



## *Memoir '44 - Karty dowodzenia*

### **Karty standardowe z zasada specjalną:**

#### **Recon (Zwiad)**

Wydadz rozkaz jednej jednostce. Dociągając karty dowodzenia na koniec tury pociągnij dwie, wybierz tę która ci bardziej odpowiada, a następnie odrzuć drugą na stos kart zużytych.

### **Karty specjalne:**

#### **Direct from HQ (Bezpośrednio ze sztabu)**

Wydadz rozkaz 4 wybranym jednostkom

#### **Medics and Mechanics (Medycy i mechanicy)**

Wydadz rozkaz jednostce, która poniosła wcześniej straty.

Rzuć tyłoma kośćmi ile masz kart rozkazów (wliczając tę kartę). Każda kość, na której wypadł symbol jednostki lub gwiazda pozwala przywrócić jeden model do służby. Jednostka nie może posiadać więcej modeli niż miała na początku rozgrywki. Jeżeli w wyniku tego oddział odzyska co najmniej 1 model, może go poruszyć i/lub walczyć nim jak zazwyczaj.

#### **Their Finest Hour (Godzina ich chwały)**

Rzuć tyłoma kośćmi ile masz kart rozkazów (wliczając tę kartę). Każdy wyrzucony symbol jednostki pozwala wydać rozkaz oddziałowi pasującego typu, każda gwiazda zaś - dowolnemu oddziałowi.

Jednostki, które otrzymały rozkazy, rzucają w walce 1 dodatkową kość.

Po zagranieniu tej karty przetasuj stos kart zużytych z pozostałymi.

#### **Air Power (Wsparcie powietrzne)**

Wybierz jako cel grupę do 4 sąsiadujących ze sobą jednostek przeciwnika. Każda z nich zostaje zaatakowana z siłą 2 kości (jeśli nalotu dokonują alianci), lub 1 (jeśli nalotu dokonują państwa osi), ignoruje się wszelką osłonę wynikającą z terenu. Każda kość, na której wypadł symbol zbombardowanej jednostki, granat lub gwiazda zadaje 1 trafienie. Za każdą wyrzuconą flagę zbombardowany oddział musi wycofać się o jedno pole – flag tych nie można ignorować.

#### **Counter-Attack (Kontratak)**

Wydadz taki sam rozkaz, jak Twój przeciwnik w ostatnim ruchu. Kontrując kartę odwołującą się do którejś z sekcji należy jako prawą sekcję z karty rozumieć lewą sekcję aktywnego gracza i vice versa.

Odpowiadając na kartę szturm piechoty, musisz wykonać kontratak w tej samej sekcji co przeciwnik.

**WARGAMER – sprzedaż i dystrybucja gier planszowych i bitewnych**

**WWW.WARGAMER.PL**



### **Armor Assault (Natarcie czołgowe)**

Wydaj rozkaz 4 jednostkom czołgów.

Jednostki uczestniczące w walce bliskiej rzucają 1 dodatkową kość.

Podczas ruchu i walki jednostek obowiązują ograniczenia wynikające z terenu.

Jeżeli nie posiadasz czołgów, możesz zamiast tego wydać rozkaz 1 dowolnemu oddziałowi.

### **Artillery Bombard (Ostrzał artyleryjski)**

Wydaj rozkaz wszystkim swoim oddziałom artylerii.

Oddziały te mogą przemieścić się o 3 pola lub wytrześcić dwa razy.

Jeżeli nie posiadasz artylerii, możesz zamiast tego wydać rozkaz 1 dowolnemu oddziałowi.

### **Infantry Assault (Natarcie piechotne)**

Wydaj rozkaz wszystkim jednostkom piechoty w jednej sekcji. Oddziały te mogą poruszyć się o 2 heksy i nadal atakować, lub 3 heksy bez możliwości atakowania.

Podczas ruchu i walki jednostek obowiązują ograniczenia wynikające z terenu.

Jeżeli nie posiadasz piechoty, możesz zamiast tego wydać rozkaz dowolnemu oddziałowi.

### **Move Out! (Naprzód!)**

Wydaj rozkaz 4 jednostkom piechoty.

Podczas ruchu i walki jednostek obowiązują ograniczenia wynikające z terenu.

Jeżeli nie posiadasz piechoty, możesz zamiast tego wydać rozkaz jednemu, dowolnemu oddziałowi.

### **Barrage (Nawała)**

Wyznacz jako cel jedną z jednostek przeciwnika.

Wykonaj na nią atak o sile 4 kości, ignorując wszelką osłonę wynikającą z terenu

Każda kość, na której wypadnie symbol odpowiadający bombardowanej jednostce lub granat zadaje 1 trafienie. Każda flaga zmusza ostrzelany oddział do wycofania się o jedno pole – flag tych nie można zignorować.

### **Ambush (Zasadzka)**

Zagraj kartę zaraz po tym po tym, gdy przeciwnik zadeklaruje walkę bliską, ale jeszcze zanim rzuci kośćmi.

Możesz jako pierwszy wykonać atak zaatakowaną jednostką. Jeżeli przeciwnik nie zostanie zniszczony lub zmuszony do odwrotu, może następnie sam zaatakować.

Na koniec tury aktywnego gracza dociągnij kartę dowodzenia jako pierwszy.

### **Dig-in (Okopać się)**

Wydaj rozkaz 4 jednostkom piechoty.

Oddziały te umacniają swoje pozycje – na heksach, które zajmują należy umieścić worki z piaskiem.

Jeżeli nie posiadasz piechoty, możesz zamiast tego wydać rozkaz dowolnemu oddziałowi.

### **Firefight (Walka ogniowa)**

**WARGAMER – sprzedaż i dystrybucja gier planszowych i bitewnych**

[WWW.WARGAMER.PL](http://WWW.WARGAMER.PL)



Wydadz grupie maksymalnie czterech jednostek rozkaz otwarcia ognia.

Oddziały porwadzące walkę ogniową nie mogą zajmować pól sąsiadujących z jednostkami przeciwnika, nie mogą też poruszyć się.

Oddziały w walce ogniowej rzucają jedną dodatkową kość.

### **Close assault (Szturm)**

Wydadz rozkaz wszystkim jednostkom piechoty i czołgów zajmujących pola sąsiadujące z oddziałami przeciwnika.

Walczące oddziały rzucają w walce dodatkową kość. Przed walką nie mogą poruszyć się, ale jeśli przeciwnik zostanie zniszczony lub wycofa się - mogą wkroczyć na zwolnione pole, a czołgi wykonać Armor Overrun (atak przełamujący).

### **Behind Enemy Lines (Za liniami wroga)**

Wydadz rozkaz jednej jednostce piechoty.

Oddział ten może poruszyć się do 3 pól, a następnie zaatakować rzucając w walce dodatkową kość. Po walce można go ponownie przemieścić o maksymalnie 3 pola.

Ograniczenia ruchu wynikające z terenu są ignorowane, obowiązują natomiast ograniczenia walki.

Jeżeli nie posiadasz piechoty, możesz zamiast tego wydać rozkaz dowolnemu oddziałowi.