

MEMOIR

'44

Richard Borg

**F.A.Q.
PER LE
ESPANSIONI**

GIUSEPPE FERRARA
G.FERRARA@LYCOS.IT

**DAYS OF
WONDER**

Devel
JA II

MEMOIR '44 FAQ PER LE ESPANSIONI

Traduzione delle FAQ ufficiali per le Espansioni pubblicate dalla
Days Of Wonder aggiornate al 26/10/2005

Contenuto

Ingegneri *(pagina 3)*

Artiglieria *(pagina 3)*

Dietro le Linee Nemiche - Behind Enemy Lines *(pagina 3)*

Artiglieria Pesante *(pagina 4)*

Ponti *(pagina 4)*

Scenari Overlord - Carte Comando e Comandante In Capo *(pagina 4)*

Deserto Nord-Africano *(pagina 4)*

Scenario 35 [Market Garden] Ponti di Nijmegen *(pagina 5)*

Scenario 40 Fuga da Klin *(pagina 5)*

Scenario 45 [Barbarossa] Fiume Bug *(pagina 5)*

Cecchino *(pagina 5)*

Locomotiva e Vagone *(pagina 6)*

Treno Corazzato *(pagina 6)*

Centrale Elettrica *(pagina 6)*

Campo di Prigionia *(pagina 6)*

Attraversamento di una Collina *(pagina 6)*

Ingegneri

D. Come si comporta un'unità di Ingegneri?

R. Le regole sugli Ingegneri sono descritte a pagina 13 dell'Espansione Terreni (Terrain Pack) e a pagina 6 dell'espansione Fronte Orientale (Eastern Front).

Per capire meglio come si comporta un'unità di Ingegneri, ecco di seguito un dettaglio:

Le Forze Speciali "xxx" (lo schieramento spiegato nelle Regole Speciali dello Scenario) di Fanteria sono unità di Ingegneri. Posiziona il Segnalino delle Forze Speciali (o degli Ingegneri se presente) sullo stesso esagono dell'unità per distinguerle da quelle standard.

- Un'unità di Ingegneri può muovere di 1 esagono e combattere o di 2 esagoni e terminare il turno (come un'unità standard di Fanteria).
- Un'unità di Ingegneri può bersagliare un'unità che si trova fino a 3 esagoni di distanza. Lancia 3 dadi in caso di Assalto Ravvicinato, 2 dadi per un bersaglio a distanza 2 ed 1 dado per un bersaglio a 3 esagoni di distanza.
- In un Assalto Ravvicinato l'unità di Ingegneri ignora tutte le restrizioni date dal tipo di terreno. Ad esempio, l'unità nemica non usufruisce dell'eventuale bonus dato dal terreno che occupa.
- L'unità di Ingegneri che si trova su un esagono che contiene il Filo Spinato ha una riduzione di 1 dado combattimento ma può rimuovere il Filo Spinato durante lo stesso turno, a patto che l'unità sia in grado di combattere. Non può, ad esempio, muovere di 2 esagoni e rimuovere il Filo Spinato. (Se però l'unità riceve un ordine tramite la carta "Infantry Assault" allora può muovere di 2 esagoni, combattere e rimuovere il Filo Spinato; non può però muovere di 3 esagoni e rimuovere il Filo Spinato perchè dopo aver mosso non è più in grado di combattere).
- L'unità di Ingegneri che entra in un Campo Minato ed è ancora in grado di combattere deve sminare il Campo anzichè combattere. Se l'unità fallisce allora la mina presente sull'esagono viene innescata ed esplose. Per poter sminare un Campo è necessario che l'unità sia ancora in grado di combattere. Ad esempio, non può muovere di 2 esagoni e sminare il Campo Minato. (Se però l'unità riceve un ordine tramite la carta "Infantry Assault" allora può muovere di 2 esagoni, combattere e sminare il Campo; non può però muovere di 3 esagoni e sminare il Campo perchè dopo aver mosso non è più in grado di combattere.)

