

MEMOIR'44

-----Richard Borg

REGELS EN VELDSLAGEN

Vanaf 8 jaar
30 tot 60 minuten

voor 2 spelers
(en in teamverband)

VOORWOORD VAN DE UITGEVER

Ontwikkeld onder het hoge patronaat van 'de Missie van de 60^e Verjaardag van de Landing en de Bevrijding van Frankrijk', is 'Memoir'44' een eenvoudig en aantrekkelijk gezelschapspel geworden voor de ganse familie. Bestemd om de inspanningen en de offers te eren van mannen en vrouwen gevat in de onlusten van de zomer en herfst van 1944, hopen wij dat dit spel u zal doen verlangen meer kennis op te doen over deze bewogen periode in onze geschiedenis. Het is onze dierbaarste wens dat u op uw beurt de herinnering door zult geven van dit uniek cultureel erfgoed aan de jongere generaties.

Het team van Days of Wonder.

Een woordje van de auteur

Memoir'44 is een bordspel met figuurtjes en sterke historische inhoud. Het beschrijft op een eenvoudige maar frappante wijze de veldslagen van de Tweede Wereldoorlog. Memoir'44 is een eenvoudig maar geen simplistisch spel, waarvan het doel de beschrijving is van de gevechten van de geallieerden tegen de as-mogendheden gedurende de zomer en de herfst van 1944. Elke veldslag in detail beschreven in het tweede deel van dit boekje, herschrijft op trouwe wijze niet alleen de configuratie van het terrein, maar ook de historisch juiste ontplooiing van de aanwezige troepen, hun inzet en objectieven.

De schaal varieert van slag tot slag. In bepaalde scenario's stelt een infanterie-eenheid een volledig bataljon voor, terwijl deze in andere slagen dan een compagnie of brigade voorstelt. Daartegenover staat dat de tactieken die je zult moeten gebruiken, merkwaardig genoeg, conform zullen zijn aan de historische voordelen en de beperkingen van de eenheden, de uitrusting en het terrein. Het spelmechanisme, hoewel het eenvoudig gehouden werd, vraagt toch een doorgedreven strategie in het uitspelen van de kaarten; heeft ook de spanning van de dobbelsteenworpen én een gedurfde maar flexibele planning is vereist. Het is slechts tegen deze prijs dat je de overwinning kan behalen.

Speel ze!

Richard Borg

REGELS EN VELDSLAGEN	1
Materiaal	3
Spelvoorbereiding	4
Het slagveld	5
Bevelkaarten	5
Doel van het spel	5
Spelbeurt	5
<input type="checkbox"/> Verplaatsing van de pantservoertuigen	7
o Vuurbereik - Infanterie	8
<input type="checkbox"/> Vuurbereik – Artillerie	8
o Vizierlijn	8
o Vermindering door het terrein	9
o Ontleding van het gevecht	9
o Verliezen	9
o Terreinvinst	10
o Doorbraak van de pantservoertuigen	10
Bijlage 1: Speciale eenheden	11
Bijlage 2: Terreinen	12
Wouden	12
Bocagelandschap	12
Heuvels	13
Steden en dorpen	13
Rivieren	13
Zee	14
Strand	14
Vaste obstakels	14
Bunkers	14
Anti-tank obstakels	15
Zandzakjes	15
Prikkeldraad	15
Bijlage 3: Spelen in team, varianten en bijkomende scenario's	15
Spelen in team	16
Memoir'44 Overlord – Veldslagen op grote schaal	16
Variante voor de jongsten	16
Bijkomende scenario's	16
Hoe een scenario lezen	17
1. PEGASUS BRIDGE - 6 juni 1944	18
2. SAINTE MÈRE-ÉGLISE – 6 juni 1944	19
3. SWORD BEACH – 6 juni 1944	19
4. POINTE-DU-HOC – 6 juni 1944	20
5. OMAHA BEACH (eerste aanvalsgolf) – 6 juni 1944	21
6. MONT MOUCHET – 10 juni 1944	22
7. VASSIEUX, VERCORS – 24 juli 1944	23
8. OPERATIE COBRA – 25-26 juli 1944	24
9. OPERATIE LUIK (TEGENAANVAL VAN MORTAIN) 7 augustus 1944	25
10. TOULON –CAMPAGNE IN DE PROVENCE - 20-26 augustus 1944	26
11. BEVRIJDING VAN PARIJS - 24 augustus 1944	27
12. MONTÉLIMAR – CAMPAGNE IN DE PROVENCE - 25 augustus 1944	28
13. ARNHEM BRIDGE - 17-19 september 1944	29
14. ARRACOURT - 19 september 1944	31
16. ST. VITH, ARDENNEN - 20-22 december 1944	32
17. DOORGANG VAN SAVERNE, VOGEZEN 19-21 september 1944	33
1. – OMAHA BEACH – OVERLORD VERSIE	34
CREDITS	35

Memoir'44 nodigt je uit een vijftiental beroemde veldslagen te ontdekken, zoals de parachutedropping van het 101^e Luchtlandingsregiment van de VS op Sainte-Mère-Eglise, de landing van de geallieerden op de kust van Normandië, de Verzetacties bij Mont Mouchet en in de Vercors, de landing in de Provence, de bevrijding van Parijs, De operatie 'Market Garden', de gevechten rondom St Vith in de Ardennen, enz... Neem het bevel over uw troepen en herschrijf de geschiedenisbladzijden van die beslissende dagen van 1944!

MATERIAAL

Een geheime verkenningmissie achter de linies van de vijand heeft een doos opgeleverd met ongewone inhoud. Conform aan de procedure werd het materiaal onderzocht, geordend en ingeschreven in het rapport als volgt:

- 1 slagveldbord aan weerszijden bedrukt (aan de ene kant 'strand en aan de andere kant 'platteland')
- 2 borden met uit te drukken stukken, zijnde:
 - 44 zeshoekige terreintegels (aan weerszijden bedrukt)
 - 10 overwinningmedailles (aan weerszijden bedrukt)
 - 14 badges van speciale eenheden.
 - 4 rechthoekige 'bunkers' en 'bruggen'
- 2 zakjes met figuren (de geallieerden in het groen, de Duitse manschappen in het blauw/grijs) elk bevattend:
 - 24 figuren: infanterie
 - 24 pantservoertuigen
 - 6 artilleriestukken
 - 18 obstakels (zandzakken, prikkeldraad en anti-tankversperringen)
 - 3 kaartenhouders.
- 1 set van 70 kaarten met:
 - 60 bevelkaarten: - 40 sectiekaarten
- 20 tactiekkarten
 - 9 overzichtkaarten: - 7 terreinkaarten
- 1 kaart met de beschrijving van de eenheden
- 1 kaart met de beschrijving van de obstakels

* 8 speciale dobbelstenen

granaat – ster - pantservoertuig- infanterie(x2) – vlag

- 1 boekje met de regels en de scenario's
- 1 nummer dat je online toegang biedt, gedrukt op de laatste pagina van dit boekje.

(pagina 3 rechts: vertaling bij de tekeningen)

- hexagones double face = tweezijdige hexagonen (zeshoeken)
- croix de fer = ijzeren kruis
- médaille d'honneur = ereteken
- bunker = bunker
- pont = brug
- Forces d'élite Allemandes: Duitse elitetroepen
- Rangers Américains: Amerikaanse Rangers
- Parachutistes Anglais : Engelse Para's
- Résistances FFI : Weerstand
- Obstacles anti-char = anti-tankversperringen
- Barbelés = prikkeldraad
- Sacs de sable = zandzakken
- Infanterie = Infanterie
- Artillerie = Artillerie
- Véhicules blindés = pantservoertuigen

- Forces de l'axe = de As-mogendheden
- Forces Alliées = De geallieerde troepen
- Cartes de Commandement = Bevelkaarten
- Carte Section = Sectiekaarten
- Carte tactique = Tactiekaarten
- Résumé des Unités: overzicht van de eenheden
- Résumé des Obstacles: Overzicht van de obstakels
- Carte de terrain: terreinkaart
- Résumé des Terrains: Overzicht van de terreinen.

SPELVOORBEREIDING

Zoals elke goede soldaat zal een beetje discipline je goed doen bij het opstellen van de scenario's van Mémoire 44. We raden je ten stelligste aan ook stap voor stap de aanwijzingen hieronder beschreven te volgen, zéker wanneer je aan je eerste spelletjes toe bent.

1. **Kies een veldslag uit de scenariolijst in het tweede deel van het boekje.** Als het om je eerste spelletje gaat van Memoir'44, raden we je aan het eerste scenario te nemen, Pegasus Bridge, bladzijde 19. Deze veldslag was het eerste korte treffen van D-Day, en vormt een uitstekende inleiding op Memoir'44.
2. **Plaats het spelbord in het midden van de tafel, met de goede kant naar boven (afhankelijk van het scenario 'kust of 'land')** Voor Pegasus Bridge kies je 'land'.
3. **Plaats de benodigde zeshoekige terreintegels, zoals staat beschreven in het scenario.** Voor Pegasus Bridge, plaats je 20 rivieren, dan 4 dorpen en tenslotte 9 bossen.
4. **Voeg de bunkers en de bruggen erbij en daarna de obstakels als het geval zich voordoet.** Voor Pegasus Bridge komt dit neer op het plaatsen van 2 bruggen, één op elke rivier, vervolgens 4 stukken prikkeldraad en een hoop zandzakken die de zone rond de brug beschermen.
5. **Plaats nu de figuren op het bord volgens de aanwijzingen in het scenario. De gemakkelijkste en snelste manier bestaat erin eerst één figuur te plaatsen per hexagoon, om zo de eenheden al een plaats toe te kennen. Het volstaat vervolgens om de eenheden aan te vullen tot de voorgeschreven grootte.** Een artillerie-eenheid bestaat normaal uit 2 kanonnen, een pantser-eenheid uit 3 tanks en een infanterie-eenheid uit 4 soldaten.
6. **Indien nodig voeg je er nu de badges bij van de speciale eenheden. Het scenario kan voorschrijven dat er overwinningsmedailles toegevoegd moeten worden voor bijkomende objectieven.** Voor Pegasus Bridge plaats je een overwinningsmedaille op elke brug.
7. **Plaats aan de zijkant van het bord de overzichtskaarten die overeenkomen met de gebruikte terreinen.** (Bij Pegasus Bridge gaat het om de kaarten 'bos', 'steden en dorpen' en 'rivieren'). **Plaats ook de overzichtskaarten van de obstakels en eenheden naast het bord. Je vindt in bijlage2 (pg 13) alle details op de terreineffecten.**
8. **Steek de kaartenhouders in elkaar en plaats er één voor elke speler. Het gebruik van deze kaartenhouders is niet verplicht (bepaalde spelers zullen eraan houden de kaarten in de hand te nemen). Toch maken ze het spelen comfortabeler en worden onontbeerlijk bij het spelen in teamverband, daar op deze wijze alle leden van het team de kaarten gemakkelijk kunnen bekijken.**
9. **Kies nu je kamp: Geallieerden of Duitsers. Daar de partijen kort zijn, raden we je aan beide kampen na elkaar te spelen. Het is inderdaad zo dat de historische realiteit een bepaald kamp soms bevoordeelt. Het zal volstaan om beide kanten te spelen en de verworven medailles bij elkaar op te tellen om te zien wie de beste generaal is.**
10. **Schud goed de bevelkaarten en geef aan elke speler het aantal kaarten voorzien in het scenario. Plaats je kaarten in de kaartenhouder, zodat je tegenspeler ze niet kan inkijken.** Voor Pegasus Bridge ontvangt de generaal van de geallieerden 6 kaarten, terwijl de Duitse generaal er slechts 2 krijgt! Rommel was beter niet met vakantie gegaan die dag!

11. Plaats de rest van de kaarten als verdekte stapel binnen handbereik van de spelers naast het bord.

12. Neem elk 4 dobbelstenen.

13. De speler die begint wordt in het scenario aangeduid. (voor Pegasus Bridge is dit de Britse majoor Howard)

HET SLAGVELD

De veldslagen spelen zich af op een bord van 13 op 9 hexagonalen (zeshoeken). Het bord is in 3 secties* onderverdeeld, van elkaar gescheiden door een rode stippellijn. Elke speler heeft een rechter- en linkerflank en een midden. Wanneer de stippellijn door een zeshoek heen loopt wordt verondersteld dat die zeshoek zowel aan het ene als aan het andere kamp toebehoort.

