразделений (элитные войска) рядом с некоторыми отрядам, и Победные Медали на специально определенных местах игрового поля.** Для сражения у моста «Пегас» разместите по одной Медали Чести на каждом мосту.



7. Рядом с игровым полем положите памятки Местности в соответствии с тем, какие типы участков встречаются в выбранном сценарии (*Лес (Forests), Города и Деревни (Towns & Villages), Реки (Rivers & Waterways)*) для сценария сражения у моста «Пегас», а также памятки по родам войск и преградам. При необходимости обратитесь к приложению №2 «Участки и объекты местности» на стр.16 для получения дополнительной информации об особенностях различных участков местности.

8. Соедините секции держателей для карт и разместите их с двух сторон игрового поля. Эти держатели не обязательны, но очень полезны во время командной игры, когда за одну сторону могут участвовать несколько человек.

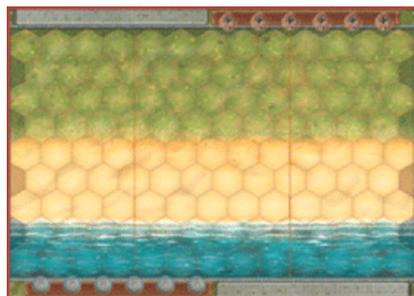


9. Теперь игрокам нужно решить, чью сторону принять для первой партии и сесть напротив соответствующей стороны игрового поля. Учитывая непродолжительное время одной партии, мы рекомендуем проводить игровую серию так, чтобы каждый игрок по одному разу сыграл за каждую из сторон. Победителем станет тот игрок, который завоюет наибольшее количество Победных Медалей по итогам двух сражений.

10. Перемешайте Командные карты и раздайте их каждой стороне в соответствии с условиями сценария. Установите карты в держателе, сохраняя их в тайне от соперника. По условиям сценария сражения у моста «Пегас» Главнокомандующий Союзных сил получает 6 карт, а Генерал германской армии начинает битву с 2-мя картами! Э. Роммелю не стоило отдыхать в этот судьбоносный день!

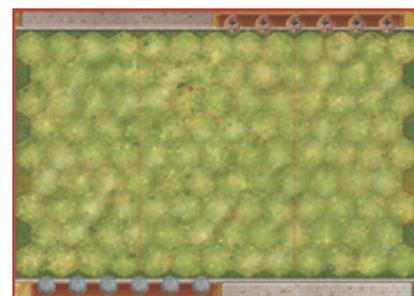
11. Оставшиеся Командные карты разместите стопкой (рубашкой вверх) рядом с игровым полем так, чтобы каждый мог легко до них дотянуться.
12. Каждой из сторон достается по 4 Боевых кубика
13. Начинающий игрок, определенный условиями сценария, совершает первый ход (сражение у моста «Пегас» начинает майор британской армии – Джон Говард).

## Поле сражения



Прибрежная область

Сражения разыгрываются на игровом поле, расчерченном на шестиугольники: 13 гексов в ширину и 9 гексов в глубину. Поле сражения также разделено двумя пунктирными линиями красного цвета на 3 зоны: левый фланг, центр и правый фланг. Те гексы, по середине которых проходит пунктирная линия, считаются относящимися к двум зонам: фланговой и центральной.



Сплошное поле

## Командные карты

Отряды вооруженных сил противоборствующих сторон могут перемещаться или атаковать только после соответствующих приказов. Командные карты используются для того, чтобы отдавать отрядам приказы о движении, атаке и/или выполнении особых действий. Существует два типа Командных карт: Зонные карты (Section cards) и Тактические карты (Tactics cards).

### Зонные карты

Зонные карты используются для отдачи приказов о перемещении и/или атакующих действиях в определенной зоне театра сражения. Эти карты определяют рубежи театра военных действий, на которых игрок может отдавать приказы своим отрядам, а также число отрядов, которым игрок может отдать приказ в течение этого хода.



Section cards

### Тактические карты

Тактические карты позволяют проводить групповые маневры, а также войсковые операции. Соответствующая информация указана на самой тактической карте. Некоторые карты позволяют отдать приказ нескольким отрядам только в одной зоне, а другие, наоборот, позволяют действовать на всех рубежах театра сражения одновременно. Подробное описание тактических карт содержится на стр.22.



Tactics cards

## Цель игры

Цель игры – добыть необходимое количество Победных Медалей (обычно от 4 до 6, в зависимости от условий сценария).

В игре «Воспоминания о 1944» Победную Медаль можно добыть за каждый целиком уничтоженный вражеский отряд. Каждую полученную Медаль игрок отмечает, размещая последнюю фигуру уничтоженного отряда в одном из свободных слотов, изображенных в нижнем левом углу игрового поля (с каждой стороны).



В некоторых сценариях Медали могут быть дополнительно получены непосредственно на поле сражения, за захват и удержания определенных участков (гексов) Местности или стационарных объектов.

## Ход игры

Первым ход совершает тот игрок, который определен условиями сценария. Затем игроки по очереди совершают ходы до тех пор, пока один из них не добудет необходимое для победы количество Победных Медалей, число которых также определяется условиями сценария.

В свой ход, игрок совершает действия в четкой последовательности:

1. **Сыграть Командную карту.**
2. **Отдать приказ.** Игрок должен объявить о том, какие отряды он хочет задействовать и отдает приказы, в соответствии с ограничениями Зонной или Тактической карты, которую он сыграл.
3. **Переместить отряды.** Игрок перемещает все отряды, которым отдал приказ (по одному за раз). Учитывайте свойства отрядов и участков Местности, которые могут ограничивать движение.
4. **Сражение.** Бои происходят последовательно, одним отрядом за один раз. Выберите атакующий отряд, затем цель – отряд неприятеля и:
  - a. Определите **боевую дистанцию**, учитывая преграды на линии огня (при необходимости сократите число Боевых кубиков, подробнее на стр.9);
  - b. Определите **потенциальный эффект** различных участков Местности, ограничивающие действия отрядов в атаке (подробнее на стр.16);
  - c. Проведите сражение (подробнее на стр.8).
5. **Взять новую Командную карту.**

### 1. Сыграть Командную карту

В начале своего хода сыграйте одну Командную карту из руки. Положите ее перед собой лицом вверх и громко прочитайте то, что на ней написано.

Командные карты обычно используются для отдачи приказов о перемещении отрядов и/или сражении. Сыгранная карта определяет, в какой зоне театра военных действий, и какому количеству отрядов игрок может отдать приказы.



### 2. Отдать приказ отрядам

После того, как игрок сыграет Командную карту, он должен объявить о том, каким именно отрядам он решает отдать приказ.

Только эти отряды в последствии могут перемещаться, атаковать или совершать специальные действия.

