








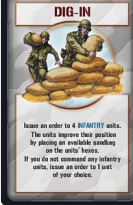

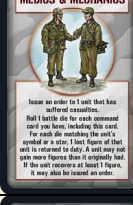



MEMOIR'44

CARTILE DE COMANDA (*COMMAND CARDS*)

v. 1.0

Denumirea cartii	Descrierea actiunii
 <p>GENERAL ADVANCE</p>	<p>Da ordin la 2 unitati din fiecare sector</p>
 <p>PINCER MOVE</p>	<p>Da ordin la 2 unitati de pe flancul stang si la 2 unitati de pe flancul drept</p>
 <p>RECON IN FORCE</p>	<p>Da ordin la o unitate din fiecare sector</p>
 <p>RECON</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Da ordin la o unitate de pe flancul stang • Da ordin la o unitate de pe flancul central • Da ordin la o unitate de pe flancul drept <p><i>Cand tragi o noua carte de comanda, trage 2 si apoi alege una din ele si renunta la cealalta</i></p>
 <p>PROBE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Da ordin la 2 unitati de pe flancul stang • Da ordin la 2 unitati de pe flancul central • Da ordin la 2 unitati de pe flancul drept
 <p>ATTACK</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Da ordin la 3 unitati de pe flancul stang • Da ordin la 3 unitati de pe flancul central • Da ordin la 3 unitati de pe flancul drept
 <p>ASSAULT</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Da ordin la toate unitatile de pe flancul stang • Da ordin la toate unitatile de pe flancul central • Da ordin la toate unitatile de pe flancul drept

 <p>ARMOR ASSAULT</p>	<p>Da ordin la 4 unitati de blindate. Unitatile care pot efectua asalt din apropiere (<i>Close Assault</i>) arunca cu un zar in plus. Restrictiile de teren si de lupta se aplica in continuare.</p> <p>Daca nu dai ordin la nici o unitate de blindate atunci, da ordin la o unitate la alegere.</p>
 <p>COUNTER-ATTACK</p>	<p>Da acelasi ordin care a fost dat de adversarul tau.</p> <p>Cand contraataci o carte de sector (<i>Section Card</i>), o carte de flanc drept devine echivalentul cartii de flanc stang si vice-versa.</p> <p>Cand contraataci o carte de asalt al infanteriei (<i>Infantry Assault</i>), contraatacul va avea loc in acelasi flanc ca al adversarului tau.</p>
 <p>DIRECT FROM HQ</p>	<p>Da ordin la 4 unitati la alegere.</p>
 <p>INFANTRY ASSAULT</p>	<p>Da ordin la toate unitatile de infanterie de pe un flanc.</p> <p>Aceste unitati pot avansa 2 hexagoane si apoi sa se lupte sau avanseaza 3 hexagoane dar nu se mai lupta. Restrictiile de teren si de lupta se aplica in continuare. Daca nu dai ordin la nici o unitate de infanterie atunci, da ordin la o unitate la alegere.</p>
 <p>MOVE OUT!</p>	<p>Da ordin la 4 unitati de infanterie.</p> <p>Restrictiile de teren si de lupta se aplica in continuare.</p> <p>Daca nu dai ordin la nici o unitate de infanterie atunci, da ordin la o unitate la alegere.</p>
 <p>AMBUSH</p>	<p>Dupa ce adversarul declara asalt din apropiere (<i>Close Assault</i>), dar inainte ca el sa arunce zarurile de lupta, joaca aceasta carte. Arunca tu primul zarurile tale de lupta. Daca unitatea inamica nu a fost eliminata complet sau nu a fost obligata sa se retraga atunci adversarul poate ataca normal. La sfarsitul acestei runde trage tu primul cartea ta de comanda (<i>Command Card</i>).</p>
 <p>ARTILLERY BOMBARD</p>	<p>Da ordin la toate unitatile de artilerie. Aceste unitati pot avansa cel mult 3 hexagoane sau se pot lupta de 2 ori.</p> <p>Daca nu dai ordin la nici o unitate de artilerie atunci, da ordin la o unitate la alegere.</p>
 <p>BARRAGE</p>	<p>Tinteste orice unitate inamica. Arunca cu 4 zaruri de lupta ignorand orice restrictie de teren sau lupta. Realizezi o lovitura inamicului pentru orice zar care se potriveste cu simbolul unitatii atacate sau pentru un zar cu simbolul grenada.</p> <p>Pentru orice zar cu simbolul – steag te retragi 1 hexagon. Steagurile nu pot fi ignorate.</p>
 <p>BEHIND ENEMY LINES</p>	<p>Da ordin la o singura unitate de infanterie.</p> <p>Aceasta unitate poate avansa pana la 3 hexagoane. Se poate lupta cu un zar in plus si apoi sa avanseze maxim 3 hexagoane. Restrictiile de teren si de lupta se aplica in continuare.</p> <p>Daca nu dai ordin la nici o unitate de infanterie atunci, da ordin la o unitate la alegere.</p>

