

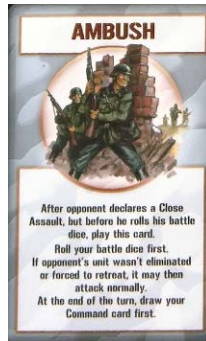
Memoir '44 - kártyafordítások képpel



Air - Power / Légicsapás

Jelölj meg 4 vagy kevesebb ellenséges egységet, amelyek egymáshoz kapcsolódó hexákon állnak. Ha Szövetséges oldalon vagy, dobj 2 kockával hexánként, ha Tengelyhatalmak oldalon, akkor dobj 1 kockával hexánként. A területi harci módosítókat ne vedd figyelembe. Az egyező szimbólumok, a gránát és a csillag jelzés találatnak számít. Zászlóknak nem hagyhatod figyelmen kívül. Az Eastern Front kiegészítő szerint, amikor a Blitz szabályok (villámháború) érvényben vannak, a Recon / Felderítés kártyákat is felhasználhatja légicsapás kártyaként a megfelelő szárnyon.

Opcionális szabály: a Tengelyhatalmak a Blitz időszakban 2 kockával támadnak, a Szövetségesek 1-el.



Ambush / Rajtaütés (Csapda)

Mikor az ellenfeled bejelent egy közelharc támadást (azaz csatlakozó hexáról támadja az egységed) akkor használhatod ezt a kártyát. Mielőtt még kidobná kockáival a támadást, azelőtt kiált rá hogy "Csapda", és játszd ki ezt a lapot. Most már te fogsz először dobni. Ha az ellenséges egység nem semmisül meg, vagy nem vonul vissza, akkor Ő is lejátszhatja a támadását, a tied után. A kör végén te húzz először új parancskártyát.



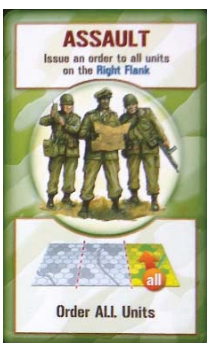
Armor assault / Páncélosroham

Adj parancsot 4 (vagy kevesebb) páncélosegységnek. A közelharc pozícióból támadó egységek + 1 kockával támadhatnak. A területből adódó mozgási és harcászati megkötések érvényben vannak. Ha nem adsz parancsot páncélos egységnek, egy tetszőlegesen kiválasztott egységet vezényelhetsz.



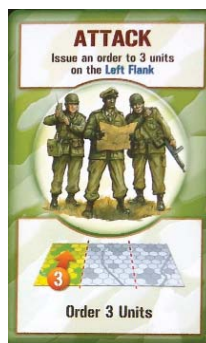
Artillery Bombard / Tüzérségi csapás

Adj parancsot az összes tüzérségi egységnek. Ezek az egységek most 3 hexát mozoghatnak, vagy kétszer támadhatnak. Ha nem adsz parancsot tüzérségi egységnek, egy tetszőlegesen kiválasztott egységet vezényelhetsz.



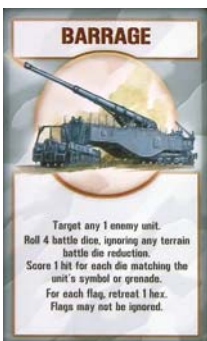
Assault / Roham

Egy szekcióban parancsot adhatsz az összes egységnek.



Attack / Támadás

Egy szekcióban parancsot adhatsz 3 egységnek.



Barrage / Zárótűz

Célozz meg egy ellenséges egységet, és támadd 4 kockával. A területből adódó mozgási és harcászati megkötéseket figyelmen kívül hagyhatod. Találatot érsz el, ha gránátot, vagy ha a támadott egység szimbólumát dobod. Minden zászló dobásért vonuljon vissza 1 hexát, a zászlókat nem lehet figyelmen kívül hagyni.



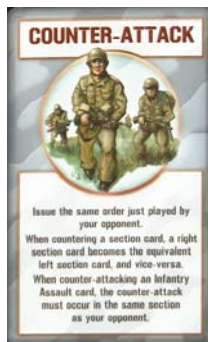
Behind enemy lines / Ellenséges vonalak mögött

Adj parancsot 1 gyalogos egységnek. Az egység 3 hexát mozoghat, és +1 kockával támadhat, majd újból mozoghat 3 hexát. A területi mozgási megkötéseket figyelmen kívül lehet hagyni. A területi harci megkötések érvényben vannak. Ha nem adsz parancsot gyalogsági egységnek, egy bármilyen más egységnek is adhatsz parancsot. (Természetesen normál parancsot, nem a fentebbi tápos akciót.)



Close Assault / Közelharci roham

Adj parancsot minden gyalogsági és/vagy páncélos egységnek, amely az ellenféllel közelharci kapcsolatban van. Ezek az egységek +1 kockával támadnak. Az egységek nem mozoghatnak csata előtt, de a sikeres közelharci támadás után a gyalogosok elfoglalhatják a megürült területet, és a páncélosok is rohamozhatnak a játék szabályai szerint



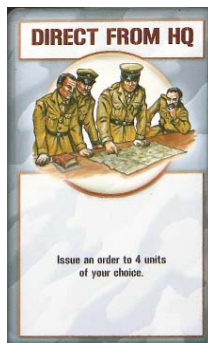
Counter-attack / Ellentámadás

Add ki ugyanazt a parancsot amit az ellenfeled végrehajtott előzőleg. Ha szekciókártyát játszott ki, és azt ismétled, akkor ugyanabban a szekcióban kell támadnod, ahol ő. Azaz ha neki a jobb szekcióban volt a támadása, akkor az a te bal szekciónak fog megfelelni. A "gyalogsági roham" kártya esetében is ugyanabban a szekcióban kell támadnod, ahol ellenfeled végrehajtotta a saját akcióját.