Artiglieria

D. La descrizione del Ponte Ferroviario a pagina 12 dell'Espansione Terreni dice che la Fanteria non subisce alcuna restrizione, mentre i Corazzati devono fermarsi; non è specificato come deve comportarsi l'Artiglieria. Dal momento che l'Artiglieria deve fermarsi ogni qualvolta entra su un esagono di strada, suppongo che debba fermarsi anche su un Ponte Ferroviario, sebbene questo non sia espressamente indicato. Giusto?

R. Esatto. L'Artiglieria deve fermarsi quando entra su un Ponte Ferroviario.

Dietro le Linee Nemiche - Behind Enemy Lines

D. L'unità di Fanteria che ha ricevuto un ordine tramite la carta "Behind Enemy Lines" può ignorare il Campo Minato (ad esempio senza tirare i dadi)?

R. Sì.

D. L'unità di Fanteria che ha ricevuto un ordine tramite la carta "Behind Enemy Lines" può ignorare i Fiumi Ghiacciati (ad esempio senza tirare i dadi)?

R. Sì.

Artiglieria Pesante

D. L'Artiglieria Pesante si può muovere?

R. Sì.

D. Quando l'Artiglieria Pesante si muove i segnalini Mirino/Bersaglio ritornano sull'Artiglieria Pesante?

R. Sì.

D. Può l'Artiglieria Pesante cambiare bersaglio senza però perdere il segnalino Mirino/Bersaglio presente sull'unità cui si stava precedentemente facendo fuoco?

R. Sì, finché sono disponibili i segnalini Mirino/Bersaglio.

Ponti

D. Per far saltare un Ponte bisogna trovarsi su un esagono adiacente allo stesso o non è necessario?

R. Far saltare un Ponte è un'azione che si ha tramite l'utilizzo di una carta, per cui non serve trovarsi su un punto specifico.

Per evitare di far saltare troppi Ponti....

Ricordatevi che le regole che introducono i Segnalini Stella Battaglia (come, ad esempio, far saltare un ponte) non sono permanenti ma specificate negli scenari, nella sezione Regole Speciali.

Scenari Overlord - Carte Comando e Comandante in Capo

D. Negli Scenari Overlord le regole spiegano che il Comandante in Capo può dare ordini tramite 1-3 carte a qualsiasi Generale di Sezione. Alcune carte però possono essere giocate solo dal Comandante in Capo (come la carta "Barrage" per esempio). Questo significa che il Comandante in Capo distribuisce le sue 3 carte come se fossero giocabili da egli stesso?

R. Il Comandante in Capo può giocare un massimo di 3 carte durante il suo turno. Quando il Comandante in Capo gioca una Carta Tattica (come "Air Power" o "Barrage") questa conta come 1 delle sue 3 carte. Il Comandante in Capo non può giocare altre Carte Tattica durante il suo turno.

Un altro appunto sul Comandante in Capo... Per evitare confusione, il Comandante in Capo deve completare il suo combattimento ("Air Power" o "Barrage") prima di poter dare ordini ai Generali di Sezione.

Deserto Nord-Africano

D. Quando l'unità Corazzata Guadagna Terreno per la seconda volta (attacca l'unità nemica, la costringe alla ritirata, guadagna terreno, effettua un nuovo attacco e costringe nuovamente l'unità nemica a ritirarsi) può muovere ancora di due esagoni?

R. No. Può solamente Guadagnare Terreno e muovere nell'esagono appena liberato.

Scenario 35 [Market Garden] Ponti di Nijmegen

- D.** L'unità che si muove attraverso il fiume può conquistare direttamente il ponte?
O deve oltrepassare il fiume e conquistare il ponte attraverso un esagono terreno?
- R.** L'unità non può spostarsi su un ponte direttamente da un esagono fiume.

Scenario 40 Fuga da Klin

- D.** Sono a corto di alcuni esagoni terreno?
- R.** Le tre Colline con Foreste devono essere delle Foreste Innevate. Ci scusiamo per ogni inconveniente creato.

Scenario 45 [Barbarossa] Fiume Bug

- D.** E' giusto supporre che i Russi controllino il treno rinforzi?
- R.** Sì. Sia la locomotiva che il vagone trasportano un'unità di Fanteria Russa.

D. I Corazzati Russi che si trovano nel bunker possono muoversi? Oppure si comportano come le unità di Artiglieria nel bunker?