Отрядам, находящимся на гексе, через который проходит красная пунктирная линия, разделяющая поле сражения на зоны, могут отдаваться приказы, относящиеся к любой из этих смежных зон.

Игрок не может отдать более одного приказа одному отряду. Если Командная карта позволяет игроку отдать больше приказов, чем он имеет отрядов в соответствующей зоне, то дополнительные возможности командования не учитываются и не аккумулируются.



### 3. Переместить отряды

Все перемещения объявляются и совершаются последовательно, одно за другим. За один раз можно передвинуть только один отряд, а порядок перемещений избирается игроком самостоятельно. Каждый отряд может быть перемещен только один раз в течение одного игрового хода, однако отряд, который в числе прочих задействовал игрок в течение своего хода, может и не совершать движения.

Игрок должен завершить перемещение одного отряда, прежде чем сможет перемещать другой. Игрок должен завершить все запланированные перемещения, прежде чем сможет приступить к фазе Сражения.

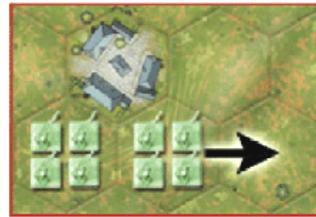
**Пример: Чтобы переместить отряд пехоты к точке назначения справа от деревни, игрок должен сначала отвести рядом стоящий отряд пехоты, который препятствует продвижению.**



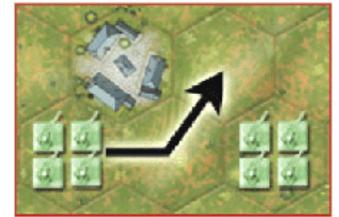
Начальная позиция



Такое перемещение невозможно



Во-первых, переместите правый отряд на 1 гекс в правую сторону



Затем переместите левый отряд к точке назначения

Отряд бронетехники вынужден пройти 3 гекса, чтобы обойти пехоту и достичь точки назначения.

Отряды могут перемещаться из одной зоны театра сражения в другую.

Два отряда не могут находиться на одном и том же гексе. Нельзя перемещать отряд «на» или «через» гекс (участок местности), занятый дружественным или вражеским отрядом.



Игрок не может разделить отряд на несколько фигур;

они всегда остаются и перемещаются все вместе, как единое целое. Отряды, которые понесли потери в ходе сражений, не могут объединяться с другими отрядами.

Некоторые участки местности влияют на способность отрядов к передвижению: могут препятствовать ему или сокращать дистанцию, объекты и участки местности также влияют на атакующие способности отрядов. Более подробная информация содержится в приложении №2 «Участки и объекты местности» на стр.16.

Отступление отрядов несколько отличается от обычного перемещения и более подробно об этом рассмотрено на стр.11.

Разъединение запрещено

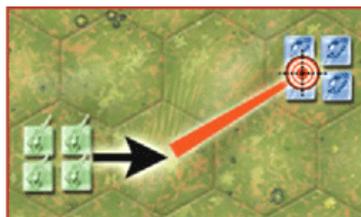


Перегруппировка запрещена



### Передвижение пехоты

Отряд пехоты, которому отдан приказ, может переместиться на 1 гекс и атаковать **или** переместиться на 2 гекса, но при этом отряд не может атаковать.



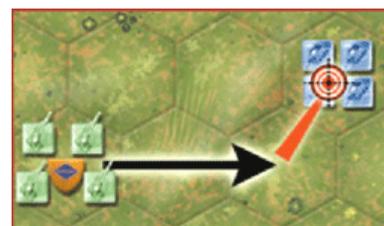
Пройти 1 гекс и атаковать



Пройти два гекса и не атаковать

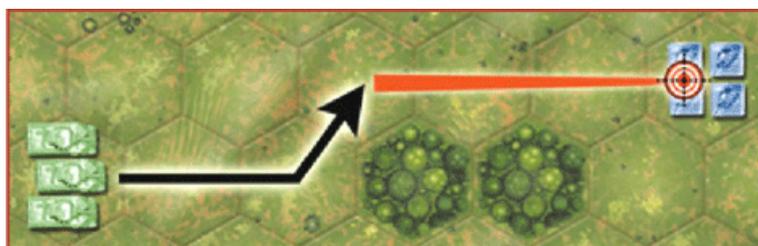


Элитные подразделения пехоты, выполняя приказ, могут переместиться на 2 гекса и при этом атаковать вражеский отряд.



### Передвижение бронетехники

Отряд бронетехники, которому отдан приказ, может переместиться на 3 гекса и атаковать.



### Передвижение артиллерии

Артиллерийское орудие, которому отдан приказ, может переместиться на 1 гекс **или** атаковать вражескую цель.



## 4. Сражение

Все сражения объявляются и происходят последовательно, одно за другим. За один раз можно атаковать только одним отрядом, при этом порядок сражений избирается игроком самостоятельно. Игрок должен завершить сражение одного отряда, прежде чем сможет атаковать другим отрядом.

Каждый отряд может атаковать только один раз в течение одного игрового хода. Отряд, который в числе прочих задействовал игрок в течение своего хода, может и не вступать в бой.

Отряд не может атаковать несколько вражеских целей одновременно, поэтому результат Боевых кубиков нельзя распределять между несколькими отрядами неприятеля.

Потери личного состава отряда не влияют на количество Боевых кубиков, которые бросает игрок во время сражения. Отряд, состоящий из одной фигурки, обладает той же огневой мощностью, что и полностью укомплектованный отряд.

Считается, что отряд участвует в Ближнем Бою (Close Assault), если атакует врага, находящегося на соседнем гексе. Отряд проводит Дальний Бой (Fire), если атакует врага на расстоянии далее 1 гекса от себя.



Если игрок отдает атакующий приказ отряду, рядом с которым на соседнем гексе дислоцируется вражеский отряд, тот **должен** вступить в Ближний Бой. Этот отряд не может атаковать другие цели, находящиеся на удаленном расстоянии, т.е. не может вступать в Дальний Бой.

### Алгоритм сражения

- Объявить отряд**, которому игрок собирается отдать приказ об атаке, и указать цель.
  - Определить боевую дистанцию:** удостоверьтесь, что цель находится на расстоянии огневого поражения;
  - Проверить линию видимости (только для пехоты и бронетехники):** удостоверьтесь, что вражеская цель находится в прямой видимости, и нет никаких преград.
- Сократить число Боевых кубиков** в соответствии с типом атакующего отряда и расстоянием до цели.
- Определите эффекты участков и объектов местности**, которые могут влиять на ход сражения и, при необходимости, дополнительно сократите число используемых Боевых кубиков.
- Собственно само **сражение**: бросьте Боевые кубики и примените их результат в действии.