* De term 'secties' wordt gebruikt om het spel gemakkelijker te maken, verwijzend naar een stuk of een sector van het bord, termen die we door elkaar zullen gebruiken. Het gaat hier in ieder geval niet om een sectie in de militaire zin van het woord (eenheid van soldaten).

BEVELKAARTEN

Uw troepen kunnen slechts bewegen of vechten indien ze daartoe een order hebben gekregen. De bevelkaarten worden gebruikt om uw troepen te activeren en hen het bevel te geven zich te verplaatsen, te vechten of een speciale actie uit te voeren. Er zijn twee soorten bevelkaarten: De sectiekaarten en de tactiekaarten.

Sectiekaarten worden gebruikt om een verplaatsingsbevel te geven en/of gevechtsbevel te geven in een bepaalde sectie. Deze kaarten duiden aan hoeveel eenheden geactiveerd mogen worden en in welke sectie van het slagveld.

Tactiekaarten beschrijven speciale verplaatsingen of speciale acties, zoals de tekst die weergeeft op de kaart. Bepaalde kaarten staan slechts een handeling toe in een bepaalde sectie, terwijl andere dan weer acties toelaten in alle secties.

DOEL VAN HET SPEL

Doel van het spel bestaat erin als eerste generaal een aantal overwinningsmedailles in de wacht te slepen (normaal gezien 4 tot 6, afhankelijk van het scenario)

In Memoir'44 krijg je een overwinningsmedaille voor elke vijandelijke eenheid die volledig uitgeschakeld wordt. Plaats de laatste figuur van de verslagen eenheid op een vrije plaats in je medailletabel aan je linkerkant van het spelbord. In bepaalde scenario's kunnen bijkomende medailles verdiend worden door bepaalde objectieven te realiseren. Deze objectieven worden aangeduid door een medaillefiche die op het spelbord wordt geplaatst.

SPELBEURT

De speler die aangeduid wordt door het scenario als startspeler begint. Elke speler speelt dan om beurt tot er iemand het vereiste aantal medailles verdient, nodig om dit scenario te winnen.

Uw spelbeurt ziet er als volgt uit

1. Speel een bevelkaart (toon die aan je tegenspeler)
2. **Activering.** Kondig aan en toon de eenheden die je gaat activeren, conform aan de instructies die op de kaart staan die je net speelde.
3. **Verplaatsing.** Verplaats (eventueel) de eenheden die je net geactiveerd hebt. De eenheden verplaatsen zich elk slechts één keer, de één na de andere. Houd je aan de beperkingen op de bewegingen afhankelijk van de aard van het terrein, zoals aangegeven op de overzichtkaarten.
4. **Gevecht.** Laat je eenheden de één na de andere vechten . Kies een doel en:
 - a) Verifieer de schotafstand (door af te tellen, zie pg 9), controleer daarna de vizierlijn (pg 9)
 - b) Pas de effecten en beperkingen van het terrein toe (pg 13)
 - c) Ontleed het gevecht (pg 10)
5. Trek een nieuwe kaart van de trekstapel.

1. Speel een bevelkaart

Bij het begin van je beurt speel je een bevelkaart uit. Plaats die kaart voor je, met de beeldzijde naar boven en lees die luidop.

De bevelkaarten laten je toe eenheden te activeren en hen te bevelen zich te verplaatsen of te vechten. Elke kaart duidt aan waar of in welke secties en welke eenheden hiervoor in aanmerking komen.

2. Eenheden een bevel geven

Nadat je jouw bevelkaart hebt uitgespeeld, kondig je aan, terwijl je ze aanwijst welke eenheden je kiest om een bevel uit voeren.

Enkel deze eenheden zullen zich kunnen bewegen, vechten of een speciale actie uitvoeren tijdens deze beurt.

De eenheden die zich op een hexagoon bevinden, waardoor de rode stippellijn loopt, kunnen een bevel ontvangen van de ene of de andere sectie.

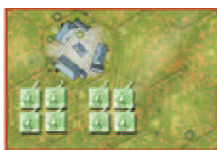
Je kunt niet meer dan één bevel geven aan een eenheid. Indien de bevelkaart je toelaat meer eenheden een bevel te geven dan je bezit in deze sectie, dan worden die bijkomende bevelen als verloren beschouwd.

3. VERPLAATSEN VAN JE EENHEDEN

De verplaatsingen moeten één na één aangekondigd en uitgevoerd worden, eenheid per eenheid, in een door jezelf bepaalde keuze. Een eenheid kan zich slechts één keer verplaatsen tijdens een beurt. Een eenheid onder bevel is niet verplicht zich te verplaatsen.

Je moet de beweging van een eenheid voltooien vooraleer over te gaan naar een volgende eenheid. Daarenboven ben je verplicht om alle bewegingen eerst uit te voeren van alle geactiveerde eenheden vooraleer over te gaan naar de gevechtsfase.(stap 4)

Voorbeeld: om de infanterie-eenheid te verplaatsen naar de rechterzijde van het dorp, moet je eerst de eenheid voortduwen die deze blokkeert.



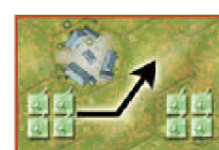
vertrekpositie



dit is verboden
een hexagoon naar rechts



verplaats de andere eenheid



... beweeg nu . (pg7)

De eenheden kunnen perfect van de ene sectie van het slagveld naar de andere gaan .

de pantsereenheid moet zich 3 hexagonen verplaatsen, en rond de infanterie , om ter bestemming te komen

Twee eenheden kunnen niet dezelfde hexagoon bezetten. Wanneer een eenheid zich verplaatst mag deze geen hexagoon doorkruisen bezet door andere eenheid, zowel bevriende als vijandelijke eenheid.

Verboden te splitsen .. en te hergroeperen

Je kunt een eenheid nooit in tweeën splitsen.
Alle figuren van een eenheid moeten gegroepeerd blijven.
Eenheden die verlies geleden hebben, mogen nooit onder elkaar gecombineerd worden om zich te hergroeperen.

Bepaalde terreinen hebben een zeker effect op de verplaatsingen en kunnen een eenheid beletten zich over de volle mogelijkheden te verplaatsen, of de mogelijkheden afzwakken bij het gevecht (zie bijlage over de terreinen pg 13).

Het terugtrekken tijdens een gevecht heeft licht verschillende regels (zie de paragraaf over het terugtrekken pg 10)

- o **Verplaatsing van de infanterie** Verplaatsing van 1 plus gevecht verplaatsing van 2 zonder gevecht (pg 7 onderaan)

Een geactiveerde infanterie-eenheid kan zich één hexagoon verplaatsen en vechten, óf zich 2 hexagonen verplaatsen maar dan zonder vechten.

De infanterie-eenheden van de speciale machten kunnen zich wel 2 hexagonen verplaatsen en vechten.

de speciale machten verplaatsen zich 2 ver en vechten! (pg 8)

- **Verplaatsing van de pantservoertuigen**

Een geactiveerde eenheid pantservoertuigen kan zich tot 3 hexagonen ver verplaatsen en vechten.

de pantsers verplaatsen zich 3 ver en vechten (pg 8)

- o **Verplaatsing van de artillerie** de kanonnen van de artillerie verplaatsen zichof vechten , kiezen ! (pg 8)

Een geactiveerde eenheid van de artillerie kan zich 1 hexagoon verplaatsen óf vechten .

4. VECHTEN

De gevechten worden één voor één uitgevoerd, de ene geactiveerde eenheid na de andere, in de volgorde die je zelf kiest. Je moet een gevecht eerst aankondigen en dan volledig uitvoeren en ontleden alvorens naar een volgend gevecht te gaan. GEVECHT VAN DICHTBIJ

(pg8) Aanval vanuit aangrenzend hexagoon

Een eenheid kan slechts één keer vechten per spelbeurt.

Een geactiveerde eenheid is nooit verplicht te vechten.

Een eenheid mag zijn dobbelstenen van een gevecht niet verdelen over meerdere vijandelijke doelen.

De verliezen van een eenheid hebben geen invloed op het aantal dobbelstenen dat deze werpt tijdens het gevecht. Slechts al rest er de eenheid slechts één figuur, ze behoudt haar volledige vuurkracht.

Men spreekt van een ‘Gevecht van dichtbij’ wanneer een eenheid een vijand aanvalt die zich op een aangrenzende hexagoon bevindt.

Een eenheid die een vijand aanvalt die verder gelegen is ‘vuurt’.

VUUR
(pg 8) Aanval vanop afstand

Wanneer een eenheid die wil vechten in contact is met een vijandelijke eenheid, dan moet ze dié eerst en vooral aanvallen. Ze kan slechts ‘vuren’ wanneer er zich geen enkele vijandelijke eenheid in de positie van ‘Gevecht van dichtbij’ bevindt.

Verloop van een gevecht

Om te vechten:

1. Kondig aan met welke geactiveerde eenheid je wenst te vechten, en duid zijn doel aan: a) Verifieer de afstand van het doel. Het doel moet ofwel naast je liggen of binnen vuurbereik.
b) Verifieer of de vijand in de vizierlijn ligt (enkel voor de infanterie en de pantservoertuigen): uw doel moet zichtbaar zijn!
2. Bereken hoeveel dobbelstenen je mag werpen, in functie van het eenheidstype dat je gebruikt en de afstand van jouw doel.
3. Kijk na of er eventuele beperkingen zijn door het terreintype en verminder zo aangepast het aantal dobbelstenen.
4. Vecht: Werp de dobbelstenen en voer de gevolgen van het dobbelresultaat uit.

o Vuurbereik - Infanterie

Een geactiveerde eenheid van de infanterie kan elke vijand aanvallen die zich in een straal van 3 hexagonalen bevindt. In een ‘gevecht van dichtbij’ (vijand op aangrenzend hexagoon), werpt de infanterie 3 dobbelstenen, verder 2 dobbelstenen voor een schot 2 hexagonalen ver en 1 dobbelsteen voor een schot 3 hexagonalen ver.

(pg9) Vuurbereik en aantal door de infanterie geworpen dobbelstenen, afhankelijk van de afstand het doel.

Men zegt dat de infanterie ‘vecht op 3,2,1’

(pg 9) De vijand bevindt zich 2 hexagonalen ver. De vijand is te ver, buiten bereik.

Om te berekenen hoeveel dobbelstenen je mag werpen volstaat het af te tellen. Plaats je vinger op een hexagoon grenzend aan je eenheid en verplaats die dan hexagoon per hexagoon, naar het doel toe terwijl je progressief aftelt “3”, ”2”, ”1”.

Het laatste getal dat je zegt wanneer je vinger het doel bereikt is simpelweg het aantal dobbelstenen dat je mag werpen.

• Vuurbereik – Pantservoertuigen

(pg 9) Vuurbereik en aantal dobbelstenen geworpen door de pantsers

Een geactiveerde eenheid van pantservoertuigen kan elke vijand aanvallen die zich binnen een straal van 3 hexagonalen bevindt. De pantservoertuigen werpen altijd met 3 dobbelstenen.

• Vuurbereik – Artillerie

(pg 9) Vuurbereik en aantal dobbelstenen geworpen door de artillerie

Een geactiveerde eenheid van de artillerie kan elke vijand aanvallen die zich binnen de straal van 6 hexagonalen bevindt. Ze vecht op 3,3,2,2,1,1 zoals rechts afgebeeld.

o Vizierlijn

(pg 9) De vizierlijn wordt geblokkeerd door de eenheid in het centrum

Om te vuren moeten de ‘infanterie’ en de ‘pantservoertuigen’ hun doel “zien”. De zichtlijn noemt men ‘vizierlijn’. Daarentegen hoeft de ‘artillerie’ het doel niet in zicht te hebben om het te kunnen bereiken.

Beeld je een lijn in vanuit het centrum van de hexagoon waarop je eenheid zich bevindt, tot het centrum van de tegel waarop de vijand zich bevindt. De vizierlijn is geblokkeerd wanneer ze (zelfs gedeeltelijk) een hexagoon passeert waarop een andere eenheid zich bevindt of ook bepaalde terreinsoorten.

De geallieerde eenheid heeft een klare vizierlijn op de eenheid in het bos maar heeft er geen op de eenheid die zich schuil houdt achter het bos.

Het terrein waarop het doel zich bevindt blokkeert nooit de vizierlijn.