R. No. I Corazzati nel bunker si comportano come l'Artiglieria nel bunker e pertanto non si possono spostare dall'esagono.

D. Come sua prima mossa il giocatore Russo ha spostato il treno di 2 esagoni in avanti, creando una specie di catena da 4 unità, contando le unità già presenti a terra (2 sugli esagoni terreno e 2 sul treno e locomotiva).

Il vagone è stato distrutto dopo 3 colpi e la locomotiva dopo 4, ma si è stati ricompensati con una sola medaglia nonostante il treno trasportasse 2 unità di Fanteria!

R. Sì, è stato tutto corretto. La locomotiva ed il vagone possono essere attaccati tramite la carta "Air Power". Tre colpi distruggono il vagone mentre il quarto distrugge la locomotiva, che viene rimossa dal gioco e utilizzata come Medaglia Vittoria. Ricordarsi che se il treno raggiunge una stazione senza il vagone (che nel frattempo è stato distrutto) da esso ne scende una sola unità di Fanteria.

Cecchino

D. E' scritto che il Cecchino spara sempre con 1 solo dado, e può muovere in una città e fare fuoco anziché fermarsi. Ma se si gioca una carta, come ad esempio "Their Finest Hour", in cui si aggiunge un dado combattimento, questo viene effettivamente aggiunto al Cecchino? Non sembra essere poco realistico?

R. Una Carta Comando che ordina ad un'unità di Fanteria di combattere con un dado addizionale ha lo stesso effetto anche sul Cecchino.

Le carte sono:

Their Finest Hour

Firefight

Close Assault

Behind Enemy Lines

- D.** In caso di attacco aereo (carta "Air Power") il Cecchino viene colpito solo dal simbolo Granata?
R. Quando viene giocata la Carta Comando "Air Power" il Cecchino viene colpito dalla Granata e dalla Stella.

Locomotiva e Vagone

- D.** Queste due tessere vengono considerate come due unità o come una singola?
R. Vengono considerate come un'unica unità (Locomotiva e Vagone vengono considerati un "singolo" treno), anche se entrambe le tessere possono essere bersagliate. Ogni volta che un colpo ha successo, indipendentemente dal fatto che abbia colpito la Locomotiva o il Vagone, posizionare un segnalino Stella Battaglia sulla Locomotiva.
- D.** La Locomotiva ed il Vagone bloccano la Linea di Vista?
R. Sì. In aggiunta:
o Il treno può essere mosso solo dallo schieramento che lo controlla.
o Nessuna unità può entrare o muovere attraverso le tessere della Locomotiva e/o del Vagone.
o Se una delle due tessere (Locomotiva e/o Vagone) viene rimossa e su questa è presente una unità, questa viene eliminata ma non conta come Medaglia Vittoria.

Treno Corazzato

- D.** Se il Treno Corazzato riceve il suo terzo danno è ancora in grado di combattere? Il regolamento dice che il Vagone viene rimosso quando il treno subisce 3 danni...per cui mi viene da pensare che il treno perda la possibilità di combattere dal momento che il cannone è posizionato sul Vagone che nel frattempo è stato distrutto.
R. Sebbene il Vagone che trasporta un pezzo di Artiglieria viene rimosso, il treno può continuare a combattere anche dopo aver subito 3 danni. Se il treno subisce un altro danno, la Locomotiva viene rimossa e passa all'avversario come Medaglia Vittoria.

Centrale Elettrica

- D.** La Centrale Elettrica blocca la Linea di Vista? Ci sono altre restrizioni sul movimento o sul combattimento?
R. In genere ha gli stessi effetti di Città & Villaggi (M44 pagina 14).
In ogni caso leggere sempre le regole dello scenario per la Centrale Elettrica.

Campo di Prigionia

- D.** Il Campo di Prigionia blocca la Linea di Vista? Ci sono altre restrizioni sul movimento o sul combattimento?
R. In genere ha gli stessi effetti di Città & Villaggi (M44 pagina 14).
In ogni caso leggere le regole speciali dello scenario per il Campo di Prigionia.

Attraversamento di una Collina

- D.** Questo esagono gode delle stesse protezioni di un normale esagono di Collina?
R. Sì.