### Боевая дистанция – Пехота

Отряд пехоты, которому отдан приказ, может атаковать вражескую цель на расстоянии 3-х и менее гексов от себя. Пехота использует 3 боевых кубика в ближнем бою (враг на соседнем гексе), 2 кубика против цели на расстоянии 2 гексов и 1 кубик против цели на расстоянии 3 гексов.

Для определения необходимого количества кубиков удобно использовать обратный отсчет. Достаточно поставить палец на соседнем, с атакующим отрядом, гексе и ведя его по направлению к цели отсчитывать гексы в обратном порядке («3», «2», «1»). Последняя цифра, которую вы произнесете, достигнув гекса, на котором дислоцируется вражеская цель и есть количество кубиков, которое вы можете использовать в бою.



Враг на расстоянии 2 гексов



Враг находится вне зоны огня

### Боевая дистанция – Бронетехника

Отряд бронетехники, которому отдан приказ, может вступить в бой с вражеской целью, расположенной на расстоянии 3-х и менее гексов. Бронетехника всегда использует 3 боевых кубика.



### Боевая дистанция – Артиллерия

Артиллерийское орудие, которому отдан приказ, может атаковать вражескую цель, расположенную на расстоянии 6-ти и менее гексов.



Огневая мощь на боевой дистанции распределяется следующим образом – 3, 3, 2, 2, 1, 1.

## Линия Видимости

Чтобы атаковать, отряд пехоты или бронетехники должен «видеть» свою цель, а именно вражеский отряд. Другими словами между атакующим отрядом и целью должна быть непрерывная «линия видимости». Для артиллерийского орудия линия видимости по отношению к цели не является обязательной.

Чтобы определить линию видимости представьте себе линию, которая проходит из центра гекса, где расположен атакующий отряд, к центру того гекса, где расположен отряд неприятеля. Эта линия видимости считается заблокированной, если на любом гексе (или его части), через который проходит воображаемая линия, содержится препятствие. Препятствием считаются другие отряды (вражеские или дружественные), а также некоторые типы участков местности.

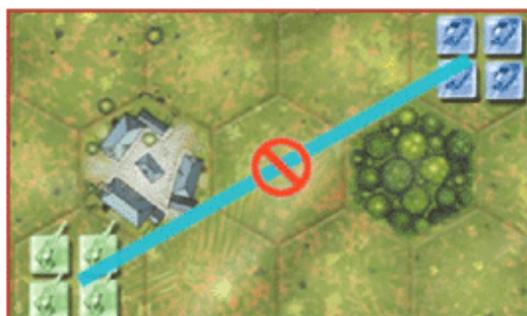
Участок местности, **на котором** располагается вражеский отряд, не блокирует линию видимости.

Когда воображаемая линия проходит вдоль края одного или нескольких гексов, где есть препятствие, то линия видимости не блокируется, кроме случаев, когда препятствие находится с обеих сторон относительно данной линии видимости.

Линия видимости не прерывается, т.к. отряд справа этому не препятствует.

Линия видимости заблокирована, т.к. с обеих ее сторон находятся отряды.

Линия видимости также заблокирована с обеих сторон.



## Ограничительные эффекты местности

Каждый тип участков местности и преград подробно описаны в приложении №2 «Участки и объекты местности» на стр.16. Пожалуйста, обратитесь к этому разделу или к соответствующим картам-памяткам, чтобы определить потенциальные ограничения движения отрядов и их атакующих способностей. В некоторых случаях это влечет сокращение количества кубиков, используемых в бою.

## Как происходит бой

Общее правило: сначала учитывают попадания, затем отступление.

### Попадание (НГ)

Если на кубике выпал символ, соответствующий типу вражеской цели, он считается одним попаданием в бою. Символ «Граната» учитывается как попадание для любого рода войск противника.

За каждое попадание атакуемый отряд теряет 1 фигуру. Когда все бойцы/машины/орудия отряда будут уничтожены, возьмите последнюю фигуру и поместите ее в один из свободных слотов для победных медалей, которые изображены в нижнем левом углу с каждой стороны игрового поля.

Попадания, которые выпали на кубиках атакующего игрока, сверх количества фигурок во вражеском отряде, не имеют значения и дополнительного эффекта не оказывают.

Символ кубика	Значение
	Одно <b>попадание</b> по отряду пехоты
	Одно <b>попадание</b> по отряду бронетехники
	Одно <b>попадание</b> по отряду любого типа: Пехота, Бронетехника или Артиллерия.
	<b>Промач (Miss)</b> . Выпавший символ «Звезда» означает промах. Символ «Звезда» боевого кубика по особенному учитывается для некоторых Тактических командных карт, но в любых других случаях «Звезда» означает промах.
	<b>Отступление (Retreat)</b> . После того как все попадания были учтены и вражеский отряд понес потери, учитываются символы отступления. За каждый символ «Флаг», целевой отряд обязан отойти на 1 гекс строго назад по направлению к своей стороне игрового поля. Соответственно два символа «Флаг» обязывают отряд отойти на 2 гекса и т.д.

## Отступление

Игрок, чей отряд должен отступить, решает самостоятельно на какой именно гекс его отвести, учитывая следующие правила:

- Отряд должен отступать всегда по направлению к своей стороне игрового поля;
- Местность не оказывает влияния на отступление, таким образом, отступающий отряд может пройти через лес или деревню без остановки. Однако, непроходимые участки местности, так и остаются непроходимыми;
- Отряд не может отступать «на» или «через» гекс, на котором уже располагается другой отряд (независимо вражеский или дружественный);
- Если отряд не может отступить, или вынужден перейти за границу игрового поля, или выталкивается на гекс Океана (непроходимый участок), то отряд теряет по 1 фигуре за каждый шаг отступления, который он не может совершить.
- Некоторые стационарные объекты и преграды позволяют отряду игнорировать первый Флаг, выброшенный против него.



**Игрок Союзных войск выбросил на кубиках Флаг, Пехоту и Звезду. Понеся потери отряд германских вооруженных сил имеет два возможных пути к отступлению.**



На этом примере видно, что позади стоящий отряд германских войск препятствует продвижению, поэтому для отряда остается только один путь к отступлению.



На этом примере видно, что с одной стороны отступлению препятствует позади стоящий дружественный отряд, а с другой стороны мешает река (непроходимый участок местности). Отряд не может двигаться и в результате несет дополнительные потери.



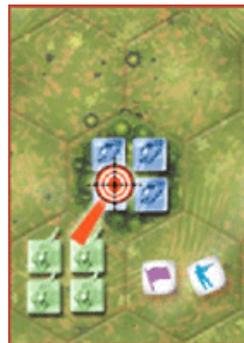
## Захват Позиции (Taking Ground)

Отряд, который, выполняя приказ, уничтожил или заставил отступить вражеский отряд в Ближнем Бою может продвинуться и Занять Позицию на освободившемся гексе.