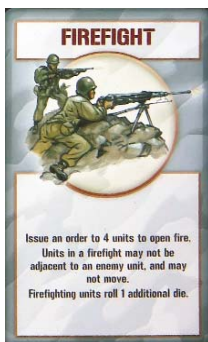
Dig-in / Beásás

Adj parancsot 4 gyalogos egységnek. Ezek az egységek fejleszthetik a védelmüket homokzsák lehelyezésével azon a hexán, ahol éppen tartózkodnak. Ha nem adsz parancsot gyalogsági egységnek, egy bármilyen más egységnek is adhatsz normál parancsot.



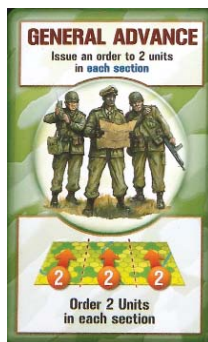
Direct from HQ / Hadvezetési direktíva / Utasítás a főhadiszállásról

Adj parancsot 4 tetszőlegesen kiválasztott egységnek.



Firefight / Tűzharc

Adj parancsot 4 egységnek, hogy nyissanak tüzet. Csak olyan egységnek adhatsz parancsot, ami nincs közelharci kapcsolatban ellenséges egységgel, és nem mozoghatnak ebben a körben, viszont +1 kockával támadhatnak.



General advance / Általános előrenyomulás

Minden szekcióban parancsot adhatsz 2 egységnek.



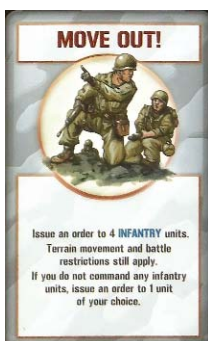
Infantry assault / Gyalogsági roham

Adj parancsot valamennyi gyalogsági egységnek 1 szekcióban. Ezek az egységek 2 hexát mozoghatnak, és utána csatározhatnak, vagy 3 hexát mozoghatnak, de akkor már nem támadhatnak. A területből adódó mozgási és harcászati megkötések érvényben vannak.



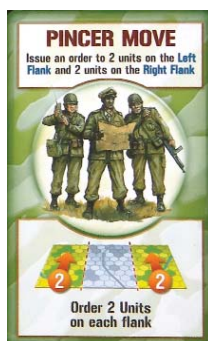
Medics & Mechanics / Orvosok és műszakiak

Adj egy olyan egységnek parancsot, amely már szenvedett el veszteségeket. Dobj annyi kockával, ahány parancskártyád van, beleértve ezt a kártyát is. Minden csillag találatért, vagy az egységed típusával megegyező szimbólumért 1 figurát visszarakhatsz az egységbe. Több figura nem kerülhet az egységbe, mint amennyi a maximum létszáma. Ha sikerült legalább 1 figurát visszaállítani az egységbe, akkor az egységnek ezután parancsot adhatsz.



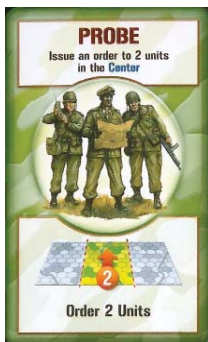
Move out! / Mozgás!

Adj parancsot 4 tetszőleges gyalogos egységnek. A területből adódó mozgási és harcászati megkötések érvényben vannak. Ha nem adsz parancsot gyalogsági egységnek, egy bármilyen más egységnek is adhatsz normál parancsot.



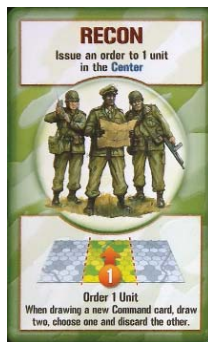
Pincer move / Átkaroló hadművelet

A jobb és bal szárnyakon mozgathatsz 2-2 egységet.



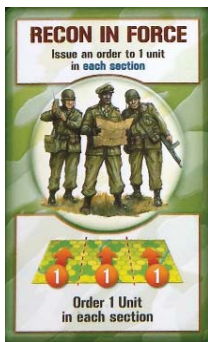
Probe / Próba

A jelölt szárnynon mozgathatsz 2 egységet.



Recon / Felderítés

A jelölt szárnynon mozgathatsz 1 egységet. A kör végén 1 lap helyett 2-t húzhatsz, amelyekre nagyobb szükséged van azt tartsd meg, a másik dobd el.



Recon in force / Felderítés a teljes arcvonalon

Az összes szárnynon mozgathatsz 1 egységet.



Their finest hour / A legjobb órában

Dobj annyi kockával, ahány parancskártyád van, beleértve ezt a lapot is. Minden dobott egység szimbólumért kiválaszthatasz abból a típusból egy egységet. Minden csillag dobásért egy tetszőleges egységet választhatasz ki. Ezek az egységek +1 kockával támadnak. A kör végén tedd a lapot a dobott lapok közé, majd a dobott paklit és a húzó-paklit olvaszd egybe és keverd újra.