 <p>CLOSE ASSAULT</p> <p>Issue an order to all INFANTRY and/or ARMOR units adjacent to enemy units. Units ordered battle with 1 additional die. Units may not retreat before they battle, but, after a successful Close Assault, they may Take Ground and Armor units may make an Armor Overrun.</p>	<p>CLOSE ASSAULT</p>	<p>Da ordin la toate unitatile de infanterie si/sau blindate adiacente unitatilor inamice.</p> <p>Unitatile care au primit ordinul pot lupta cu un zar in plus. Aceste unitati nu pot avansa inainte de lupta, dar dupa un asalt din apropiere reusit pot ocupa teritoriul lasat liber de inamic (<i>Take Ground</i>), iar blindatele pot invada (<i>Armor Overrun</i>).</p>
 <p>DIG-IN</p> <p>Issue an order to 4 INFANTRY units. The units assume their position by placing an available sandbag on the unit's front. If you do not command any infantry units, issue an order to 1 unit of your choice.</p>	<p>DIG-IN</p>	<p>Da ordin la 4 unitati de infanterie.</p> <p>Aceste unitati isi pot imbunatati pozitiile prin plasarea de saci de nisip disponibili pe hexagonul in care se afla.</p> <p>Daca nu dai ordin la nici o unitate de infanterie atunci, da ordin la o unitate la alegere.</p>
 <p>FIREFIGHT</p> <p>Issue an order to 4 units to open fire. Units in a firefight may not be adjacent to an enemy unit, and may not move. Firefighting units will 1 additional die.</p>	<p>FIREFIGHT</p>	<p>Da ordin la 4 unitati sa deschida focul.</p> <p>Aceste unitati nu trebuie sa fie adiacente unei unitati inamice si nici nu pot avansa. Ele pot arunca cu un zar de lupta in plus.</p>
 <p>MEDICS & MECHANICS</p> <p>Issue an order to 1 unit that has medical capabilities. Roll 1 battle die for each command card you have, including this card. For each die, including this one's, roll a 1 or a 2 and 1 unit of your choice will be returned to duty. A unit may not take more figures than it originally had. If the unit recovers at least 1 figure, it may also be issued an order.</p>	<p>MEDICS & MECHANICS</p>	<p>Da ordin la o unitate care a suferit pierderi.</p> <p>Arunca cate un zar pentru fiecare carte de comanda pe care o detii, inclusiv pe aceasta. Pentru fiecare zar care se potriveste cu simbolul unitati sau pentru fiecare zar cu simbol – stea, 1 figurina a acelei unitati este inapoata. O unitate nu poate castiga mai multe figurine decat a avut initial. Daca o unitate redobandeste macar o figurina atunci poate primi un alt ordin.</p>
 <p>THEIR FINEST HOUR</p> <p>Roll 1 battle die for each command card you have, including this card. For each unit ordered, roll 1 die of this type to indicate. For each unit rolled, 1 unit of your choice is ordered. Ordered units battle with 1 additional die. Reshuffle the deck and discard pile.</p>	<p>THEIR FINEST HOUR</p>	<p>Arunca cate un zar pentru fiecare carte de comanda pe care o detii, inclusiv pe aceasta. Pentru fiecare zar cu simbolul unei unitati o unitate de acel tip primeste un ordin. Pentru fiecare zar cu simbol – stea o unitate la alegere primeste ordin.</p> <p>Toate aceste unitati lupta cu un zar in plus.</p>
 <p>AIR POWER</p> <p>Target a group of 4 or fewer enemy units adjacent to each other. Roll 2 battle dice per hex. Roll an aircraft on 1 per hex. Roll an aircraft. Ignoring any friendly battle die reduction. Spend 1 die for each die that matches the unit's symbol, a grenade or a star. For each die, reveal 1 hex. Flags may not be ignored.</p>	<p>AIR POWER</p>	<p>Tinteste un grup de 4 sau mai putine unitati inamice adiacente. Arunca 2 zaruri de lupta pentru fiecare hexagon (atac aerian al aliatilor) sau 1 zar de lupta pentru fiecare hexagon (atac aerian al axei), ignorand orice restrictie de teren sau lupta. Realizezi o lovitura inamicului pentru orice zar care se potriveste cu simbolul unitatii atacate, pentru un zar cu simbolul grenada sau pentru un zar cu simbolul stea. Pentru orice zar cu simbolul – steag te retragi 1 hexagon.</p> <p>Steagurile nu pot fi ignorate.</p>
 <p>AIR SORTIE</p> <p>One Airplane of your nation is about to fly over the battlefield through an enemy base. If you have airplane markings on the board, you may make off from the base instead. If your Airplane is already adjacent, order it for the base, with the Air Check ignored.</p>	<p>AIR SORTIE</p>	<p>Un avion al natiunii tale zboara pe campul de lupta printr-un hexagon de la margine. Daca aveti un jeton cu avion pe plasa de joc atunci avionul poate decola de pe hexagon-ul cu jeton.</p> <p>Daca avionul tau este deja in aer, atunci da-l ordin pe aceasta tura, fara a fi necesara verificarea aeriana (<i>Air check</i>).</p>