Артиллерийский отряд не может совершить маневр по захвату позиции.

Когда отряды проводят маневр по захвату позиции, они должны учитывать эффекты участков и объектов местности, ограничивающие их движение и атакующие способности.

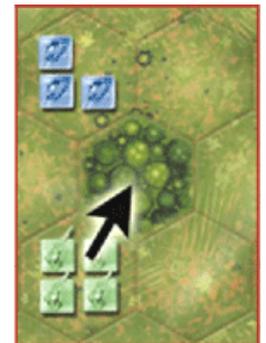
Отряд бронетехники, который в Ближнем Бою уничтожил или заставил отступить вражеский отряд может Занять Позицию, перейдя на освободившийся гекс и снова ринуться в атаку – Танковый Прорыв.



На кубиках выпали символы Пехота и Флаг. Отряд пехоты Союзных войск атакует в ближнем бою.



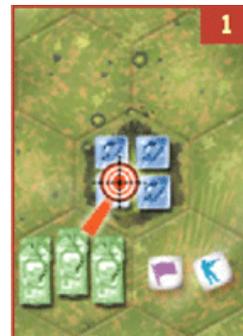
Понеся потери 1 фигуры, отряд германских войск отступает.



Игрок Союзных войск решает немедленно Занять Позицию и перейти под защиту леса.

## Танковый Прорыв (Armor Overrun Combat)

В случае если Ближний Бой был успешен (отряд противника уничтожен или отступает), отряд бронетехники, которому отдан приказ, может продвинуться на освободившийся гекс и сразу же снова атаковать. Если, после Захвата Позиции, отряд снова оказывается рядом с отрядом противника, второй бой также должен быть ближним. В противном случае, отряд бронетехники может вступить в дальний бой, открыв огонь по врагу на расстоянии.



Отряд бронетехники атакует в ближнем бою. На кубиках символы Флаг и Пехота.



Потеряв 1 фигуру, отряд пехоты противника отступает

- Отряд может **повторно** совершить маневр по Захвату Позиции после успешно проведенного Танкового Прорыва;
- Отряд может совершить маневр - Танковый Прорыв только один раз в течение одного хода игрока;
- Все маневры отряда (ближний бой, захват позиции и прорыв) должны быть завершены прежде, чем следующий отряд сможет также вступить в бой.



**Игрок решает немедленно перейти в танковый прорыв**



**После продвижения на позицию танковый отряд может снова атаковать**

## 5. Взять новую Командную карту

Закончив выполнение всех приказов, игрок должен положить в сброс Командную карту, которую он сыграл в течение своего хода, и взять новую из стопки. На этом ход игрока завершается. Если в стопке не осталось Командных карт, игроки должны хорошенько перемешать карты из сброса и сформировать из них новую стопку Командных карт.

## Приложение №1

### «Специальные и Элитные войсковые подразделения»

#### Карта памятка по спецподразделениям вооруженных сил.

На оборотной стороне памятки «Standard Units» (Регулярные войска) содержится перечень отрядов особого назначения, которым отводится особое место в «Воспоминаниях о 1944».

Закругленные края в верхней части символа означают, что это отряд особого назначения или элитного подразделения.

Цифра в нижнем правом углу символа отряда указывает на количество фигур, которые входят в состав отряда, если имеются отличия от общего правила (пехота – 4, бронетехника – 3, артиллерия – 2).



Действия отрядов особого назначения или элитного подразделения в основном соответствуют действиям отрядов регулярной армии, за исключением некоторых случаев описанных ниже. О них также сказано в памятке.



#### Знаки отличия отрядов специального назначения.

В тех сценариях, где одновременно встречаются отряды регулярной армии и отряды специального



назначения, изображаемые похожими фигурами (например, Коммандос и Пехотинцы смешаны в сценарии битвы на пляже «Меч»), используйте соответствующие знаки отличия, размещая их по одному на каждом гексе, где располагается отряд специального назначения. Таким образом, эти отряды можно отличить от отрядов регулярной армии.



«**La Résistance**» - это обобщающий термин, которым определяются различные объединения и движения (вооруженные и нет), оказывавшие противодействие силам фашистской Германии, на территории оккупированной в 1940 году Франции.

18 июня 1940 года Генерал Шарль де Голль в своем широко-вещательном эфире на BBC, обращаясь ко всем французам сказал:

«Я, Шарль де Голль, ныне находящийся в Лондоне, приглашаю французских офицеров и солдат, которые находятся на британской территории или смогут там оказаться, установить со мною связь. Что бы ни случилось, пламя французского сопротивления не должно погаснуть и не погаснет». В следующие несколько лет движение росло, отлично организованные и оснащенные группы составили «теневую» армию, активные действия которой способствовали скорейшему наступлению Дня «D».

Действуя в тесном контакте с Союзными войсками, оказывающими поддержку вооружением и деньгами, отряды французского сопротивления успешно проводили диверсионные операции, прикрывали и предоставляли убежище отрядам спецподразделений Союзных войск, проводившим своим операции в тылу врага. Сопротивлением было проведено ряд операций по ликвидации значимых для фашистского режима фигур. С 1944 года военизированные группы сопротивления были названы «Forces Françaises de l'Intérieur» (Французские Внутренние Вооруженные Силы). Разведывательная



Отряд германских ВС атаковал партизанский отряд французского сопротивления, выбросив на кубиках два Флага. Отряд Сопротивления отступил и укрылся в Деревне, расположенной на расстоянии 4 гексов.

информация, которую предоставили ФВВС, во многом способствовала успешной высадке Союзных войск на берегах Нормандии.

Благодаря своему великолепному знанию территории, а также участию гражданского населения, отряды французского сопротивления обладают рядом особенностей и преимуществ:

- Отряды ФС всегда могут атаковать, вступая на новый участок местности (Лес, Деревни, Живая изгородь), где отряды регулярной армии остановились бы и не смогли вести бой;
- Отряд ФС может затеряться на территории: в случае отступления, отряд может отойти на расстояние от 1 до 3 гексов, в качестве исключения из стандартного правила (1 гекс за каждый символ Флага). См. пример на стр.14;
- Из-за особенностей подпольного движения и ограниченного числа участников, отряды ФС состоят из 3 фигур, а не из 4, как отряды пехоты регулярной армии;
- В отличие от других отрядов специального назначения, отряды ФС, которые продвинулись на 2 гекса, **не могут** атаковать на том же ходу.

#### Другие отряды специального назначения:



Американские Рейнджеры, атаковавшие Мыс Хок (Pointe-du-Noc) побережья Омаха.