De geallieerde eenheid heeft een klare vizierlijn

De vizierlijn wordt van 2 kanten uit geblokkeerd

de vizierlijn wordt geblokkeerd van beide kanten (pg 9)

Wanneer de vizierlijn loopt langs de rand van een of meerdere hexagonen die een obstructie vormen, wordt ze niet geblokkeerd, behalve wanneer de obstructies zich langs beide kanten van de vizierlijn bevinden.

o **Vermindering door het terrein**

Elke type van terrein en obstakel wordt beschreven in 'bijlage 2' terreinen (pg13). Ga daar kijken of raadpleeg de overeenkomstige overzichtkaart en trek van het aantal dobbelstenen de bescherming af die het terrein biedt, rekening houdend met het type eenheid (infanterie of pantservoertuigen) dat aanvalt.

o **Ontleding van het gevecht**

Men berekent eerst de verliezen en dan gaat men indien nodig verder met het terugtrekken.

o **Verliezen**

Tijdens het gevecht brengt de aanvaller de vijand 1 verlies toe telkens het symbool geworpen wordt dat overeenkomt met de aangevallen eenheid.

Voor elk geleden verlies, trekt men één figuur terug uit de aangevallen eenheid.

Wanneer de laatste figuur van een eenheid weggenomen wordt, plaats je die op jouw medailletabel op je linkerbord. Zo verdien je een overwinningsmedaille.

Wanneer je meer verliezen werpt dan er figuren overblijven bij de aangevallen eenheid, dan zijn de surplus verliezen verloren.

(pg 10)

Je brengt de infanterie 1 schade toe

Verliezen

Je brengt de pantsereenheid 1 schade toe

Je brengt eender welk eenheidstype 1 schade toe: infanterie, pantservoertuigen of artillerie.

Gemist

Indien de aanvaller geen enkel symbool werpt dat de vijand schade toebrengt en de vijand niet verplicht tot vechten tijdens het terugtrekken, dan wordt het doel gemist.

Terugtrekking

Eenmaal dat alle verliezen berekend zijn en de figuren weggenomen werden, gaat men over tot het terugtrekken. Voor elke vlag die geworpen werd, moet de aangevallen eenheid zich 1 hexagoon terugtrekken naar zijn kamp toe. Zo doen 2 vlaggen de aangevallen eenheid zich naar het eigen kamp over 2 hexagonen terugtrekken, enz ...

Het is de speler die het bevel heeft over de aangevallen eenheid die beslist op welke hexagoon die eenheid bij het terugtrekken vecht, gebruik makend van de volgende regels:

- Een eenheid moet steeds terugtrekken naar de eigen kant van het speelbord.
- Het terrein heeft geen invloed op het terugtrekkingsmanoeuvre. Zo kan een eenheid die zich over 2 hexagonen terugtrekt door een bos en dorp trekken zonder halt te houden. Maar die eenheid kan geen onoverkomelijke terrein oversteken, zoals bijvoorbeeld een rivier.

- Als een eenheid zich niet kan terugtrekken, daar ze bijvoorbeeld geblokkeerd is, of wanneer ze zich aan de rand van het bord bevindt, of met de rug tegen de zee, ondergaat ze een bijkomend verlies voor elk niet uitgevoerde beweging tijdens het terugtrekken.
- Een eenheid die zich aan het terugtrekken is, kan niet doorheen een hexagoon trekken die bezet is door een andere eenheid (vriend of vijand).
- Bepaalde obstakels staan dezelfde hexagoon bezettende eenheid toe, de eerste vlag tegen haar te negeren. (pg 10) De geallieerde eenheid heeft een vlag, een soldaat en een ster geworpen. Na 1 verlies geleden te hebben, heeft de Duitse eenheid 2 opties voor terugtrekking:

Hier blokkeert en andere Duitse eenheid een van de 2 opties voor terugtrekking. Er blijft slechts 1 optie over

(pg 11 bovenaan)

Een andere Duitse eenheid en de rivier blokkeren de 2 mogelijke opties. De aangevallen eenheid kan niet vechten tijdens het terugtrekken en ondergaat dus een bijkomend verlies:

○ **Terreinwinst**

Wanneer een infanterie-eenheid in een ‘gevecht van dichtbij’ aanvalt, en erin slaagt hetzij de gehele eenheid uit te schakelen, hetzij haar te doen vechten tijdens de terugtrekking, dan kan er een ‘terreinwinst’ geboekt worden door onmiddellijk vooruit te gaan naar de hexagoon die zo vrijgekomen is.

De artillerie kan nooit terreinwinst boeken.

De beperkingen in de bewegingen en gevecht blijven geldig wanneer een eenheid terreinwinst boekt.

Wanneer een pantsereenheid in een ‘gevecht van dichtbij’ aanvalt en erin slaagt hetzij de vijand volledig uit te schakelen, hetzij deze te doen vechten tijdens de terugtrekking, dan kan ze een terreinwinst boeken en een ‘doorbraak van de pantservoertuigen’ realiseren.

De geallieerde infanterie heeft een vlag geworpen en één soldaat in een ‘gevecht van dichtbij’

Na een verlies te hebben geleden, vecht de Duitse eenheid tijdens de terugtrekking (pg 11)

De geallieerde eenheid kiest om direct terreinwinst te boeken om te kunnen genieten van de bescherming van het bos

○ **Doorbraak van de pantservoertuigen**

Wanneer er succesvol terreinwinst geboekt werd, kan een pantsereenheid opnieuw aanvallen.

Herinner je dat indien er zich een eenheid naast je bevindt, je deze altijd eerst moet aanvallen. Is dit niet het geval, dan kan je eender welke vijandelijke eenheid aanvallen die binnen het vuurbereik ligt.

* Wanneer een tweede aanval lukt, kan de pantsereenheid een tweede terreinwinst boeken (maar geen tweede doorbraak van de pantservoertuigen)

* Zoals gewoonlijk tijdens het vechten, moet de terreinwinst en de doorbraak van de pantservoertuigen eerst volledig afgewerkt zijn vooraleer met een andere eenheid een aanval uit te voeren.

De geallieerde pantsers gooien een soldaat en een vlag tijdens een ‘gevecht van dichtbij’

Na een verlies, trekt de Duitse eenheid zich terug (pg 11)

De speler van de geallieerden kiest voor een onmiddellijke “doorbraak van de pantservoertuigen” (pg 11)

Na zijn verplaatsing valt de eenheid van pantservoertuigen onmiddellijk opnieuw aan!

5. Een nieuwe bevelkaart trekken van de trekstapel

Nadat de gevechten volledig ontleed zijn, leg je de gebruikte bevelkaart op de aflegstapel en trek je er een nieuwe van de trekstapel. Jouw spelbeurt is voorbij.

Zijn er geen kaarten meer in de trekstapel, schud dan de kaarten van de aflegstapel en vorm er een nieuwe trekstapel mee.

BIJLAGE 1: SPECIALE EENHEDEN

Gebruik van de overzichtskaart van de speciale eenheden

De afgeronde hoeken in het symbool van de eenheid tonen aan dat het om een speciale eenheid gaat. Het getal in de rechterbenedenhoek geeft het aantal figuren aan die geplaatst moeten worden als het niet om een standaardeenheid gaat.

De elite-eenheden en andere speciale eenheden gedragen zich zoals de normale eenheden, behalve wat betreft de hieronder beschreven punten en deze op de overzichtskaart.

(Pg 12) Symbolen en karakteristieken van de speciale eenheden

Gebruik van de badges van de speciale eenheden

In de scenario's die gewone en speciale eenheden combineren (bvb de landing op Sword Beach), gebruiken we de badges om de speciale eenheden te merken, zodat ze niet verward worden met de normale eenheden.

Eenheid van Rangers	Speciale Britse krachten	Duitse "Kommando's"	De Duitse eenheid heeft net de Weerstand aangevallen verscholen in het bos.en heeft 2 vlaggen geworpen. De Weerstand beslist terug te plooiën en zich te gaan vestigen in het dorp dat
		(pg 12 midden)	4 hexagonen verderop ligt.

De Franse Weerstand, de FFI (De Binnenlandse Franse Krachten)

"De Weerstand" is de algemene term die gebruikt wordt om diverse bewegingen te beschrijven (gewapend of niet) die strijden tegen de Duitse bezetter als gevolg van de capitulatie van Frankrijk in 1940. De oproep van Generaal De Gaulle op 18 juni 1940 zal alle patriotten van eender welke politieke overtuiging of eender welke streek aanvuren. Terwijl ze meer en meer georganiseerd en beter uitgerust worden zullen er tijdens de komende jaren groepen in actie treden. Zo zullen ze een "schaduwleger" oprichten tot op D-Day en zelfs later. In rechtstreeks contact met de geallieerden, die hen wapens, materieel en geld dropten per parachute, hielden de Weerstandstroepen sabotageacties tegen de bevoorradingskonvoeien, hielpen ze de geallieerden bij hun missies en voerden ze spionageacties uit. De inlichtingen die door de Weerstand verzameld werden, kaderend in de voorbereiding van de Landing in Normandië, zullen grotendeels bijdragen tot het succes van deze operatie.

De Franse Weerstand genoot van de perfecte kennis van het terrein en van een groeiende steun van de bevolking. Om deze redenen:

- Kan de Weerstand steeds vechten nét nadat ze een nieuw terrein zijn doorgedrongen (wouden, dorpen en bebost gebied), terwijl de normale troepen die beurt niet kunnen vechten.
- Kan de Weerstand verdwijnen in het landschap door te vechten tijdens het terugtrekken en dit tot 3 hexagonen ver (in plaats van 1), 1 plaats voor elke vlag die de aanvaller werpt.
- Hun magere bezetting zorgt ervoor dat de eenheden van de Weerstand slechts uit 3 en niet uit 4 figuren bestaan.
- De Weerstand gedraagt zich, in tegenstelling tot de andere speciale eenheden, als een normale eenheid voor de verplaatsing en het vechten: ofwel verplaatst ze zich 1 veld en vecht ze, ofwel verplaatst ze zich 2 velden zonder te vechten.

Speciale eenheden (onder andere De US Rangers, De Britse Commando's en andere elitetroepen)

Schouderbadge van de eenheden die de
"Pointe de Hoc" stormenderhand zullen innemen
(pg 12 onderaan)

Schouderbadge 'Pegasus' van de 6^e divisie
van de Britse luchtmacht die
'Pegasus Bridge' zullen innemen

De badge van de Duitse
elite- eenheden
"Grossdeutschland"

De Speciale eenheden verkrijgen hun mobiliteit en hun buitengewone vuurkracht dankzij een meedogenloze training en een uitzonderlijke bewapening:

- In tegenstelling tot de normale eenheden van de infanterie kunnen de speciale infanterie-eenheden zich 2 hexagonen verplaatsen én vechten in dezelfde beurt.(in plaats van te moeten kiezen tussen een verplaatsing van 1 hexagoon en vechten of 2 hexagonen en niet vechten). De speciale eenheden blijven desondanks onderworpen aan de beperkingen die bepaalde terreinen inhouden.

De speciale eenheden verplaatsen zich 2 ver en vechten (pg 13 bovenaan) Maar ze blijven onderhevig aan de terreinomstandigheden
Hier vecht de eenheid deze beurt niet, door het woud.

Elite Pantservoertuigen

De elitetroepen van de pantservoertuigen, zoals de enorme 'Tijgers' van de Duitsers, waren een geduchte vijand op het slagveld.

- In tegenstelling tot de normale pantsereenheden, bestaan de elitetroepen van de pantservoertuigen uit 4 tanks in plaats van uit 3, wat hun uitzonderlijke weerstand illustreert.

Pg 13 De elite van de pantservoertuigen bestaan uit
4 tankfiguren.

BIJLAGE 2: TERREINEN

Gebruik van de overzichtskaarten van de terreinen

De terreinkaarten geven een overzicht van het effect dat elk terrein heeft.

Tijdens de opstelling van een scenario, plaats je aan de rand van het bord de overzichtskaarten van de terreinen die in deze veldslag gebruikt worden. (pg 13 midden) Effect van het terrein

Verdedigende capaciteiten van het terrein

- Het deel 'effect' beschrijft de effecten van het terrein.
- De afbeeldingen van de soldaten en de tanks geven de verdedigende kracht aan van het terrein tegen een aanval van respectievelijk een infanterie- of een pantsereenheid.

Wouden

- **Beweging:** Een eenheid die een woud betreedt moet stoppen en kan zich niet meer verplaatsen tijdens deze beurt.
- **Gevecht:** Een eenheid die in een woud komt kan dezelfde beurt niet meer vechten en moet wachten tot de volgende beurt.
- **Verdediging:** Elke infanterie-eenheid die een eenheid in het woud aanvalt, trekt 1 dobbelsteen van zijn aanvalaantal af en elke pantsereenheid 2 dobbelstenen. Daarentegen valt de artillerie een eenheid in het woud aan zonder verlies van dobbelstenen.
- **Vizierlijn:** Het woud blokkeert de vizierlijn.

