

Правила настольной игры «Воспоминания о 1944: Правила Блиц» (Memoir '44: The Blitz Rules)

Автор игры: Ричард Борг (Richard Borg)

Перевод на русский язык: Анна Романова, ООО «Игровед» ©

дополнение к игре «Воспоминания о 1944»



Правила Блиц

В сценариях, действие которых происходит в первые годы Второй мировой войны, часто используются правила Блиц.

◆ Игрок Оси может разыграть карту *Разведка* как тактическую карту *Авиаудар* на том же фланге (в этом секторе должен быть по крайней мере один гекс-цель): выберите группу из 4-х или менее вражеских отрядов, стоящих на смежных гексах. Киньте по 1 кубик за каждый гекс (воздушная атака сил Оси).

◆ Правила передвижения танков: получивший приказ танковый отряд стран Оси может переместиться на 3 гекса и атаковать, в то время как танковый отряд союзных войск может переместиться лишь на 2 гекса и атаковать.








Упрощённые правила для прохождения кампании

Разыграть серию сражений, которые вместе составляют целую кампанию, – это отличный способ ещё ближе познакомиться с игрой «Воспоминания о 1944». Эти несколько простых правил для прохождения кампании позволят вам легко связать результаты одной битвы со следующей.

Подготовьте сценарий. До того как раздавать командные карты, каждый игрок должен бросить столько кубиков, сколько медалей он заработал в предыдущем сценарии этой кампании. Дополнительно, в качестве бонуса, тот, кто победил в предыдущем сражении, кидает 1 кубик за каждую победу, которую он одержал до сих пор. К примеру, если он победил в двух играх, то кидает 2 кубика. Если результаты игр кампании 2 к 1, тогда один игрок кидает бы 2 кубика, а другой – 1 кубик. Каждый выпавший на кубике результат определённым образом повлияет на начальные условия сценария.

Результаты броска

Символ кубика	Значение	Символ кубика	Значение
	Ваш противник должен удалить одну фигурку пехотинца из одного своего пехотного отряда.		Количество командных карт, которые должен получить ваш противник на начало сражения, уменьшается на 1. Однако в его руке должна быть хотя бы 1 карта. Он будет вытаскивать две карты после каждого своего хода до тех пор, пока количество командных карт в его руке не станет равно количеству, указанному в разделе подготовки сценария.
	Ваш противник должен удалить одну фигурку танка из одного своего танкового отряда.		
	Вы удаляете одну фигурку из любого отряда противника.		Ваш противник должен отступить одним отрядом на один гекс. Если вынужден отступить отряд, находящийся на краю поля, он вместо отступления теряет 1 фигурку.

Если все фигурки одного из отрядов противника удалены до начала сражения, вы зарабатываете 1 Медаль Победы.