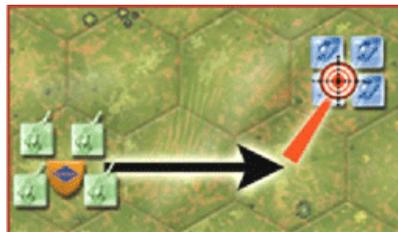
«Пегасы» - 6-ая воздушно-десантная дивизия Великобритании, участвующая в захвате моста «Пегас».



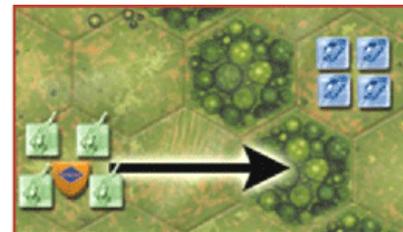
Элитные подразделения Германии «Гросдойчланд».

Спецподразделения вооруженных сил исторически обладали большей мобильностью и огневой мощью благодаря частым, изнурительным тренировкам и особому вооружению:

В отличие от отрядов пехоты регулярной армии, Спецподразделения могут передвигаться на расстояние в 2 гекса и при этом сохраняют способность к атаке. Обычные отряды должны были бы выбирать пойти на 1 гекс и атаковать, либо пойти на 2 гекса и не атаковать. Однако отряды спецподразделений, тем не менее, должны учитывать все ограничения, которые оказывают различные участки местности.



**Отряд особого назначения продвигается на 2 гекса и атакует.**



**Учитывая эффект участка местности, отряд особого назначения должен остановиться, вступив на гекс Леса, при этом он не может атаковать.**

#### Отряды элитного бронетанкового подразделения.

Отряды элитного бронетанкового подразделения, такие, например, как германские подразделения, состоящие из Тигров, были сокрушительным врагом на поле боя.

В отличие от танковых отрядов регулярной армии, элитные танковые отряды состоят из 4 фигур. Этим отмечаются исключительные защитные свойства их брони, которую можно было пробить только метким выстрелом в заднюю часть корпуса.



## Приложение №2 «Участки и объекты местности»

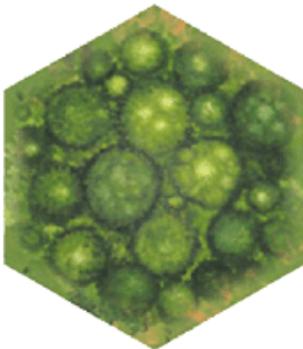
### Карты памятки по особенностям различных участков местности.

Карты памятки содержат короткую сопроводительную информацию о ключевых особенностях каждого участка или объекта местности. Когда вы раскладываете сценарий, положите рядом с игровым полем карты-памятки тех участков местности, которые используются в данном сценарии.

- В разделе Эффекты (Effect) описаны особенности участка местности;
- Иконки солдата и танка наглядно отображают защитные свойства данного участка местности. Для примера справа (карта Города и Деревни (Town & Villages)) атакующий отряд пехоты использует на 1 боевой кубик меньше, а атакующий отряд бронетехники использует на 2 боевых кубика меньше, если атакуют цель, расположенную на этом гексе.



### Леса



**Движение:** Отряд, который входит в Лес, должен остановиться и продолжить движение может только на следующем ходу.

**Бой:** Отряд не может атаковать в течение того хода, когда он вошел в Лес. Отряд пехоты, атакующий неприятеля находящегося в Лесу, должен сократить число боевых кубиков на 1, отряд бронетехники при этом использует на 2 боевых кубика меньше, артиллерийское орудие может атаковать в полную мощь.

**Линия Видимости:** Лес блокирует линию видимости.

**Ход #1:** отряд пехоты Союзных войск входит в Лес: отряд должен остановиться и не может атаковать на этом ходу.



**Ход #2:** отряд пехоты германских ВС подходит на 1 гекс и вступает в ближний бой, но использует 2 кубика вместо 3-х, т.к. отряд противника, находится под защитой Леса.



**Ход #3:** отряд Союзных войск берет реванш и атакует противника, используя все 3 кубика.



### Живая изгородь



Живая изгородь - это типичный элемент ландшафта Нормандии. Живые изгороди представляет собой ряды растущих деревьев и кустарников, насаждаемые вокруг полей, вдоль дорог и других местах с защитной целью. Это очень сложный участок местности для отрядов вооруженных сил, т.к. никогда нельзя быть уверенным и знать о том, какие опасности подстерегают их за живой изгородью.

**Движение:** Отряд может перейти на гекс с участком живой изгороди только при условии, что он **начинает** движение с соседнего гекса. Отряд, который перемещается на участок живой изгороди, должен на

нем остановиться, и продолжить движение сможет только на следующем ходу. Отряд, который покидает участок живой изгороди, может перейти только на соседний гекс, где должен остановиться.

**Бой:** Отряд не может атаковать в течение того хода, когда он переместился на гекс с участком живой изгороди. Отряд пехоты, атакующий неприятеля, находящегося на участке Живой изгороди должен сократить число боевых кубиков на 1, отряд бронетехники при этом использует на 2 боевых кубика меньше, артиллерийское орудие может атаковать в полную мощь.

**Линия видимости:** Живая изгородь блокирует линию видимости.



**Ход #1:** отряд должен остановиться перед живой изгородью



**Ход #2:** теперь отряд может занять участок с живой изгородью

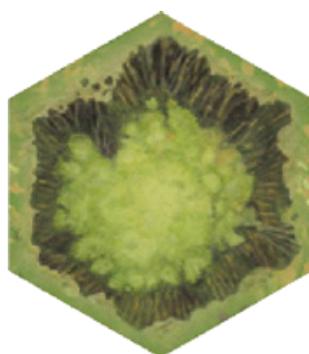


**Ход #3:** покидая участок с живой изгородью, отряд должен остановиться на соседнем гексе



**Ход #4:** теперь отряд может продолжить движение в обычном порядке

## Холмы



**Движение:** ограничений нет.

**Бой:** Отряд, атакующий неприятеля, занявшего по отношению к нему более высокую позицию на Холме, должен сократить количество боевых кубиков. Пехота – минус 1 кубик, бронетехника – минус 1 кубик, артиллерийское орудие может атаковать в полную мощь. Если отряд атакует неприятеля, занявшего позицию на Холме, но который, тем не менее, по отношению к атакующему отряду находится на одинаковой высоте, то ограничений в атаке нет, отряд использует обычное число боевых кубиков.

**Линия видимости:** Холм блокирует линию видимости для отрядов, которые находятся в низине и не позволяет «видеть» цель, находящуюся за холмом. Линия видимости не прерывается, если отряды находятся на одной высоте или на одной и той же плоской возвышенности (несколько холмов, расположенных рядом друг с другом).



