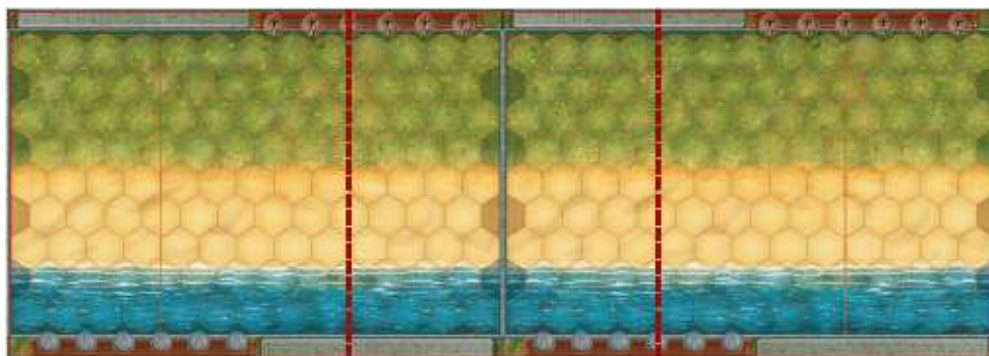


ИГРОВОЕ ПОЛЕ БОЯ

Поле боя составляется из двух (или более, если этого требует сценарий) игровых полей приложенных друг к другу. Вместе они формируют дополнительный ряд гексов в центре, и составляют поле из 26 гексов в ширину.

На данном поле боя фланги распределяются по две стандартные секции для левого, правого и центра.



КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Чтобы почувствовать все преимущества игры на данном крупномасштабном боевом поле, мы рекомендуем играть Оверлорд четырём игрокам за каждую сторону. Каждый лагерь будет состоять из одного Главнокомандующего (Commander-in-Chief) и трёх Полевых Генералов (Field Generals). Каждый полевой генерал командует одной сдвоенной секцией этого масштабного составного поля, на правом, левом флангах и центре соответственно.

Если у Вас есть только 6 игроков, играйте Оверлорд с тремя игроками для каждой стороны: в этом случае the Commander-in-Chief кроме своих обязанностей, также будет командовать центральной секцией своей стороны поля, замещая этого Полевого Генерала.

В конце концов, если Вы достаточно храбры, можете всегда играть Оверлорд сценарий Один-на-Один!

РАССТАНОВКА

Выберите Memoir '44 Overlord сценарий и сторону. Расставьте сценарий в соответствии с его картой. Просмотрите заметки в секции Брифинг на предмет специальных правил и условий победы, характерных для этого сценария. Сдайте *Commander-in-Chief* количество карт указанное в Брифинге. В *Memoir '44 Overlord* используются 2 полные колоды командных карт, перемешанных вместе.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Сторона, указанная в Брифинге ходит первой. Затем противоположная сторона делает ход. Ход Memoir '44 Overlord состоит из следующих фаз:

1 - Commander-in-Chief выбирает 1, 2 или 3 Командные карты из своей руки (смотрите раздел Командные карты ниже) и передаёт их своим Полевым Генералам. Он может дать по одной карте каждому из них, или дать 2 карты одному из них и одну карту другому, или дать только одну карту только одному Полевому Генералу и другим двум не дать ни одной карты и т.д.

Карты Секций, на которых указан конкретный фланг, должны передаваться соответствующему Полевому Генералу. Например, карта Probe card для правого фланга может быть дана только Полевому Генералу, командующему на правом крыле.

Когда Главнокомандующий передаёт Командную карту, он может подробно обсуждать текущую боевую ситуацию, тактику и будущую стратегию только с одним (и только одним) из своих Полевых Генералов, но он не может показывать или называть карты, которые хранятся у него в руке.

Как только обсуждение закончено, Полевой Генерал получает Командные карту(ы). Но он не обязательно должен следовать советам или пожеланиям своего Главнокомандующего. Остальные Полевые Генералы получают свои приказы по телефону или через курьеров; Главнокомандующий не может говорить с ними. Он просто передаёт им Командные Карты(у) на свой выбор, надеясь на лучшее.

Чтобы сохранить высокий темп игры, в первую очередь необходимо передавать карты тем Полевым Генералам, которые получают приказы через курьеров, и только потом передавать приказ Полевому Генералу, с которым Главнокомандующий хочет обсудить стратегию.

Полевые Генералы могут обсуждать тактику друг с другом в любой момент, но Главнокомандующий должен ограничивать своё влияние на ведение боя моментом посещения передовой.