Beurt 1: De geallieerde verplaatst zijn eenheid naar het woud. Deze eenheid moet stoppen en kan niet aanvallen deze beurt.

Beurt 2: de Duitse eenheid nadert en valt aan maar rolt slechts 2 ipv 3 dobbelstenen want het woud beschermt de geallieerde

Beurt 3: Wraak! De eenheid van geallieerden kan tegenaanvallen en rolt 3 dobbelstenen. (pg 13 onderaan)

Bocagelandschap

Het bocagelandschap is een typisch terrein uit de streek van Normandië: kleine velden en grazige weiden van elkaar gescheiden door hellingen, hoge hagen of bomenrijen.

Dit landschap zal het de geallieerden zeer moeilijk maken, daar ze niet weten welk gevaar hen wacht in het volgende veld.

- **Beweging:** Een eenheid die op een bocageveld terecht komt moet er halt houden en kan zich deze beurt niet meer verplaatsen. Om in een bocagelandschap door te dringen moet de eenheid zich tijdens de vorige beurt op een aangrenzende hexagoon bevonden hebben. Daarbij komt nog dat een eenheid die een bocage verlaat onmiddellijk halt moet houden op het aangrenzende gebied, van zodra de eenheid eruit komt.
- **Gevecht:** Een eenheid die een Bocagelandschap binnentrekt, kan dezelfde beurt niet meer vechten en moet wachten tot de volgende beurt.
- **Verdediging:** Elke infanterie-eenheid die een eenheid in een Bocage aanvalt, valt aan met 1 dobbelsteen minder, en elke gepantserde eenheid mindert het aantal dobbelstenen met 2. De artillerie valt zonder verlies aan.
- **Vizierlijn:** het bocagelandschap blokkeert de vizierlijn.

Beurt 1: verplaatsing en stop naast de bocage (pg 14)

Beurt 2: Nu kan de eenheid in de bocage

Beurt 1: de eenheid komt uit de bocage en stopt direct

Beurt 2: Nu kan de eenheid zich normaal verder verplaatsen

Heuvels

- **Verplaatsing:** Geen enkele beperking wat de beweging betreft.
- **Verdediging:** Elke infanterie- of pantsereenheid die zich lager gelegen bevindt en die een eenheid aanvalt die zich hoger op een heuvel bevindt trekt 1 dobbelsteen af voor zijn aanval. Wanneer de aanvallende eenheid zich echter ook op een heuvel bevindt, dan leidt ze geen dobbelsteenverlies.
- **Vizierlijn:** De heuvels blokkeren de vizierlijn van een eenheid die lager gelegen ligt, maar blokkeert het zicht niet als de eenheden zich zélf ook op de heuvels bevinden. (ze bevinden zich dan namelijk op dezelfde hoogte).

De geallieerden vallen aan vanuit de vlakte en werpen maar 2 dobbelstenen ipv 3

Maar bevinden ze zich ook op de heuvels dan werpen ze er 3.

De geallieerden kunnen vechten, daar ze zich op dezelfde hoogte bevinden als hun doel

(pg 14)

Steden en dorpen

- **Verplaatsing:** Een eenheid die een dorp binnentrekt moet er stoppen en kan zich die beurt niet meer verplaatsen.
- **Vechten:** Een eenheid die een dorp binnentrekt kan die beurt niet vechten en moet wachten tot de volgende beurt.
- **Verdediging:** Elke infanterie-eenheid die een eenheid in een dorp aanvalt, trekt 1 dobbelsteen af voor de aanval, elke pantsereenheid trekt er 2 af. De artillerie leidt geen dobbelsteenverlies. Daarbij komt dat een pantsereenheid die zich in het dorp bevindt aanvalt met een verlies van 2 dobbelstenen bij elke aanval.
- **Vizierlijn:** Het dorp blokkeert de vizierlijn.

Andere hexagonen van steden en dorpen

(allen evenwaardig) (pg 14 onderaan)

Rivieren

- **Verplaatsing:** Je kunt onmogelijk op een riviertegel komen, tenzij er een brug ligt.

- **Vechten:** Een eenheid die zich op een brug bevindt, vecht volgens de normale regels.
- **Vizierlijn:** Een brug blokkeert nooit een vizierlijn.

De pantsereenheid moet over de brug
om de rivier over te steken

De geallieerde eenheid kan (pg 15 bovenaan)
over de rivier heen vuren

Zee

- **Verplaatsing:** Een eenheid die zich op zee bevindt, verplaatst zich maar één hexagoon per beurt. Ze wordt gezien als aanwezig op een ontschepingsschuit of in ondiep water tot ze het strand bereikt. Het is onmogelijk zich terug te trekken in het water.
- **Vechten:** Een eenheid op zee kan niet vechten
- **Vizierlijn:** De zee blokkeert nooit de vizierlijn.

De amfibie- eenheid van Sherman-pantsers "DD"
verplaatst zich slechts 1 hexagoon in die beurt

De volgende beurt verplaatst die eenheid zich
2 hexagonalen op het zand. (pg 15 midden)

Strand

- **Verplaatsing:** Een eenheid kan zich maximaal 2 hexagonalen verplaatsen op het zand (de pantservoertuigen inbegrepen)
- **Vechten:** Geen enkele beperking voor de gevechten, de 'terreinwinst' inbegrepen, die dus mogelijk blijft.
- **Vizierlijn:** Het strand blokkeert nooit de vizierlijn

De Duitse infanterie heeft een soldaat en een vlag geworpen

Daar ze tijdens het terugtrekken niet kunnen vechten, ondergaan
de geallieerden 2 verliezen in plaats van 1. (pg 15 onderaan)

Vaste obstakels

Wanneer een obstakel op een terrein geplaatst wordt, zijn de verminderingen van het aantal dobbelstenen voor de aanvaller niet cumuleerbaar. Enkel de grootste van de 2 bonussen van bescherming (die van het terrein of die van het obstakel) wordt in rekening gebracht. Bijvoorbeeld: Een bunker die zich op een heuvel bevindt, vermindert het aantal dobbelstenen van de aanvaller niet met 3, maar altijd met 2.

Bunkers

- **Verplaatsing:** Een infanterie-eenheid kan in eenzelfde beurt een bunker betreden en er vechten. Een eenheid van pantservoertuigen of artillerie kan nooit een bunker betreden. Een artillerie-eenheid die bij het begin van een scenario in een bunker geplaatst wordt is gefixeerd en kan er nooit uit. Deze eenheid zal dus telkens één verlies tellen voor elke terugtrekking die ze niet kan uitvoeren. (zie terugtrekking hieronder)
- **Verdediging:** Elke infanterie-eenheid die een eenheid, verscholen in een bunker aanvalt, dobbelt met 1 dobbelsteen minder en de pantsereenheden met 2 minder. De artillerie valt zonder verlies aan.
- **Terugtrekking:** Een eenheid die zich in de bunker bevindt, kan (naar keuze van de verdediger) steeds de eerst geworpen vlag in eenzelfde worp tegen haar negeren.
- **Vizierlijn:** Een bunker blokkeert de vizierlijn.

Anti-tank obstakels

De anti-tank obstakels waren gemaakt tegen de pantservoertuigen en de landingsschuiten. Ze waren over het algemeen gemaakt van balken ijzeren rails die samen gebonden werden. Ze konden ook uit hout vervaardigd zijn, met een anti-tank-mijn er bovenop. Geheel onverwachts hebben de gelande infanterietroepen er gebruik van gemaakt als verdediging.

- **Verplaatsing:** Enkel de infanterie-eenheden kunnen een hexagoon betreden waarop een anti-tank obstakel zich bevindt. Ze ondergaan geen enkele beperking wat beweging betreft.
- **Vechten:** Geen beperkingen in het vechten. Een eenheid die zich op een hexagoon bevindt waarop er een anti-tank obstakel staat kan steeds een eerste vlag die tegen haar geworpen wordt ignoreren.
- **Vizierlijn:** Een anti-tank obstakel blokkeert de vizierlijn niet.

Verwijderbare obstakels (losse)

Zandzakjes

- **Verplaatsing:** Geen enkele beperking bij de verplaatsing. Wanneer een eenheid al of niet op vrijwillige basis een hexagoon, beschermd door zandzakjes, verlaat, dan is de bescherming definitief verloren. De betrokken zandzakfiguurtjes worden van het spelbord genomen.
- **Verdediging:** Een eenheid die zich op een hexagoon bevindt met zandzakjes, is aan alle kanten beschermd (en niet alleen achter de zandzakjes). Indien het terrein zelf geen verdediging met zich mee brengt, dan ontnemen de zandzakjes aan de infanterie en pantservoertuigen 1 dobbelsteen als die aanvallen. In ieder geval laten de zandzakjes toe geen rekening te houden met de eerste vlag die geworpen wordt tegen de eenheid in defensie.
- **Vizierlijn:** De zandzakjes blokkeren de vizierlijn niet.

Prikkeldraad

- **Verplaatsing:** Elke eenheid die een hexagoon betreedt waarop zich prikkeldraad bevindt moet er halt houden.
- **Vechten:** Elke eenheid die verstrikt geraakt in prikkeldraad vechten met 1 dobbelsteen minder. Indien de infanterie-eenheid deze beurt kan vechten, kan ze kiezen om de prikkeldraad weg te nemen in plaats van te vechten. Een eenheid pantservoertuigen neemt automatisch de prikkeldraad weg en kan dezelfde beurt vechten.
- **Vizierlijn:** De prikkeldraad blokkeert de vizierlijn niet.

Spelen in team

De eenvoudigste manier om tot 6 spelers Memoir'44 te spelen is door het per team te spelen. Verdeel de spelers over de twee kampen. Indien je over een onpaar aantal spelers beschikt, telt het ene team een lid meer dan het andere.

Elk team plaatst de bevelkaarten in de kaartenhouder wat de spelers van hetzelfde team toelaat de kaarten te zien en die te lezen. Zo kunnen ze onder elkaar de diverse mogelijkheden bespreken. De speler die het grootste aandeel had bij de kaartkeuze zal de genomen beslissingen doorvoeren, de eenheden verzetten, de doelen kiezen en de dobbelstenen werpen.

- In een team van 2 personen, houdt een speler zich bezig met het centrumgedeelte van het slagveld en is daar de bevelhebber, terwijl de tweede speler de 2 flanken voor zijn rekening neemt.
- In een team dat uit 3 personen bestaat is elke speler verantwoordelijk voor één sectie van het bord. De speler die het centrum beheert blijft algemeen bevelhebber.

De rol van de algemene bevelhebber bestaat erin de tactische kaarten te spelen die niet alleen van toepassing zijn op een bepaalde sectie of net op 'alle' secties van toepassing zijn.

Memoir'44 Overlord – Veldslagen op grote schaal

De ervaren spelers kunnen hun speldozen van Memoir'44 combineren om scenario's te spelen op reuze-slagvelden bestaande uit meerdere bordes. Hierdoor creëren ze een superspel 'Memoir'44 Obverlord'! De scenario's van Memoir'44 Overlord hebben dit uniek, dat ze soms twee, zelfs drie bordes samenvoegen om zo een enorm slagveld te vormen, waarop men tot met 8 spelers kan spelen. Dit systeem laat toe om op een grote schaal de veldslagen van de Tweede Wereldoorlog opnieuw te creëren. Met Memoir'44 Overlord, krijgen de spelers de ondervinding met de problemen die verbonden zijn aan 'de reeks bevelen'. Ze zullen ook de verliezen leren appreciëren die door coördinatie en de samenwerking tot stand gekomen zijn in tijd van oorlog.

De scenario's van de gevechten blijven gestileerd, maar de grotere schaal laat toe meer details te voegen bij bepaalde eigenaardigheden van een terrein of de aanwezige eenheden, vanwaar ook een meer getrouwe historische weergave.

Je zult als bonus een Overlordscenario vinden op het einde van dit boekje op pagina 35: "Omaha Beach-Overlordversie". Dit scenario vereist het gebruik van het supplement "Memoir'44Overlord-Regelsupplement" die gratis je gratis kan afhalen van de site over het spel, met name: www.memoire44.com (fr) of www.memoir44.com (eng)

Variante voor de jongsten

Indien dit noodzaak blijkt, kunnen de jongste spelers een vereenvoudigde versie van het spel spelen die niettemin zeer aantrekkelijk blijft.