Отряд пехоты, атакуя противника с низкой высоты, использует на 1 боевой кубик меньше (всего 2).



Но если отряд находится на той же высоте, то он атакует в полную мощь, используя 3 боевых кубика.



Отряд может атаковать, т.к. занял позицию на той же высоте, что и противник. Холм не блокирует линию видимости.

## Города и Деревни



**Движение:** Отряд, который входит в Город или Деревню, должен остановиться и продолжить движение может только на следующем ходу.

**Бой:** Отряд не может атаковать в течение того хода, когда он вошел в Город или Деревню. Отряд, атакующий неприятеля, занявшего позицию в Городе или Деревне, должен сократить количество боевых кубиков. Пехота – минус 1 кубик, бронетехника – минус 2 кубика, артиллерийское орудие может атаковать в полную мощь. Отряд бронетехники, находящийся на гексе Города или Деревни, во время атаки использует на 2 боевых кубика меньше.



**Линия видимости:** Города и Деревни блокируют линию видимости.

## Реки и водные пути



**Движение:** Река – это не проходимый участок местности. Отряд может переместиться на гекс с участком реки только, если на нем расположен Мост.

**Бой:** Отряд, находящийся на мосту, может участвовать в бою, как и обычно.

**Линия видимости:** Река не блокирует линию видимости.

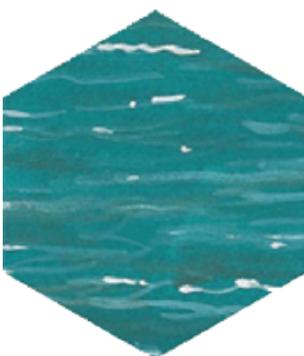


Танковый отряд должен пройти по мосту, чтобы пересечь реку.



Отряд может атаковать неприятеля на противоположной стороне реки.

## Океан



**Движение:** Максимальное расстояние, на которое может переместиться отряд по Океану – 1 гекс. Предполагается, что до выхода на берег отряды находятся на десантных судах или на мелководье. Тем не менее, Океан – это непроходимый участок местности для отступающего отряда.

**Бой:** Отряд не может атаковать, находясь на гексе Океана.



Амфибия может пройти только на 1 гекс, пока находится в воде.



На следующем ходу амфибия выходит на песок, по которому сможет пройти 2 гекса.

**Линия видимости:** Океан не блокирует линию видимости.

## Побережье

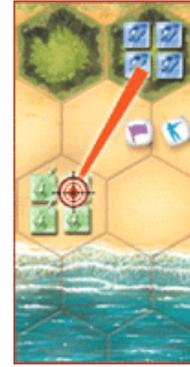


**Движение:** Максимальное расстояние, на которое может пройти отряд, переместившийся на побережье – 2 гекса в течение одного хода. Отряд не может перейти на побережье (с любого другого участка местности), если в течение своего хода уже переместился на 2 гекса. Правило ограничения действует сразу, как только отряд перемещается на гекс

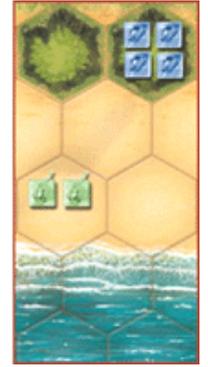
береговой зоны.

**Бой:** Ограничений нет. Отряд также **может** проводить Захват позиции после успешно проведенного Ближнего боя.

**Линия видимости:** Побережье не блокирует линию видимости.



Атакующий отряд имеет на кубиках символы Флаг и Пехота.



Отряд не может отступить в Океан, поэтому теряет 2 фигуры, вместо 1.

## Стационарные преграды

Когда преграда встречается на гексе с особым участком местности, эффекты, ограничивающие атаку, в этом случае не суммируются, а учитывается только наивысший показатель защиты. Например, Бункер, расположенный на Холме, ограничивает количество боевых кубиков танкового отряда, атакующего с низкой высоты, на 2 ед., а не на 2+1 (защита Бункера - 2, защита Холма - 1). А вот другой пример: преграда из мешков с песком установленная в Деревне ничего не добавляет к показателю защиты поселения (защита Деревни – 2 от пехоты; 1 от танков, мешки с песком имеют показатель защиты – 1), но предлагает дополнительное преимущество: любой отряд в Деревне может игнорировать первый Флаг, выброшенный против него.

## Бункеры



**Движение:** Отряд Пехоты может атаковать в течение того хода, когда он перемещается в Бункер. Отряд бронетехники и артиллерийские орудия не могут перемещаться в Бункер. Артиллерийское орудие, которое условиями сценария изначально размещено в Бункере не может передвигаться, но обладает радиусом обзора 360°.



**Бой:** Условиями сценария определяется какая из сторон может использовать Бункеры в качестве укрытия.

Отряд, атакующий неприятеля, занявшего позицию в Бункере, должен сократить количество боевых кубиков. Пехота – минус 1 кубик, бронетехника – минус 2 кубика, артиллерийское орудие может атаковать в полную мощь.



За каждый Флаг, выброшенный против отряда артиллерии, размещенного в Бункере, отряд теряет 1 фигуру.

Любой отряд, находящийся в Бункере может игнорировать первый Флаг, выброшенный против него.

**Линия видимости:** Бункер блокирует линию видимости.

## Противотанковые Ежи



Ежи обычно изготавливаются из стальных рельс, соединенных между собой, но также могут быть из деревянных балок, сверху которых устанавливали противотанковые мины. Ежи использовались против танков и десантных судов, но, неожиданно для противника, солдаты Союзных войск начали использовать ежи в качестве прикрытия во время передвижения по берегу.



**Движение:** Только отряды пехоты могут становиться на гекс, где установлены ежи. Ограничений передвижения нет.

**Бой:** Ограничений в атаке нет.

Отряд пехоты, расположенный на гексе с противотанковым ежом, может игнорировать первый Флаг, выброшенный против него.

**Линия видимости:** Ежи не блокируют линию видимости.

## Переносные преграды

### Мешки с песком



**Движение:** Ограничений передвижения нет. Когда отряд покидает гекс, где установлены мешки с песком, преграда убирается с игрового поля.

**Бой:** Отряд, который находится на гексе, где установлена преграда из мешков с песком, считается прикрытым со всех сторон, а не только там где стоит сам элемент преграды. Если мешки с песком установлены на обычном участке земли или на побережье, то преграда предоставляет защиту. Атакующие отряды пехоты и бронетехники вынуждены сократить число боевых кубиков на 1 ед. Артиллерия, как обычно, атакует в полную мощь. Если преграда установлена на других участках местности (например, Лес, Город, Холм и т.д.), то данный эффект защиты не учитывается.