2 – Полевой Генерал должен положить полученную карту лицом вверх в секции, где он будет отдавать приказы отрядам. Если он получил 2 карты, он должен положить по одной карте в каждую секцию.

Как и в стандартном варианте игры Memoir '44, перемещение всех отрядов должно быть выполнено до начала боя. Полевые Генералы должны отчитаться в том, что все перемещения в подотчётных им секциях выполнены перед началом обыгрывания боёв. Каждому отряду может быть отдан только один приказ в порядке хода.

Отряд может перемещаться из одной секции в другую, подконтрольную другому Полевому Генералу, но не может немедленно получить приказ снова в новой секции.

3 – Если Полевой Генерал не получил карту от своего Главнокомандующего для текущего хода, он может решить попытаться перехватить инициативу.

Полевой Генерал выполняет бросок одного кубика на определение инициативы (initiative rolls) со следующими результатами:

	INFANTRY • 1 Infantry unit of your choice is ordered.
	ARMOR • 1 Armor unit of your choice is ordered.
	STAR • 1 unit of your choice (Infantry, Armor or Artillery) is ordered.
	FLAG • 1 unit of your choice must retreat 1 hex. The unit may not battle.
	GRENADE • 1 unit of your choice must lose 1 figure. The unit may not battle.

INFANTRY – можно дать приказ 1 отряду пехоты на Ваш выбор

ARMOUR – можно дать приказ 1 отряду танков на Ваш выбор

STAR – можно дать приказ одному отряду (пехоты, танков или Артиллерии) на Ваш выбор

FLAG – один отряд на Ваш выбор должен отступить на 1 гекс. Отряд не может сражаться
GRENADE – один отряд на Ваш выбор должен потерять 1 фигурку. Отряд не может сражаться.

Если выброшенный символ не соотносится ни с одним отрядом под командованием Полевого Генерала, берущего инициативу, ни одному отряду не отдаётся приказ. Бросок не засчитывается.

4 – Как только все действия (передвижения и сражения) закончены, Полевые Генералы возвращают Командные карты своему Главнокомандующему. Он сбрасывает их и берёт 2 новые карты, вне зависимости от количества карт выданных и отыгранных в этот ход.

Вытягивая новые карты, Главнокомандующий *никогда не может* иметь на руках больше Командных карт, чем указано в Брифинге к каждому сценарию.

Главнокомандующий не может передавать все Командные карты из своей руки в течении хода. Он должен всегда иметь на руках не менее одной карты. Поэтому в конце каждого хода, после вытягивания 2 новых карт, он должен иметь на руках как минимум 3 карты.

КОМАНДНЫЕ КАРТЫ

Главнокомандующий может выдавать своему Полевому Генералу две карты, если обе карты – Карты Секций. Он не может дать Field General-у Карту Секции и Тактическую карту, или две Тактические карты.

КАРТЫ СЕКЦИЙ

Карты Секций, полученные Полевыми Генералами, играют также как в стандартной игре Memoir '44, со следующими исключениями:

Карты Секций, которые указывают на конкретную секцию поля боя, должны быть переданы соответствующему Полевому Генералу. Например, карта Probe для правого фланга, может быть выдана только Полевому Генералу командующему правым флангом.

Полевой Генерал, который получил две карты Секций должен играть по одной карте в каждой из своих двух секций в течении хода.

Отыгрываемая Карта Секции всегда должна выкладываться лицом вверх напротив соответствующей секции, в которой она отыгрывается.

• **Recon:** Один приказ в 1 секции на выбор Полевого Генерала, получившего карту. Полевой Генерал, получивший карту Recon, отдаёт один приказ одному отряду в одной подчинённой ему секции.

Когда сбрасывается одна или более карт Recon, Главнокомандующий снимает 3 карты вместо обычных 2 карт в конце своего хода. Все 3 карты остаются в руке, ни одна из них не сбрасывается. Если снятые 3 карты вместе с уже находящимися на его руках картами превышают максимальное разрешённое по сценарию количество карт, необходимо уменьшить общее количество карт в руке в соответствии с замечками брифинга данного сценария.

• **Probe, Attack, Assault:** Дайте приказы 2, 3, Всем отрядам в 1 секции на выбор Полевого Генерала, получившего карту.

Карты Секций Probe, Attack и Assault отыгрываются как обычно, в одной секции, подчинённой Полевому Генералу, получившему данную карту.