De jongste spelers die nogal vaak beter tellen dan lezen stellen we de volgende aanpassingen voor:

- Verwijder alle tactische kaarten en speel enkel met de sectiekaarten.
- Indien nodig, speel je zonder de regels van terreinwinst en van doorbraak van de pantservoertuigen.

Het aanleren zal gemakkelijker verlopen indien er een volwassene de regels uitlegt aan de kinderen en één of twee spelletjes met hen speelt. Memoir'44 biedt de ouder of leerkracht ook de mogelijkheid om de interesse van de kinderen voor de geschiedenis aan te scherpen en hen door het spel te leren hoe belangrijk het engagement van de geallieerden was tijdens de Tweede Wereldoorlog, en hoe deze gebeurtenissen ons moderne geschiedenis gesmeed hebben.

Bijkomende scenario's

Memoir'44 is een spel met oneindige mogelijkheden. De talrijke aanvallen en tegenaanvallen, de grote gevechten en de kleinere schermutselingen die minder gekend zijn, alsook het grote aantal locaties van de operaties tijdens de Tweede Wereldoorlog stokeren zoveel simulaties als mogelijk en denkbaar. In samenwerking met Richard Borg, auteur van het spel, gaat Days of Wonder verder met de ontwikkeling van het spel door regelmatig nieuwe scenario's en campagnes voor te stellen, bijkomende regels toe te voegen, nieuwe accessoires en figuren te maken, enz...

Om meer te weten te komen over al deze uitbreidingen en voor talrijke uren meer spelplezier, schrijf je je best in op onze site op internet www.memoire44.com of www.memoir44.com door middel van het toegangsnummer dat je vindt op het laatste blad van dit boekje.

HOE EEN SCENARIO LEZEN

Om snel een spel klaar te zetten wordt elk scenario van Memoir'44 op eenzelfde manier op één bladzijde voorgesteld:

- **Titel van het scenario** (normaal is dit de historische naam van de veldslag) en datum van de gebeurtenissen.
- **Een scenariokaart:** waarop aangeduid, de posities van de terreinen, de obstakels die op het bord komen, de te plaatsen eenheden van de geallieerden en van de Duitsers, enz.
- **Een terreinoverzicht:** (type en hoeveelheid) terreinen die op de aangewezen volgorde geplaatst moeten worden.
- **Een historische context** die het verloop van de gebeurtenissen weergeeft, de anekdotes of markante feiten, enz .
- **Een "briefing"** die gedetailleerd weergeeft hoeveel bevelkaarten er moeten gebruikt worden in elk kamp, de overwinningsvoorwaarden, enz.
- **Speciale regels** die bepaalde punten in de regels zullen preciseren of aanpassen voor dit bepaalde scenario.

Infanterie-eenheid	Infanterie-eenheid	(pg 18 bovenaan)
Eenheid van Pantservoertuigen	Eenheid van Pantservoertuigen	
Artillerie-eenheid	Artillerie-eenheid	
Eenheid van speciale Krachten	Eenheid van speciale krachten	
Eenheid van de Weerstand	Eenheid van speciale Pantservoertuigen	

Hoe stel je een bepaald scenario op

1. Plaats het spelbord in het midden, met de te gebruiken zijde naar boven ("strand" of "platteland"). Steek de kaartenhouders in elkaar en plaats er een voor elke speler.
2. Plaats de benodigde hexagonen van de terreinen, zoals aangegeven op het scenario-overzicht. Om moeilijkheden te vermijden (de hexagonen zijn aan beide kanten bedrukt) is het aangewezen, eerst de nodige hexagonen te verzamelen en die dan volgens de aangewezen orde van het scenario te plaatsen.
3. Voeg de vaste en verplaatsbare obstakels toe (bunkers, prikkeldraad, enz.) en bruggen (als die voorzien zijn in het scenario).
4. Plaats nu de figuren op het bord volgens de aanwijzingen van het scenario. De eenvoudigste en snelste methode bestaat erin eerst slechts 1 figuur per hexagoon te plaatsen, om de posities van de eenheden zodoende vast te zetten. Het volstaat vervolgens de eenheden aan te vullen tot het gewenste aantal figuren (4 voor de infanterie, 3 voor de pantservoertuigen, 2 voor de artillerie, behalve in de voorziene uitzonderingen)
5. Indien nodig voeg je de badges van de speciale eenheden nu toe.

6. Het scenario kan er ook in voorzien dat er overwinningsmedailles geplaatst worden op bijkomende objectieven.
7. Plaats aan de rand van het bord de overzichtskaarten van de gebruikte terreinkaarten . Plaats er ook de overzichtskaarten van de obstakels en de eenheden.
8. Schud zorgvuldig de bevelkaarten en deel de spelers een aantal kaarten uit zoals voorzien in het scenario.
9. Plaats de rest van de kaarten, rugzijde naar boven, als trekstapel binnen handbereik van beide spelers naast het bord.
10. Neem elk 4 dobbelstenen
11. en Amuseer je nu!

1. PEGASUS BRIDGE - 6 juni 1944

Historische context

Laat in de nacht, 5 juni 1944 ... Onder bevel van Majoor John Howard, gaan de mannen van de lichte infanterie van Oxford en Buckingham (*) aan boord van 6 Horsa zweefvliegers op de geheime vlieghaven van Dorset. Hun missie: De eerste luchtaanval van D-Day uitvoeren en twee bruggen innemen, de ene op het kanaal van Caen en de andere over de rivier 'Orne' in Normandië. Enkele minuten na middernacht, op 6 juni 1944 scheren de zweefvliegtuigen de bomen en landen ze in een vlakte tussen een vijver en het kanaal van Caen, op enkele tientallen meters slechts van hun objectief! Majoor Howard en zijn mannen haasten zich uit hun vliegtuigen en vallen de volledig verraste Duitse manschappen aan. Ondanks de vreselijke tegenstand van een nest beschermde mitrailleurs, beschermd door zandzakjes aan het einde van de brug, voortaan beroemd geworden onder de naam 'Pegasus Bridge', nemen de commando's binnen een korte tijdspanne hun objectief in. Aan de oostkant wordt de brug over de Orne even snel ingenomen, waardoor de eerste overwinning van D-Day voor de Britse troepen is!

Het decor van de operaties is gezet, de troepen bevinden zich in positie, en de geschiedenis ligt in jouw handen, aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- Begin met 2 bevelkaarten (de Duisters werden verrast)
- Trek na de eerste beurt 2 kaarten, en nog eens 2 kaarten na de tweede beurt. Zo zal je 4 kaarten in de hand hebben voor de rest van de partij.

GEALLIEERDEN

- Bevelhebber: Majoor John Howard van de 6^e Britse Luchtlandingsdivisie.
- Neem 6 bevelkaarten
- Je komt als eerste aan de beurt

Overwinningsvoorwaarden

- 4 medailles

Een geallieerde eenheid die een brug veroverd wint een overwinningsmedaille.

Plaats een medaille op elke brug.

Zolang een geallieerde eenheid een brug bezet, wordt de medaille aan de geallieerde toegekend.

Indien de eenheid de brug verlaat of uitgeschakeld wordt, komt de medaille terug in het spel.

(*) Hoewel alle Britse eenheden, elite-eenheden waren, worden ze als gewone eenheden gespeeld in dit introductiescenario om het eenvoudig te houden.

2. SAINTE MÈRE-ÉGLISE – 6 juni 1944

Historische context

Het plaatsen van een verdedigingsbasis in Sainte Mère-Église was één van de voornaamste objectieven van de 82^e Divisie van de Amerikaanse Luchtlandingsmacht. In tegenstelling tot de twee andere regimenten van deze divisie, was de 505^e infanterie van de parachutisten een van de beste droppings ten noorden van Sainte Mère-Église. Een snelle verzameling stond hen toe hun missie snel verder te zetten. Voortgaand op de inlichtingen van een Fransman, die hen vertelde dat de Duitsers zich gevestigd hadden in Sainte-Marie-Église, vatten ze het plan op om de stad te omcirkelen, om er dan door te dringen met mes, bajonet en granaten.

Gedurende deze tijd ontplooiden luitenant Turner Turnbull zijn krachten op de hoogtes, dicht bij Neuville-au-Plain. De vijand in bedwang houdend boden ze de kans aan de bataljons rondom Sainte-Mère-Église de aanval af te slaan van de Duitsers uit het zuiden. De verslagen Duitse eenheden zouden de Duitse bevelhebbers leiden tot een overschatting van de Amerikaanse krachten in die sector en tot terugtrekking oproepen.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS:

- Neem 4 bevelkaarten

GEALLIEERDEN

- Neem 5 bevelkaarten
- Jij begint te spelen

Overwinningsvoorwaarden

- 4 medailles

Speciale regels

Vooraleer de geallieerde speler begint geniet hij van een bijkomende dropping. Neem 4 infanteriefiguren in de hand (gesloten) en houd deze ongeveer 30 cm boven het slagveld (hoogte van de doos op zijn kant). Laat de figuren vallen. Wanneer een figuur buiten het bord valt, of op een hexagoon reeds bezet door een bevriende of vijandelijke eenheid, dan is die verloren en komt ze terug in de doos terecht. Hiervoor ontvangt de Duitse speler geen medailles. Wanneer de figuur succesvol landt op een onbezette hexagoon, mag je die met 3 andere figuren vervolledigen. Die eenheid is klaar voor de actie.

3. SWORD BEACH – 6 juni 1944

Historische context

De morgen van 6 juni 1944, dicht bij de monding van de Orne. De eerste golf aanvallen van de geallieerden die landen op 'Sword Beach', bestaande uit de 8^e Brigadegroep van de 3^e Britse Divisie,

ondersteund door de commando's van de 1^e speciale brigade en amfibie-Sherman-tanks van de 13^e en 18^e Huzaren, begint buiten de LCA.

De tanks, die verondersteld werden eerst te komen, om de vijandelijke nesten uit te dunnen, vóór de infanterietroepen, werden helaas opgehouden door een woelige zee. Ze komen dan op hetzelfde tijdstip als de infanterie aan op het strand! Terwijl de commando's, waaronder de eerste bevrijde Franse manschappen zich bevinden, die dag voet zetten op eigen bodem, nemen de troepen onder commando van Kieffer het Casino de Riva Bella in. Het gros van de geallieerde troepen mislukt in het doordringen naar het binnenland en slaagt er niet in om Caen in te nemen, objectief van de dag. De gevolgen van deze mislukking, de grootste terugslag van de geallieerden op D-Day, zullen zich laten voelen tot midden juli en de stad Caen zal niet gespaard blijven.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- Neem 4 bevelkaarten

GEALLIEERDEN

- Neem 5 bevelkaarten
- Begin als eerste te spelen

Overwinningsvoorwaarden

- 5 medailles

Een eenheid die een stad inneemt verdient een bijkomende overwinningsmedaille. Plaats op elk hexagoon in de stad een medaille. Zolang een eenheid van de geallieerden een stad bezet, wordt de medaille toegekend aan de geallieerden. Indien de eenheid er vanonder trekt of geëlimineerd wordt, telt de medaille niet meer en wordt die opnieuw in het spel gebracht.

Speciale regels

Enkel de Duitse speler kan de bunkers bezetten als verdedigingsmiddel .

De speciale eenheden van de geallieerden zijn commando's. Plaats een badge "Pegasus" op de hexagonen van deze eenheden om hen te onderscheiden van de gewone eenheden. De commando's kunnen zich verplaatsen over 2 hexagonen én aanvallen in dezelfde beurt.