Отряд, укрывающийся за преградой из мешков с песком, может игнорировать первый Флаг, выброшенный против него.

Мешки с песком можно устанавливать на Мосту.

**Линия видимости:** Мешки с песком не блокируют линию видимости.

### Колючая проволока



**Движение:** Отряд, который входит на гекс с колючей проволокой, должен остановиться и продолжить движение может только на следующем ходу.

**Бой:** Отряд пехоты, находящийся на гексе с колючей проволокой, использует на 1 боевой кубик меньше. Отряд пехоты, который может вступить в бой, **может** вместо этого удалить с гекса колючую проволоку. Отряд бронетехники **должен** удалить колючую проволоку и затем может сразу вступить в бой.



**Линия видимости:** Колючая проволока не блокирует линию видимости.

## Приложение №3

### «Командная игра. Варианты и дополнительные сценарии»

#### Командная игра

Командная игра – это самый простой способ сыграть в «Воспоминания о 1944» до 6 участникам. Разбейтесь на команды по 2, 3 человека с каждой стороны (если число участников не четное, попросту распределите дополнительного участника в одну из команд).

Командные карты особенно удобно разместить в держателях, чтобы члены командования имели возможность указывать на них во время обсуждения и выработки совместного стратегического решения. В данном варианте игры члены командования берут на себя ответственность за исполнение приказов в тех зонах, к которым они ближе всего находятся (левый фланг, центр, правый фланг). Центральный игрок становится Главнокомандующим и отвечает за использование тактических карт, которые не относятся к определенным зонам театра военных действий или оказывают влияние на все зоны одновременно.

В командах, состоящих из 2 игроков, один из них выступает в роли Главнокомандующего и отвечает за центральный рубеж театра военных действий, а другой управляет флангами.

#### «Воспоминания о 1944 – Оверлорд» – масштабные сражения

Опытные игроки, вероятно, захотят объединить несколько экземпляров игры «Воспоминания о 1944», чтобы разыграть более масштабные сценарии на более крупных полях сражений. Это возможно благодаря разработанной системе «Воспоминания о 1944 – Оверлорд». Сценарии операции Оверлорд уникальны и разыгрываются на двух объединенных игровых полях (а некоторые из них и на трех). До 8 игроков одновременно (по 4 с каждой стороны) могут воспроизводить исторические сражения Второй мировой войны в более крупном масштабе.

Действуя совместно, игроки становятся звеньями одной командной цепи, решения которой влияют на ход сражения. Конечно, победа не дается легко и кому-то придется испытать чувство горечи, видя, как рушатся все планы. Но с другой стороны испытания, которые можно преодолеть, только скоординировав действия на всех участках театра военных действий, помогут почувствовать себя частью команды и испытать чувство единения с братьями по оружию ведомых лишь одной целью – достижение победы. Сценарии сражений стилизованы с учетом дополнительных особенностей различных участков местностей, где проходили реальные сражения в ходе проведения операции Оверлорд, а также с учетом исторического оснащения Союзных войск и вооруженных сил Германии.

В качестве бонуса на последней странице буклета приведен специальный сценарий под названием «Омаха-бич Оверлорд» (Omaha beach – Overlord version). Для игры Вам также потребуется дополнительный буклет с правилами «Воспоминания о 1944 – операция Оверлорд» (Memoir'44 Overlord – rules booklet), который можно свободно скачать с интернет-сайта [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com).

#### Вариант игры для молодых генералов

Дети младшего возраста смогут легко играть в «Воспоминания о 1944», если использовать несколько упрощенные правила игры. Дети, как правило, легче считают, чем читают, поэтому мы рекомендуем следующие изменения:

- Уберите все тактические карты из колоды Командных карт, оставив только зонные карты;
- При желании можно не использовать в игре маневры: Захват Позиции и Танковый Прорыв;
- Не забывайте хорошенько тасовать Командные карты из сброса, перед тем как сформировать новую стопку Командных карт.

Хорошо если взрослые расскажут детям об игре и сыграют с ними несколько партий. Это также отличная возможность для родителей, чтобы рассказать молодому поколению о событиях Второй мировой войны, которые изменили мир и исторически повлияли на развитие современных государств.

## Дополнительные сценарии

«Воспоминания о 1944» это игра бесконечных возможностей. Множество наступлений, контратак, сражений, имевших серьезное значение, и множество менее известных стычек и перестрелок, плюс к этому большое количество других операций, которые проводились в дни Второй мировой войны... игровая система предоставляет огромные возможности по моделированию и воспроизведению военных сражений.

В содействии с автором игры, Ричардом Боргом, компания Days of Wonder будет продолжать дополнять игру, разрабатывая новые сценарии и кампании, дополняя правила, создавая новые материалы и миниатюры...

## Приложение №4.

### Командные карты

Название карты		Значение
<b>Зонные карты</b>		
<b>Assault</b> (6 карт)	Штурм	(2) Отдать приказ <b>всем</b> отрядам на <b>левом</b> фланге. (2) Отдать приказ <b>всем</b> отрядам в <b>центральной</b> зоне. (2) Отдать приказ <b>всем</b> отрядам на <b>правом</b> фланге.
<b>Attack</b> (10 карт)	Атака	(3) Отдать приказ 3 отрядам на <b>левом</b> фланге. (4) Отдать приказ 3 отрядам в <b>центральной</b> зоне. (3) Отдать приказ 3 отрядам на <b>правом</b> фланге.
<b>General Advance</b>	Общее наступление	Отдать приказ 1 или 2 отрядам на <b>каждом</b> рубеже театра военных действий.
<b>Pincer Move</b>	Захват в клещи	Отдать приказ 2 отрядам на <b>левом</b> фланге и 2 отрядам на <b>правом</b> фланге.
<b>Probe</b> (13 карт)	«Прощупывание» врага	(4) Отдать приказ 2 отрядам на <b>левом</b> фланге. (5) Отдать приказ 2 отрядам в <b>центральной</b> зоне. (4) Отдать приказ 2 отрядам на <b>правом</b> фланге.
<b>Recon</b> (6 карт)	Разведка	(2) Отдать приказ 1 отряду на <b>левом</b> фланге. (2) Отдать приказ 1 отряду в <b>центральной</b> зоне. (2) Отдать приказ 1 отряду на <b>правом</b> фланге. А также, в конце хода игрок берет из стопки две Командные карты и оставляет себе одну из них. Вторую карту он должен положить в сброс.
<b>Recon in Force</b> (3 карты)	Разведка боем	Отдать приказ 1 отряду на <b>каждом</b> рубеже театра военных действий.
<b>Тактические карты</b>		
<b>Air Power</b>	Авиаудар	Выберите в качестве цели группу из 4 отрядов неприятеля, расположенных на соседних гексах. Атакуйте выбранные отряды последовательно, бросая по 2 боевых кубика за каждый из них: в случае атаки ВВС Союзных войск, и по 1 кубик: в случае атаки ВВС Германии, игнорируя при этом любые эффекты участков местности, ограничивающие количество используемых боевых кубиков в атаке. Целевые отряды несут потери за каждый символ на кубиках, соответствующий типу отряда, а также за каждый символ «Граната» и «Звезда». Каждый символ «Флаг» вынуждает отряд неприятеля отступить на 1 гекс. Флаги при этом не могут быть игнорированы.