- **Recon in Force:** Отдайте приказ одному отряду в каждой секции, находящейся в подчинении Полевого Генерала, получившего карту (т.е. общее количество задействованных отрядов будет равно 2, в случае игры на карте сложенной из 2 стандартных игровых полей). Полевой Генерал не может получить 2 карты Recon in Force в течении одного хода.

- **General Advance:** отдайте приказы двум отрядам в каждой секции, находящейся в подчинении Полевого Генерала, получившего карту (т.е. общее количество задействованных отрядов будет равно 4, в случае игры на карте сложенной из 2 стандартных игровых полей). Полевой Генерал не может получить 2 карты General Advance в течении одного хода.

- **Pincer Move:** отдайте приказ 2 отрядам в одной секции, находящейся в подчинении Полевого Генерала, получившего карту. Карта Pincer Move должна быть передана одному из двух Полевых Генералов, сидящих на краях игрового поля (правый или левый фланги) и никогда не передаётся Полевому Генералу, руководящему Центром. Полевой Генерал, получивший карту Pincer Move, не может получить любую другую карту в течении этого хода.

ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Тактические Карты могут выдаваться Полевым Генералам и обыгрываться как в стандартном варианте игры Memoir '44, с учётом следующих исключений:

Полевой Генерал, получивший Тактическую карту, не может получить вторую Командную карту в этот ход.

В случае, когда Тактическая Карта указывает на конкретное количество отрядов (например, Armor Assault) или на все отряды определённого типа (например, Artillery Bombard), эти отряды могут быть выбраны в одной или обеих секциях, находящихся в подчинении Полевого Генерала, получившего карту.

- **Air Power**

Карта Air Power не передаётся Полевому Генералу; Она отыгрывается самим Главнокомандующим.

- **Ambush**

Карта Ambush (Засада) требует от Главнокомандующего постоянного наблюдения за ходом боёв на игровом поле. Данная карта передаётся Полевому Генералу в момент, когда его оппонент объявляет Close Assault. Главнокомандующий снимает одну карту на замену отыгранной карте Ambush, сразу после завершения обыгрывания Засады.

- **Barrage**

Карта Air Power не передаётся Полевому Генералу; Она отыгрывается самим Главнокомандующим.

- **Counter Attack**

Карта Counter Attack требует от Главнокомандующего внимательного наблюдения за ходом обыгрывания оппонентами Командных Карт в каждой секции. С этой целью, крайне важно, чтобы оппоненты выкладывали обыгрываемые Тактические или Карты Секций лицом вверх напротив задействованных секций в течение хода.

Когда Полевой Генерал получает карту Counter Attack, он должен отдать приказы отрядам в секции расположенной напротив секции, в которой оппонент отдавал контратакуемую карту Секции или Тактическую карту в течение предыдущего хода.

Главнокомандующий может играть карту Counter Attack прямо из своей руки, в ответ на обыгранные Главнокомандующим оппонентов в предыдущем ходе карты Air Power или Barrage. В этом случае контратака проводится в любой секции поля боя.

- **Infantry Assault**

Получивший данную карту Полевой Генерал может отдать приказы всем отрядам Пехоты в одной из двух подчинённых ему секций, но не в двух.

- **Medic & Mechanics**

Полевой Генерал выбирает отряд, который он хочет пополнить или отремонтировать и бросает 4 боевые кубика. Далее карта обыгрывается как обычно: для каждого выброшенного на кубике символа отряда выбранного типа, одна потерянная фигурка возвращается в отряд. Численность отряда не может превысить числа фигурок, с которыми отряд начинал игру. Если отряд восстановил хотя бы одну фигурку, он может получить приказ и отыграть его как обычно.

- **Their Finest Hour**

Карта "Their Finest Hour" не передаётся Полевому Генералу; она играетсся с руки Главнокомандующего. Никакие другие карты не обыгрываются в этот ход.

Каждый из Полевых Генералов бросает 4 боевых кубика. Для каждого выпавшего на боевых кубиках символа отряда, по выбору Полевого Генерала, 1 отряд соответствующего типа может получить приказ. Отряд, получивший приказ, сражается +1 дополнительный боевой кубик.

Полевые Генералы могут отдавать приказы только тем отрядам, которые находятся у них в подчинении. В конце хода, перемешайте всю колоду сброшенных Командных карт с колодой не использованных ещё Командных карт, сформировав новую колоду Командных карт.