4. POINTE-DU-HOC – 6 juni 1944

Historische context

De geallieerden vreesden dat de Duitse batterijen van Ponte-du-hoc één van de vreselijkste bedreigingen vormden voor de geallieerde eenheden die landden op Omaha Beach die morgen van 6 juni 1944. Gelegen op 30 meter hoge kliffen, ten westen van het strand, was de reikwijdte van de artillerie zo, dat ze een ononderbroken zondvloed aan obussen kon laten regenen op alle lager gelegen troepen en op het strand. De 2^e Rangers, onder het bevel van luitenant kolonel James E. Rudder, zagen zich dus belast met de schrikwekkende opdracht die kanonnen te neutraliseren. Na een moeilijke benadering en ondanks het intensief vuren van het Duitse garnizoen zetten de 200 Rangers hun stormaanval in en bereiken onder ongelooflijke omstandigheden, de top van de kliffen binnen enkele minuten. Tot hun grote ontsteltenis moeten ze daar vaststellen dat de kanonnen er niet meer zijn! Drie dagen eerder, buiten medeweten van de inlichtingendiensten van de geallieerden, werden ze van hun schuilplaats gehaald en verplaatst. De Rangers die niks anders vonden dan nagemaakte stukken in de kazematten van de artillerie, infiltreerden verder naar het zuiden op zoek naar de ontbrekende kanonnen! Ondertussen bleven 2 groepen Duitsers in dreigende positie boven op La Pointe. De positie van de anti-lucht kanonnen in de bunker in het zuidwesten, alsook de observatiebunker op het uiterste punt van La Pointe, ontpopten zich als uiterst moorddadig en boden geruime tijd weerstand tegen de herhaalde aanvallen van de Rangers. Zuidelijker vond een groep Rangers eindelijk de kanonnen, zonder garnizoen, maar schietklaar, verstopt in een appelboomgaard. Twee granaten die in de kanonlopen geschoven werden zorgden ervoor dat deze buiten werking werden gesteld. De missie werd volbracht!

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- Neem 4 bevelkaarten

GEALLIEERDEN

- Neem 6 bevelkaarten
- Jij bent eerst aan de beurt

Overwinningsvoorwaarden

- 4 medailles

Een eenheid van de geallieerden die een woud veroverd op de Duitse kant van het bord behaalt een overwinningsmedaille. Deze medaille blijft definitief verworven, zelfs als die eenheid de hexagoon verlaat of geëlimineerd wordt.

Speciale regels

De heuvels langs de kust zijn kliffen. Om deze kliffen te beklimmen heb je 2 verplaatsingspunten nodig. Vanuit het binnenland hebben deze kliffen hetzelfde effect als gewone heuvels, zowel op het vechten als op het verplaatsen.

Enkel de Duitse speler kan gebruik maken van de bunkers als verdedigingsmiddel.

Alle geallieerde eenheden zijn speciale eenheden. Het is dus niet nodig om badges te plaatsen om hen van normale eenheden te onderscheiden. Het volstaat te onthouden dat ze zich 2 hexagonen ver kunnen verplaatsen en vechten in dezelfde beurt.

5. OMAHA BEACH (eerste aanvalsgolf) – 6 juni 1944

Historische context

“Er was nooit een dageraad als deze”- Cornelius Ryan, De Langste dag

De aanvalsgolven van de Amerikanen op ‘Omaha Beach’, uitgevoerd door het 166^e Gevechtsregiment, hebben als objectief de sector “Dog” aan de linkerkant van het strand, terwijl de 16^e RCT belast is met ‘Easy’ en ‘Fox’. Twee tankbataljons, het 741^e en het 743^e nemen ook deel. De deining en de stromingen brengen de troepen naar de slechtste delen van het strand. Dan, net wanneer ze de kustlijn bereiken, komen de landingstroepen onder een hevig vuur van de Duitse verdediging te liggen. Uitgeput, en haast zeeziek, bevinden de overlevenden die het strand bereiken zich volledig onbeschermt onder vijandelijk vuur, tenzij ze volledig ongedekt de 200 meter lopend kunnen overbruggen naar de steunmuren van de dijk.

Velen zakken gewoon neer op het strand of zoeken bescherming achter de talrijke obstakels op het strand. Toch, beetje bij beetje, ondanks een intens vuur van lichte wapens en artillerie, hergroepeert zich een handvol jonge soldaten en begint te ageren. Een eerste infiltratie lukt tussen de punten E1 en E3. De voortgang tegen de andere versterkte punten worden ook succesvol bekroond. Onmerkbaar begint de Duitse verdediging te begeven.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- Neem 5 bevelkaarten
- Jij bent eerst aan de beurt

GEALLIEERDEN

- Neem 4 bevelkaarten

Overwinningsvoorwaarden

- 6 medailles

Een geallieerde eenheid die een stad bezet krijgt een bijkomende overwinningsmedaille. Plaats op elke hexagoon van de stad een medaille. Zolang een eenheid van de geallieerden een stad bezet, wordt de medaille door deze speler verworven. Indien de eenheid er vanonder trekt of geëlimineerd wordt, komt de medaille terug in het spel.

Speciale regels

De heuvels langsheen het strand zijn steile hellingen. Deze beklimmen kost 2 verplaatsingspunten. De tanks kunnen vanaf het strand niet op deze hellingen. Vanuit het binnenland gedragen ‘de heuvels’ zich normaal wat beweging en vechten betreft.

De zandzakjes die de dijk voorstellen zijn blijvend. Plaats de zandzakjes op die 2 hexagonalen. De eenheden kunnen over de dijk heen zonder impact op hun bewegingen.

Enkel de Duitse speler kan de bunkers gebruiken als verdedigingsmiddel.

De speciale eenheid bestaat uit Rangers. Plaats een Rangerbadge op de hexagoon van deze eenheid om het onderscheid te kunnen maken met gewone eenheden. De Rangers kunnen zich tot 2 hexagonalen verplaatsen en vechten tijdens dezelfde beurt.

6. MONT MOUCHET – 10 juni 1944

Historische context

10 juni, 3 tactische groepen van de Wehrmacht, hetzij een 2000 man met steun van pantsers, komen samen naar de Mont Mouchet, vast besloten om er de lokale weerstand te vernietigen. Komend uit het westen (Saint Flour), het noorden (Langeac en Pinols) en het oosten (Le Puy-en-Velay en Sauges), hopen ze de ganse groep van de lokale weerstand te vangen. Er vinden hevige schermutselingen plaats gedurende de ganse dag. De Franse compagnies halen voordeel uit het bergachtige en beboste gebied, als tegenwicht tegen de voordelen die de vijand geniet en verplicht hen zich terug te plooiën op hun vertrekposities.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- Neem 4 bevelkaarten

GEALLIEERDEN

- Neem 5 bevelkaarten
- Jij komt als eerste aan de beurt

Overwinningsvoorwaarden

- 4 medailles

Elke elite pantsereenheid die geëlimineerd wordt brengt 2 overwinningspunten op voor de geallieerde, in plaats van 1.

Speciale regels

De Duitse elite pantsereenheden tellen 4 tanks.

Alle eenheden van de geallieerden zijn weerstandstroepen. Het is dus zinloos weerstandsbadges te plaatsen. Deze eenheden tellen slechts 3 figuren. Een eenheid van de weerstand kan een terrein binnendringen en er dezelfde beurt vechten. Tijdens het terugtrekken kan deze 1,2 of 3 hexagonen achteruitgaan.

7. VASSIEUX, VERCORS – 24 juli 1944

Historische context

Binnen de Franse weerstand was de “Maquis” één van de belangrijkste weerstandsgroepen. Vanaf de aanvang van 1944 vervoegde een steeds groeiend aantal jongeren hun groepen. Er zijn weerstandskampen rond talrijke dorpen als Vassieux, door hun geografische ligging en hun strategisch belang.

Op 14 juli 1944 heeft de weerstand de landingsbaan afgewerkt (codenaam “Potloodslijper”) en ontvangt de eerste droppings van de Amerikaanse troepen. Maar kort na hun doortocht, komen er Duitse vliegtuigen over en bombarderen het dorp.

Op 21 juli om 9 uur worden de weerstanders die druk bezig zijn met het herstel van de landingsbaan, brutaal verrast door de stille aantocht van 20 Duitse vliegtuigen die uit de ochtendmist komen opduiken en achter hen aan gaan, zweefvliegtuigen trekken, gevuld met troepen. Deze laatste omsingelen snel de huizen in het dorp. De weerstand rond Vassieux haast zich hun kameraden ter hulp te snellen en de Duitsers uit de woningen te verdrijven, maar slagen er niet in ondanks herhaaldelijke aanvallen, de ganse dag door.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- Neem 4 bevelkaarten
- Jij komt eerst aan de beurt

GEALLIEERDEN

- Neem 4 bevelkaarten

Overwinningsvoorwaarden

- 4 medailles

Wanneer je de kaart “Heroïsche actie” uitspeelt, dan herschud je de kaarten niet om er een nieuwe trekstapel mee te vormen. Wanneer de weerstanders niet gewonnen hebben als de trekstapel leeg is, dan wint de Duitser de partij!

Speciale regels

Alle geallieerde eenheden zijn weerstanders. Het is dus zinloos om weerstandbadges te plaatsen. Deze eenheden tellen maar 3 figuren. Een weerstandseenheid kan een terrein binnendringen en er vechten tijdens dezelfde beurt. Tijdens de terugtrekking, kan ze 1, 2 of 3 hexagonen achteruit gaan.

8. OPERATIE COBRA – 25-26 juli 1944

Historische context

De operatie 'Cobra' voorzag in een intensief bombardement van de Duitse linies over een recht front. Na het bombardement, zou een aanval komen, geleid door 3 infanterie-eenheden, samen met twee pantsereenheden en één reserve infanterie-eenheid. De intentie van generaal Bradley was om de geallieerde troepen uit 'de hel van de Bocage' te halen dankzij de operatie 'Cobra'. De hoogtes in het zuiden zouden gunstiger zijn voor manoeuvres met pantservoertuigen.

De grondaanval begint om 11 uur. Objectief: Marigny en St.Gilles innemen. In het centrum neutraliseren de bombardementen snel de oude divisie 'panzer Lehr'. Maar aan de westkant stoten de aanvallen op de defensieve posities van het Duitse 13^e regiment parachutisten, dat tot die tijd redelijk gespaard was gebleven van bombardementen. Ook rond de stad Hébécrevon bieden de Panther-tanks en de infanterie hevige weerstand. Globaal gezien zullen de winsten van deze eerste dag aanvallen nogal ontgoochelend zijn.

De opties van de Amerikaanse generaal "Lightning Joe" Collins zijn niettemin ofwel doorgaan met de aanvallen van de infanterie in de hoop te eindigen met een doorbraak in regel, ofwel gedurfd ageren door vanaf de volgende dag zijn pantsereenheden in reserve in de strijd te werpen. Uit een natuurlijke timiditeit opteert "Joe L'Éclair" voor de twee optie. De volgende dag, laat in de namiddag staat de 3^e divisie van pantservoertuigen aan de rand van Marigny en rukt de 2^e divisie snel op naar St Gilles. Een tegenaanval onder leiding van Kampfgruppe Heinz, gevormd uit de reserve en de rest van 'Panzer Lehr' kan de aanval van de geallieerde pantservoertuigen niet stuiten. De Amerikaanse troepen zijn geslaagd in hun doorbraak.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- Neem 4 bevelkaarten

GEALLIEERDEN

- Neem 5 bevelkaarten
- Jij bent eerst aan de beurt

Overwinningsvoorwaarden

- 5 medailles

Een geallieerde eenheid die de stad Marigny of St Gilles bezet verdient een bijkomende overwinningsmedaille. Plaats een overwinningsmedaille op die steden. Zolang een geallieerde eenheid een stad bezet houdt wordt de medaille aan die speler toegekend. Als de eenheid de stad verlaat of uitgeschakeld wordt, komt de medaille weer in het spel.

Speciale regels

De Duitse elite eenheid van pantservoertuigen telt 4 tankfiguren. Plaats aan de rand een badge 'speciale eenheid' om die te onderscheiden van de gewone eenheden.

9. OPERATIE LUIK (TEGENAANVAL VAN MORTAIN) 7 augustus 1944

Historische context

“We moeten als de bliksem toeslaan!” Adolf Hitler tegen Veldmaarschalk Von Kluge

De operatie ‘Luik’ begint even voor middernacht de avond van 3 augustus. Onder het directe bevel van Hitler, lanceren 4 pantserdivisies in het westen een tegenaanval, over Contentin en in de richting van Avranches. Hun objectief: De strijdkrachten van Patton in twee verdelen, om zo de doorbraak van de geallieerden in de kiem te smoren. De 2^e SS Pantserdivisie drukt door tot Mortain, voor dageraad en stuurt een colonne naar St Hilaire. Maar de strategische waarde van Mortain is sterk verminderd daar manschappen van de 120^e infanterie zich verschanst hebben op heuvel 317.