<b>Ambush</b>	Засада	<p>После того как ваш противник объявил о Ближнем бое, вы можете сыграть эту карту до того, как он бросит кубики.</p> <p>В этом случае бросайте кубики первым и если отряд неприятеля не уничтожен или не был вынужден отступить, противник может атаковать в обычном порядке.</p> <p>В конце хода возьмите Командную карту первым.</p>
<b>Armor Assault (2 карты)</b>	Танковый Штурм	<p>Отдать приказ 4 отрядам бронетехники. Отряды, вступающие в Ближний бой, используют <b>на 1 боевой кубик больше</b>.</p> <p>Учитываются все эффекты участков местности, ограничивающие в движении и в атаке.</p> <p>Если под Вашим командованием нет ни одного танкового отряда, отдайте приказ 1 любому отряду на свой выбор.</p>
<b>Artillery Bombard</b>	Массированный артиллерийский обстрел	<p>Отдать приказ <b>всем</b> артиллерийским орудиям. Отряды могут пройти до 3 гексов <b>или</b> дважды атаковать.</p> <p>Если под Вашим командованием нет ни одного отряда артиллерии, отдайте приказ 1 любому отряду на свой выбор.</p>
<b>Barrage</b>	Заградительный огонь	<p>Выберите 1 любой отряд неприятеля в качестве цели. Бросьте 4 боевых кубика, игнорируя при этом любые эффекты участков местности, ограничивающие количество используемых боевых кубиков.</p> <p>Целевой отряд несет потери за каждый соответствующий ему символ на кубиках, а также за каждый символ «Граната».</p> <p>Каждый символ «Флаг» вынуждает отряд неприятеля отступить на 1 гекс. Флаги при этом не могут быть игнорированы.</p>
<b>Behind Enemy Lines</b>	В тылу врага	<p>Отдать приказ 1 отряду пехоты. Отряд может пройти до 3 гексов. Отряд может атаковать с использованием 1 дополнительного кубика, затем снова пройти до 3 гексов.</p> <p>Учитываются все эффекты участков местности, ограничивающие отряды в атаке, но при этом отряд игнорирует все ограничения на движение.</p> <p>Если под Вашим командованием нет ни одного отряда пехоты, отдайте приказ 1 любому отряду на свой выбор.</p>
<b>Close Assault</b>	Атака в ближнем бою	<p>Отдать приказ <b>всем</b> отрядам пехоты и/или отрядам бронетехники, дислоцированным в непосредственной близости от отрядов неприятеля.</p> <p>Отряды могут атаковать с использованием 1 дополнительного кубика. Отряды не могут двигаться до сражения, но после успешной атаки в ближнем бою (отряд противника уничтожен или вынужден отступить) они могут продвинуться и занять позицию, а отряды бронетехники могут совершить танковый прорыв.</p>
<b>Counter-Attack (2 карты)</b>	Контратака	<p>Отдать приказ в точности повторяющий последний приказ вашего противника.</p> <p>При этом зонная карта противника для правого фланга, становится эквивалентна зонной карте для левого фланга действующего игрока и наоборот. Контратака штурмовиков (карта Infantry assault) происходит в той же зоне, в которой действовал противник.</p>
<b>Dig-In</b>	Окопаться	<p>Отдать приказ 4 отрядам пехоты. Отряды укрепляют занятую позицию на гексе, устанавливая преграду из доступных игроку мешков с песком. Отряды при этом не могут двигаться и/или атаковать.</p> <p>Если под Вашим командованием нет ни одного отряда пехоты, отдайте приказ 1 любому отряду на свой выбор.</p>
<b>Direct from HQ (2 карты)</b>	Приказ из Центра	Отдать приказ 1, 2, 3 или 4 отрядам на свой выбор.

<b>Firefight</b>	Перестрелка	<p>Отдать приказ 4 отрядам открыть огонь по отрядам неприятеля расположенным на удаленном расстоянии.</p> <p>Атакующие отряды не могут двигаться. По общему правилу в Перестрелке нельзя задействовать отряды, расположенные в непосредственной близости от отрядов неприятеля.</p> <p>Во время перестрелки отряд использует <b>на 1 кубик больше</b>.</p>
<b>Infantry Assault (2 карты)</b>	Атака штурмовиков	<p>Отдать приказ <b>всем</b> отрядам пехоты в одной зоне на свой выбор. Отряды могут пройти до 2 гексов и атаковать, либо пройти 3 гекса и не атаковать.</p> <p>Учитываются все эффекты участков местности, ограничивающие в движении и в атаке.</p> <p>Если под Вашим командованием нет ни одного отряда пехоты, отдайте приказ 1 любому отряду на свой выбор.</p>
<b>Medics &amp; Mechanics</b>	Врачи и Механики	<p>Отдать приказ 1 отряду, понесшему потери.</p> <p>Бросьте столько кубиков, сколько Командных карт у вас есть в руке (вкл. эту карту). За каждый символ, соответствующий типу отряда, а также за каждый символ «Звезда», отряд пополняется 1 фигурой.</p> <p>Отряд не может быть укомплектован большим числом фигур, чем было в нем изначально. Если отряд пополнился хотя бы 1 фигурой, игрок может отдать ему приказ о движении и/или атаке.</p>
<b>Move OUT! (2 карты)</b>	Выдвигаемся ВПЕРЕД!	<p>Отдать приказ 4 отрядам пехоты.</p> <p>Учитываются все эффекты участков местности, ограничивающие в движении и в атаке.</p> <p>Если под Вашим командованием нет ни одного отряда пехоты, отдайте приказ 1 любому отряду на свой выбор.</p>
<b>Their Finest Hour</b>	Их решающий час	<p>Бросьте столько кубиков, сколько Командных карт у вас есть в руке (вкл. эту карту).</p> <p>За каждый символ отряда, 1 отряду соответствующего типа, а также за каждый символ «Звезда», 1 любому отряду на ваш выбор могут быть отданы приказы. Эти отряды сражаются с 1 дополнительным кубиком.</p> <p>В конце хода перетасуйте вместе стопку Командных карт и карты лежащие в сбросе.</p>