

BLITZ RULES
SIMPLIFIED
CAMPAIGN RULES

MEMOIR

'44™

Richard Borg

RÈGLES DE "BLITZ"
RÈGLES SIMPLIFIÉES
DE CAMPAGNE

DAYS OF
WONDER

BLITZ RULES



Scenarios occurring in the early years of WWII often use the Blitz Rules.

- ◆ The Axis player may play a 'Recon' card as an Air Power Tactic card in that section (at least one target hex must be in the section): target a group of 4 or fewer enemy units adjacent to each other. Roll 1 battle dice per hex (Axis air attack).
- ◆ Armor movement is amended as follows: An ordered Axis armor unit may move up to 3 hexes and battle while an ordered Allied armor unit may only move up to 2 hexes and battle.

SIMPLIFIED CAMPAIGN RULES



Playing a series of battles that make up an entire campaign is an exciting way to expand your Memoir '44 experience. These few simple campaign rules will enable you to easily link the results of one campaign battle to the next. Another benefit of this simple system is that any Memoir scenarios can be linked together and played as a series of campaign battles.

Set up the scenario. Before the Command cards are dealt, each player rolls the number of Battle dice equal to the number of medals they captured in the previous scenario in the campaign. In addition, as a victory bonus, the winner of a game in a campaign series rolls 1 additional die for each victory he has won in the campaign. For example, if he has won two games, he rolls 2 additional dice. If the campaign game results were 2 to 1, then one player would roll two victory bonus dice, and the other would roll one. Each die result in these pre-battle rolls will have the following effect on the starting conditions of the scenario.

If all of the figures in an opponent's unit are removed before the battle begins, you gain a Victory Medal.

Die Roll Results:



Your opponent must remove one infantry figure from one of his infantry units.



Your opponent must remove one tank figure from one of his armor units.



You remove one figure from any opponent's unit.



Reduce the number of command cards your opponent holds at the start of the battle by 1. His starting hand however, must always be at least 1 card. He will draw two cards after each turn, until the number of command card he holds is equal to the number listed in the scenario briefing notes.



Your opponent must retreat one unit back one hex. Units on the edge of the board, if forced back, lose 1 figure instead of retreating.

RÈGLES DE "BLITZ"



Les règles de "Blitz" sont souvent utilisées pour les scénarios des batailles qui ont lieu pendant les premières années de la Deuxième Guerre mondiale.

◆ Le joueur allemand peut jouer toute carte "Reconnaissance" comme une carte "Attaque Aérienne" dans la section désignée par la carte, à condition qu'il y ait au moins une cible dans cette section. L'attaque aérienne est jouée de façon normale : un groupe de 1 à 4 unités ennemies adjacentes subit une attaque à raison de un dé par hexagone.

◆ Les règles de déplacement des blindés sont modifiées de la façon suivante : alors que les unités blindées allemandes continuent à se déplacer de 3 hexagones, les unités blindées alliées, elles, ne peuvent se déplacer que de 2 hexagones.

Résultats des dés :



Votre adversaire doit retirer un soldat de l'une de ses unités d'infanterie de son choix.



Votre adversaire doit retirer un tank de l'une de ses unités blindées de son choix.



Vous retirez une figurine de l'une des unités de votre adversaire.



Votre adversaire devra commencer avec une carte de commandement en moins. Mais il devra quand même conserver au minimum une carte en main. Par la suite, votre adversaire piochera deux cartes à la fin de chacun de ses tours, jusqu'à ce qu'il ait en main le nombre de cartes qui était prévu initialement dans le scénario.



Votre adversaire doit faire battre en retraite l'une de ses unités. Si l'unité qu'il choisit ne peut pas reculer, elle subit une perte.

RÈGLES SIMPLIFIÉES DE CAMPAGNE



Voici quelques règles simples pour organiser ensemble plusieurs scénarios et les relier de façon à créer une campagne de batailles qui se suivent, sans avoir à mettre en place de système de notation compliqué. Les résultats des batailles précédentes influenceront sur les conditions de départ des batailles suivantes.

Mettez en place le scénario choisi. Avant de distribuer les cartes de commandement, chaque joueur doit lancer un nombre de dés égal au nombre de médailles acquises lors de la bataille précédente. De plus, un bonus de un dé est attribué au vainqueur de chaque bataille passée. Ainsi, si 3 batailles ont déjà été jouées avec un compte de 2 à 1 victoires, l'un des joueurs aura deux dés de bonus et l'autre un dé.

EXPANSION/EXTENTION #2

EASTERN FRONT

Discover the snowy battlefields of the Eastern Front. Includes new terrains hexes, rules and 8 scenarios.

Découvrez les batailles glacées du front est. Inclut des nouveaux terrains, règles et 8 scénarios.



Includes a full army with T-34 tanks, Soviet soldiers and ZIS-3 guns.
Inclus une armée complète : tanks T-34, soldats soviétiques et canons ZIS-3.



EXPANSION/EXTENTION #1

TERRAIN PACK

Play to the next level with this pack full of new terrain hexes, obstacles and badges. Includes 4 scenarios.

Jouez à un autre niveau grâce à ce pack rempli de nouveaux terrains, badges et obstacles. Inclut 4 scénarios.