De 2^e pantserdivisie in het noorden slaat af naar het westen, langs weg de Sée (rivier) vooraleer er gestopt wordt dichtbij Le Mesnil-Adelée. In het centrum worden de 1^e SS pantserdivisie en de ‘Panzer Lehr’-divisie gestopt nadat ze St. Barthélemy hebben ingenomen. Het meest noordelijke deel, de 116^e pantserdivisie, kan als het van hen afhangt hun aanval niet inzetten. Heel snel voert “Lightning Joe” een tegenaanval uit, door zijn pantsers en supplementaire infanterie uit reserve in de strijd te gooien. Tegen de middag vult de luchtmacht van de geallieerden de hemel. Geholpen door een klaar zicht op de vooruitgeschoven Duitsers, leidt de 120^e infanterie-eenheid van op heuvel 317 met een verwoestende precisie de ganse dag lang, het vuren van de luchtmacht en de artillerie. Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- Neem 5 bevelkaarten
- Je komt eert aan de beurt

GEALLIEERDEN

- Neem 6 bevelkaarten

Overwinningsvoorwaarden

- 4 medailles

Een Duitse eenheid die Saint Hilaire bezet verdient een extra overwinningsmedaille. Plaats een overwinningsmedaille op deze stad. Zolang een Duitse eenheid de stad Saint Hilaire bezet behoudt die speler de medaille. Indien de eenheid vertrekt of uitgeschakeld wordt, komt de medaille weer in het spel.

Speciale regels

Op een heuvel klimmen kost 2 verplaatsingspunten. Van de ene heuvel naar de andere slechts 1. De speciale Duitse eenheden zijn elite ‘grenadier’-eenheden. Ze kunnen zich tot 2 hexagonen verplaatsen en vechten tijdens dezelfde beurt. De Duitse elite pantsereenheden tellen 4 tankfiguren. Plaats een badge van speciale eenheid op de hexagoon van deze eenheid om hen te onderscheiden van de normale eenheden.

Zolang een geallieerde eenheid heuvel 317 bezet, kan de geallieerde speler elke kaart “verkenning” spelen als een kaart ‘luchtaanval’ in dezelfde sector. Kies een doelgroep van 1 tot 4 aanéngrenzende vijanden. Rol 2 dobbelstenen voor elk geviseerde hexagoon. Pas 1 verlies toe voor elk symbool van de geviseerde eenheid, voor elke granaat en voor elke ster (zie kaarttekst voor meer uitleg).

10. TOULON –CAMPAGNE IN DE PROVENCE - 20-26 augustus 1944

Historische context

De campagneplannen voor het zuiden van Frankrijk voorzagen voor het 2^e Franse korps als taak, de inname van de 2 havensteden Toulon en Marseille. Terwijl hij de zwakheden van de vijand in deze regio probeert uit te buiten, vervroegt de generaal de Lattre de Tassigny de data voorzien voor de landing van de Franse eenheden. Eenmaal geland, verdeelt hij zijn krachten in twee groepen. De eerste groep, onder bevel van brigadegeneraal Edgar de Larminat, wordt samengesteld uit 2 infanteriedivisies, enkele tanks en de groep Afrikaanse commando's. De andere groep, onder bevel van de divisiegeneraal Aimé de Goisard de Monsabert, bestaat uit één infanteriedivisie, enkele tanks en een elite-eenheid. Indien de Duitsers meer tijd en materiaal hadden, konden ze Toulon omvormen tot een formidabel bolwerk. Toen waren de bestaande verdedigingen niet echt sterk, zeker niet aan de rand van de stad.

De Franse aanval wordt gelanceerd, de morgen van 20 augustus. De strijdkrachten van Larminat stippelen hun weg uit langs de kustweg, het ene versterkte punt na het andere verslaand van de Duitsers, maar de opmars van de Fransen in het noordoosten is stop gezet. De eenheden van Monsabert kennen meer succes, trekkend door een heuvelachtig landschap om de stad via het westen te omsingelen en de weg af te snijden tussen Toulon en Marseille.

Tijdens de volgende dagen, trekken de Duitsers zich in de stad terug. Terwijl de gevechten doorgaan, verliezen de Duitse verdedigers tenslotte de cohesie en het is op 26 augustus dat de Duitse bevelhebbers zich omsingeld overgeven.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- neem 4 bevelkaarten

GEALLIEERDEN

- neem 6 bevelkaarten
- jij bent eerst aan de beurt

Overwinningsvoorwaarden

- 6 medailles

Indien de geallieerden erin slagen de 3 hexagonen van Toulon te bezetten, winnen ze onmiddellijk.

Speciale regels

De speciale eenheden zijn een commando en een eenheid van de Rangers. Plaats op de hexagonen van die eenheden een badge van speciale eenheid om het onderscheid te maken met de gewone eenheden. De speciale eenheden kunnen zich tot 2 hexagonen ver verplaatsen en vechten in dezelfde beurt.

11. BEVRIJDING VAN PARIJS - 24 augustus 1944

Historische context

Bewust van het grote symbolische en politieke belang van Parijs, had het bevel van de geallieerden oorspronkelijk voorzien in een omsingeling van de stad en te wachten op de overgave, veeleer dan het risico te nemen van straat tot straat in te nemen met alle risico's vandien voor de bevolking.

Men zegt dat de commandant van het Parijse garnizoen, generaal von Choltitz, danig onder de indruk was van de schoonheid van de stad, die hij kon bewonderen vanuit zijn hotelkamer in Faubourg Saint-Honoré, dat hij verkoos om het bevel van Hitler om de stad te vernielen niet uit te voeren. Hij organiseerde ook een wapenstilstand met de Weerstand.

Wellicht was het deze laatste gebeurtenis die de bevelhebbers van de geallieerden lieten denken dat ze beter de stad innamen dan deze te omsingelen. Leclerc en De Gaulle drongen erop aan dat de hoofdstad bevrijd werd om de nationale fierheid te herstellen. Ook werd de missie gegeven aan het 5^e corps onder bevel van Leclerc om de aanval te dirigeren. Maar het werd snel duidelijk dat het benaderen van Parijs delicaat was dan gedacht. Von Choltitz trok profijt uit de wapenstilstand om de verdediging te organiseren vanaf de buitenkant van de stad en was niet zinnens zonder slag of stoot de hoofdstad aan de geallieerden over te geven.

De Fransen onder generaal Leclerc trokken in 2 colonnes ten aanval naar Parijs op 24 augustus bij dageraad. De linkse colonne onder bevel van kolonel Langlade, komt direct de Duitse verdedigers tegen en bevindt zich gedurende uren in een gevecht verwikkeld dat zal eindigen met de vernietiging van talrijke Duitse tanks. De rechtse colonne, onder bevel van kolonel Billotte, komt tegenover een nog hardere tegenstand te staan. Opgehouden buiten de stad door een reeks versterkte punten, die zich in meerdere dorpen situeerden, boekten ze geen vooruitgang. Wanneer het echter donker werd vervaagde de verdediging. Von Choltitz had opdracht gegeven om zich vechtend terug te trekken achter de Seine. De dag daarop geeft von Choltitz zich over aan generaal Leclerc in het station van Montparnasse.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- neem 4 bevelkaarten

GEALLIEERDEN

- neem 6 bevelkaarten
- jij komt als eerste aan de beurt

Overwinningsvoorwaarden

- 5 medailles

Een geallieerde eenheid die één van de randsteden van Parijs bereikt krijgt een bijkomend overwinningspunt. Plaats een medaille op elke hexagoon van de stad. De medaille blijft behouden, zelfs als de geallieerde eenheid de stad verlaat of uitgeschakeld wordt.

12. MONTÉLIMAR – CAMPAGNE IN DE PROVENCE - 25 augustus 1944

Historische context

De strijd voor Montélimar speelt zich af in een wisselend landschap van bewerkte akkers en heuvelachtig en bebost gebied, langs drie kanten begrensd door een rivier. De Nationale 7 (weg) loopt als een slagader van noord naar zuid langs de Rhone en is van vitaal belang voor de Duitsers. Op 22 augustus zijn de geallieerden snel naar het noorden doorgedrongen vanuit de landingsplaatsen in de Provence (Operatie Anvil/Dragoon) en vormen een bedreiging voor deze vitale terugtrekkings- en bevoorradingsas. Er zijn heel wat schermutselingen in de regio en elke kant probeert de sterkte van de vijand in te schatten. Op 24 augustus lossen de twijfels van de Duitsers zich op: de gedetailleerde plannen van de operaties van de geallieerden voor 25 augustus zijn in hun handen gevallen!

Het aanvalsplan van de Duitsers voor 25 augustus is ambitieus: door een gecoördonneerde inspanning zouden ze de Amerikaanse krachten kunnen isoleren op heuvel 300 en de Col de Condillac. De groep Thiem, in het noorden, neemt Grane in, maar geraken niet verder zuidwaarts. De aanvallen op heuvel 430 komen er nooit en hoewel de 326^e grenadiers Bonlieu innemen, wordt deze door de Amerikaanse artillerie teruggedrongen. De Amerikanen proberen dan de N7 af te snijden, maar mislukken daarin. Een sterke tegenaanval verplicht hen zich terug te trekken in de heuvels. De slag om Montélimar eindigt die dag in een impasse.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- neem 5 bevelkaarten
- jij komt als eerste aan de beurt

GEALLIEERDEN

- neem 5 bevelkaarten

Overwinningsvoorwaarden

- 6 medailles

Een Duitse eenheid die de stad Bonlieu of Grane bezet behaalt een bijkomende medaille. Plaats een medaille op beide steden. Zolang een Duitse eenheid de stad bezet, blijft deze medaille behouden door de Duitse speler. Indien de eenheid er vanonder trekt of verslagen wordt, komt de medaille opnieuw in het spel.

Een geallieerde eenheid die een hexagoon langsheen de Rhone bezet krijgt een bijkomende overwinningsmedaille (men kan hiermee slechts één medaille winnen). Plaats één medaille op de Rhone. Zolang een geallieerde eenheid een hexagoon langsheen de Rhone bezet houdt, blijft de medaille van deze speler. Indien de eenheid er vandoor gaat of uitgeschakeld wordt, komt de medaille opnieuw in het spel.

Speciale regels

Alle heuvels ten noorden van Col de Condillac (rechtse flank van de geallieerden) zijn onoverbrugbaar. De speciale Duitse eenheden zijn elite 'Grenadiers'. Plaats een badge 'speciale eenheid' op de hexagoon van deze eenheid om hen te onderscheiden van de gewone eenheden. De speciale eenheden kunnen zich tot 2 hexagonen ver verplaatsen en vechten in de zelfde beurt. Opgelet! In dit scenario tellen de gewone eenheden van de Duitsers slechts 3 in plaats van 4 figuren.

13. ARNHEM BRIDGE - 17-19 september 1944

Historische context

De grootste luchtlandingsoperatie in de militaire geschiedenis, de operatie 'Market garden', was het geheime wapen van Montgomery om zo snel mogelijk een einde te maken aan de oorlog op het westelijke front. Zijn succes zou de verdediging van de Duitsers bedreigen langsheen de Siegfriedlinie en over de Rijn, wat de geallieerden zou toelaten, de val van Berlijn te versnellen. De operatie die bekend staat als 'Een brug te ver', zal zich echter ontpoppen als de enige grote nederlaag van Montgomery.

Het plan van 17 september bestond er voor de 1^e divisie van de Britse luchtlandingstroepen in de Brug van Arnhem in te nemen en de heuvels aan de noordelijke oever. Op de brug telde het 2^e bataljon onder bevel van luitenant kolonel Frost ongeveer 500 man. Ze zouden een verzekerde positie innemen ten noorden van de brug.

De Duitsers zouden snel gaan ondervinden hoe zeer de parachutisten te duchten vijanden waren, wanneer de aanvallen van hun infanterie volledig teniet gedaan werden toen ze poogden de mannen van Frost te verdrijven uit de huizen. Een aanval vanuit het zuiden van het 9^e bataljon van SS verkenners wordt verslagen wanneer ze de brug aanvallen. De aanvallen van de Duitsers vanuit het noorden ondergaan hetzelfde lot.

Ondanks het gebrek aan munitie, water en voedsel, zullen de Britten het noordelijk deel van de brug behouden, alle verkeer verbiedend aan de Duitsers, tot op de nacht van 20 op 21 september! De laatste weerstand bij de brug verdwijnt op 23 september.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- neem 6 bevelkaarten
- jij bent als eerste aan de beurt

GEALLIEERDEN

- neem 6 bevelkaarten

Overwinningsvoorwaarden

- 5 medailles

Speciale regels

Alle geallieerde eenheden zijn speciale eenheden. Het is dus zinloos badges van speciale eenheden te plaatsen. Deze eenheden kunnen zich tot 2 hexagonen verplaatsen en aanvallen in de zelfde beurt. De speciale eenheden aan Duitse zijde zijn elite Grenadiers. Ze kunnen zich tot 2 hexagonen verplaatsen en vechten tijdens dezelfde beurt. De Duitse elite pantsereenheden tellen 4 tankfiguren. Plaats een badge 'speciale eenheid' op de hexagoon van deze eenheden om hen te onderscheiden van de gewone eenheden.

De eenheden kunnen de brug slechts betreden en verlaten via de hexagonen die gemarkeerd zijn met "ingang/uitgang van de brug". Op de brug blijven de bewegingen normaal.

De infanterie-eenheden kunnen niet over de Rijn heen vuren, daar de rivier te breed is.

14. ARRACOURT - 19 september 1944

Historische context

Een stuk van de problemen die de Duitsers zouden ondervinden, vervat in het tegenoffensief in Lorraine kwam van de ervaring van het 'oostfront'. Op het Russische front werden de tankformaties gebruikt als kernmacht om door de infanterie van de vijand te breken. Het Rode Leger beschikte niet over anti tankwapens en had slechts een zeer gelimiteerde artilleriesteun. Zo was het helemaal niet gesteld met het Amerikaanse leger, zoals de as-mogendheden zouden ondervinden de komende weken. Het was voorzien dat er in de ochtend van 19 september een aanval plaats zou vinden van 2 brigades, waarbij de 113^e pantserbrigade Lezey zou aanvallen terwijl de 11^e zich naar Arracourt zou begeven. Maar het 11^e liep verloren tijdens de nacht na verkeerde aanwijzingen gekregen te hebben van een Franse boer. De Duitse colonne kwam uit de mist te voorschijn dichtbij Lézey en begon direct aan het gevecht. Een slechte terreinverkenning voor de veldslag speelde in hun nadeel, terwijl de Amerikaanse krachten profiteerden van de schoormuren om hun bewegingen te verbergen. Het gevecht van de pantsers werd heviger in de buurt van Réchicourt, in het voordeel van de VS. Later die dag bezocht generaal Patton Arracourt.

De mogelijkheid van de Duitsers om de 4^e pantserdivisie van de Amerikanen een flinke klap toe te dienen door een geconcentreerde aanval werd op het spel gezet door het slecht lezen van de kaarten en een Franse boer!

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSE SPELER

- neem 4 bevelkaarten
- jij bent eerst aan de beurt

GEALLIEERDE SPELER

- neem 6 bevelkaarten

Overwinningsvoorwaarden

- 6 medailles

16. ST. VITH, ARDENNEN - 20-22 december 1944

Historische context

Vanaf augustus 1944 was Hitler bezig met het maken van de plannen voor wat bekend zou worden als 'Het Ardennenoffensief'. Hoewel het te ambitieus was vanuit het standpunt gezien van de beschikbare middelen en het terrein, werd het plan door het hoge Duitse bevel beoordeeld als een plan dat meer kans had om een impact te hebben op de situatie dan wanneer men diezelfde divisies naar Rusland zou sturen.

In de Ardennen zou de terugloop van communicatiekanalen de neiging tot het veroorzaken van opstoppingen van de troepen op de kruispunten vergemakkelijken. Wat het geval was met St. Vith. De Duitse golf passeerde ten noorden en ten zuiden van St. Vith tijdens de eerste dagen van het offensief en lieten twee divisies van "Volksgrenadier" met steun van artillerie en enkele Tiggertanks achter om de stad in te nemen. In verdediging vond men de geallieerden bestaande uit infanterie en pantserstroepen, verscholen op de bergkam, de Prumerberg, net ten oosten van St. Vith.

De Duitse aanval begon met een versperring van de artillerie. De infanterie snelde vooruit, een bres makend in de infanterielinies van de Amerikanen. De geallieerde pantsers wachtten op de bergkam, maar de 'Tijgers' (gebruik makend van een tactiek aan het Russische front) lanceerden lichtpijlen die de bemanning van de Amerikaanse tanks verblindden en hun silhouet aftekenden als op een schietstand van een kermis. De Amerikaanse linie zou plooiën onder de druk en moest zich terugtrekken voordat verse strijdkrachten vanuit de stad ontplooid konden worden.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- neem 5 bevelkaarten
- jij komt als eerste aan de beurt

GEALLIEERDEN

- neem 4 bevelkaarten

Overwinningsvoorwaarden

- 6 medailles

Speciale regels

Alle Duitse pantserseenheden zijn elitetroepen met 4 tankfiguren. Het is dus zinloos een badge van 'speciale eenheid' te plaatsen. Je kunt niet doorheen de heuvels langsheen St. Vith.

17. DOORGANG VAN SAVERNE, VOGEZEN 19-21 september 1944

Historische context

De Saverne berg, die er als een doorgang bijligt in de Vogezen, was de sleutel voor Straatsburg. Op 21 september komt het XVe korps van het 7^e Leger, onder bevel van generaal Wade Hampton aan, op de frontlinie van Phalsbourg.

Terwijl de infanterie doorstoot naar de Saverneberg, verdeelt generaal Leclerc zijn 2^e divisie pantsers in twee groepen. Het eerste deel zal verder noordwaarts trekken via La Petite-Pierre, terwijl het tweede de secundaire wegen zal gebruiken, over de beboste bergen, langs Dabo passerend naar het zuiden. Indien het plan werkt, zal Saverne simultaan langs het noorden en het zuiden ingenomen worden, zo de verdediging van de doorgang zelf vermijdend.

Het plan zal perfect verlopen. Eén van de gepantserde colonnes die uit het zuiden kwam, zal zelfs de westelijke kant van Saverne kunnen passeren en opnieuw de berg op kunnen en zodoende de Duitse verdedigers in de rug te grazen nemen. Hoewel ze niet talrijk zijn, vechten de Duitse krachten heldhaftig. Maar zonder reserves, noch versterking, kunnen ze de drievoudige aanval van de geallieerden niet stoppen.

De vergrendeling van Saverne is gesprongen en opent de weg naar Straatsburg.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Briefing

DUITSERS

- neem 4 bevelkaarten

GEALIEERDEN

- neem 6 bevelkaarten
- jij komt als eerste aan de beurt.

Overwinningsvoorwaarden

- 5 medailles

Indien de geallieerde troepen 2 hexagonen van Saverne bezetten op het einde van hun beurt, winnen ze onmiddellijk.

Speciale regels

De heuvels kan men niet oversteken.

In dit scenario kan de artillerie niet over de heuvels heen schieten.

1. – OMAHA BEACH – OVERLORD VERSIE

Historische context

De aanvalsgolven van de Amerikanen op ‘Omaha Beach’, uitgevoerd door het 166^e Gevechtsregiment, hebben als objectief de sector “Dog” aan de linkerkant van het strand, terwijl de 16^e RCT bealst is met ‘Easy’ en “Fox”. Twee tankbataljons, het 741^e en het 743^e nemen ook deel. De deining en de stromingen brengen de troepen naar de slechtste delen van het strand. Dan, net wanneer ze de kustlijn bereiken, komen de landingstroepen onder een hevig vuur van de Duitse verdediging te liggen. Uitgeput, en haast zeeziek, bevinden de overlevenden die het strand bereiken zich volledig onbeschermt onder vijandelijk vuur, tenzij ze volledig ongedekt de 200 meter lopend kunnen overbruggen naar de steunmuren van de dijk.

Heel veel zakken gewoon neer op het strand of zoeken bescherming achter de talrijke obstakels op het strand. Toch, beetje bij beetje, ondanks een intens vuur van lichte wapens en artillerie, hergroepeert zich een handvol jonge soldaten en begint te ageren. Een eerste infiltratie lukt tussen de punten E1 en E3. De voortgang tegen de andere versterkte punten worden ook succesvol bekroond. Onmerkbaar begint de Duitse verdediging te begeven.

Het decor van het schouwspel is gezet, de troepen bevinden zich in positie en de geschiedenis ligt in jouw handen. Aan jou om te spelen!

Het spelen van de ‘Overlord’ scenario’s

Je zult details over de “Overlord” scenario’s van Memoir’44 vinden op pg 17.

Om dit bonus-scenario te kunnen spelen moet je het supplement “Memoir’44 Overlord – regelsupplement” lezen, dat je gratis kan downloaden van onze site www.memoire44.com (of www.memoir44.com (engelse versie))

Briefing

DUITSERS

- neem 8 bevelkaarten
- jij komt als eerste aan de beurt

GEALLIEERDEN

- neem 8 bevelkaarten

Overwinningsvoorwaarden

- 8 medailles

Een eenheid van de geallieerden die een stad bezet verdient een bijkomende overwinningsmedaille. Plaats een overwinningsmedaille op elke hexagoon van de stad. Zolang een eenheid de stad bezet, wordt de medaille aan de speler toegekend. Indien de eenheid weggaat of uitgeschakeld wordt, wordt de medaille opnieuw in het spel gebracht.

Een geallieerde eenheid die van het bord verdwijnt langs de Duitse kant, verdient een overwinningsmedaille. Deze eenheid wordt uit het spel verwijderd en één figuur ervan wordt op het medaillebord van de geallieerde speler geplaatst.

Speciale regels

De heuvels langsheen het strand zijn steile hellingen. Deze beklimmen kost 2 verplaatsingspunten. De tanks kunnen vanaf het strand niet op deze hellingen. Vanuit het binnenland gedragen 'de heuvels' zich normaal wat beweging en vechten betreft.

De zandzakjes die de dijk voorstellen zijn blijvend. Plaats de zandzakjes op die 2 hexagonen. De eenheden kunnen over de dijk heen zonder impact op hun bewegingen.

Enkel de Duitse speler kan de bunkers gebruiken als verdedigingsmiddel.

De speciale eenheid bestaat uit Rangers. Plaats een Rangerbadge op de hexagoon van deze eenheid om het onderscheid te kunnen maken met gewone eenheden. De Rangers kunnen zich tot 2 hexagonen verplaatsen en vechten tijdens dezelfde beurt.

Elk kamp kan kiezen om zijn "verkenningsschijf" te spelen als een tactische "Barrage"-kaart: Kies een vijand als schietschijf en werp met 4 dobbelstenen (kijk naar de kaart zelf voor de details)

CREDITS

Ontwerp en ontwikkeling

Richard Borg –Gebaseerd op het spelsysteem 'Commands and Colors'

Ontwikkeling

Pat Kurivial, Roy Grider

Playtesting

Dave Arneson, Jim Berhalter, George Carson, Rik Fontana, Brett Helgeson, Steve Malecek, Bill Massey, Paul Miller, Wayne Minton, Steve Niedergeses, Stan Oien, Jeff Paszkiewicz, Anthony Ricardi, Luis rotundo, Bob Santiago, Marty Schmidt, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn, Emmanuel, Matthieu & Elise Corno,
en het hele team van Days of Wonder ...

Artistiek directeur en grafische vormgeving

Cyrille Daujean

Illustraties

Julien Delval

Sculpteur van de figuren

Claude Rica

Modellen van de pantservoertuigen en artillerie

Don Perrin, Noble Miniatures, www.nobleminis.com

Historische validering

Missie van de 60e Verjaardag van de Bevrijding van Frankrijk

Bedankingen

Aan alle leden van de Missie van de 60^e Verjaardag van de Landing en de bevrijding van Frankrijk, voor hun steun en aanmoediging, in het bijzonder luitenant –kolonel Torrès, de fregatkapitein Metzger en Mevrouw Cornier. Dank ook aan kolonel Guelton en aan M. Vaudable van de Historische Dienst van het Grondleger.

Bibliografie

De Langste Dag van Cornelius Ryan, het verzameld werk van Osprey gepubliceerd over 1944. (www.ospreypublishing.com)

De West Point Atlas voor de Tweede Wereldoorlog- Europa en Middellandse Zeegebied van Thomas Griess.

OPGELET SOLDAAT !

Vertrek niet naar het front zonder uw militaire identiteitspenning
(jouw uniek nummer dat je toegang biedt tot de website)

Gebruik dit nummer om je in te schrijven op www.memoire44.com of www.memoir44.com
en geniet zo van een beslissende voorsprong op je vijand

- nieuwe scenario's
- bijkomende regels voor Memoir'44 Overlord
- en nog veel meer!

Neem zelf het bevel op www.memoire44.com of www.memoir44.com

Copyright ©2004 Days of Wonder, Inc 199 First Street, Suite 340 Los Altos, CA 94022 USA
www.daysofwar.com

Days of Wonder™ en Memoir'44™ zijn handelsmerken van Days of Wonder,
Inclusief alle rechten voorbehouden