

# MEMOIR

# '44

*Richard Borg*

44年回忆录游戏规则

翻译：屈Nagi  
编辑：屈Nagi

年龄8岁以上  
30至60分钟

DAYS OF  
WONDER

2人游戏  
或团队比赛

# 内容目录

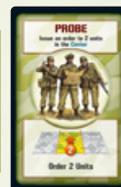
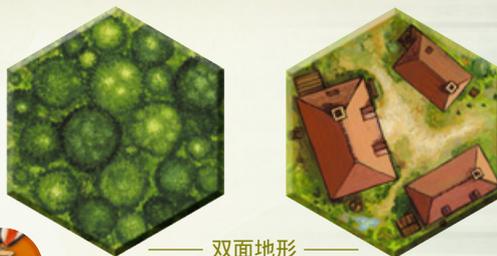
配件	3
准备游戏	4
战场	5
指令卡	5
游戏目标	6
游戏回合	6
使用指令卡	6
命令单位	6
移动单位	6
步兵	7
装甲车	8
火炮	8
战斗	8
战斗距离	9
视线	9
地形衰减	10
结算战斗	10
占领	11
装甲车突击	11
附录1——特殊单位	12
附录2——地形	13
森林	13
灌木	14
丘陵	14
市镇和村庄	14
河流、水道和桥梁	15
海洋	15
滩涂	15
路障	16
碉堡	16
拒马	16
沙袋	16
刺网	16
附录3——多人游戏及变体规则	17
团队游戏	17
44年回忆录霸王	17
年轻上将变体	17

# 配件

- ★ 一张双面战场版图（抢滩登陆和乡郊野战）
- ★ 2块压模板载标志：
  - 44枚双面六边地形片
  - 10枚双面胜利奖章
  - 14枚特殊部队徽记
  - 4枚双面矩形碉堡/桥梁片
- ★ 2只军袋装微缩模型（绿色：同盟国部队；蓝灰色：轴心国/德国部队），每袋含：
  - 42个步兵兵人
  - 24辆装甲车
  - 6门火炮
  - 18个人造路障
  - 3个卡座部件
- ★ 1堆70张卡，包括：
  - 60张指令卡
  - 40张战区卡
  - 20张战略卡
  - 9张概要卡
  - 7张地形卡
  - 1张双面单位概要卡
  - 1张双面路障概要卡
- ★ 8颗战斗骰子



- ★ 1本规则和剧本手册



## 准备游戏

在你准备44年回忆录中的游戏剧本时，若施行轻度的纪律则将受益匪浅。强烈建议你准备游戏时循序渐进地遵循以下提纲，特别是在你初尝的几次游戏中。其回馈则是无穷无尽丰富多彩的战场以供游戏，以及从玩过的每篇剧本中获悉迷人的历史花絮和信息的良机。

1 - 从剧本手册中选择一场战役。如果这是你第一次玩44年回忆录，建议你从第一场战役——佩加索斯桥战役开始。此场战役作为登陆日的揭幕战，是44年回忆录中一篇优良的引导剧本。

2 - 将版图放置在桌面中央，适用的一面（乡郊野战或抢滩登陆）向上。

在佩加索斯桥战役，是乡郊野战向上。

3 - 按照战役剧本指示，放置所需的地形片。在佩加索斯桥战役，放置20枚河流片、4枚村庄片和9枚森林片。

4 - 如果必要，放置固定（碉堡和桥梁）以及可动路障。在佩加索斯桥战役，两座桥梁、一条越境河流、还有四个刺网和一个沙袋用来防护桥梁周边阵地。

5 - 接着比对各种单位在剧本战役地图上的位置，将模型放置在版图上。经验表明先在每格放置一个模型，作为安置途径，然后按照需求补满单位，是最快的准备方式。一个火炮单位通常由2个模型组成，装甲车单位3个，步兵单位4个。

6 - 如果一篇剧本有特殊规则需求，给特定单位附上特殊单位徽记，图上特定目标附上胜利奖章。在佩加索斯桥战役，每座桥梁上放置一枚同盟国胜利奖章。

7 - 将与剧本中地形相应的地形概要卡（在佩加索斯桥战役为森林、市镇、村庄和河流概要卡），及路障和单位概要卡放置在版图旁边，以便游戏中参考。如果需要，在附录2（第13页）地形部分参考每种地形影响的附加详情。

8 - 装配卡座部件并放置在版图的边沿。卡座不是必需的，但是在每侧由多人组队游戏时，或者在课堂、演示的情况下尤其实用。借此，位于同侧的玩家即可指出并研究各种选项。

9 - 接着每名玩家选择一侧后坐在版图相应的前边。即使是持续时间比较短暂的特定战役剧本，仍推荐对抗赛，由任一侧玩家先手，之后直接由另一侧先手重赛。这有助于平衡一侧在特定剧本中可能拥有的任何历史优势。两场战役之后得到最多胜利奖章的玩家则是比赛的赢家。



10 - 仔细洗好指令卡堆，并以所选剧本的摘要说明向每侧分配指令卡。将那些卡放进各自的卡座，保证对面玩家无从知晓其内容。在佩加索斯桥战役，盟军司令获得6张指令卡，而德军上将可怜得只有2张！隆美尔真不该在决定命运的那天休假！

11 - 将剩余卡堆正面向下，放置在战场版图旁边，使双方玩家都容易触及。

12 - 每侧拿取四颗战斗骰子。

13 - 起始玩家（在佩加索斯桥战役为英军少校，约翰霍华德）在剧本摘要说明中已经指示，开始游戏。



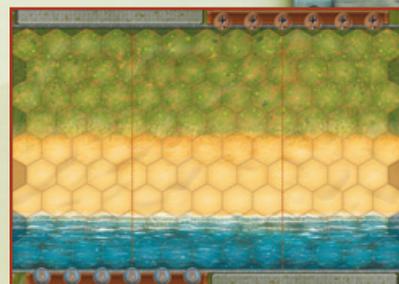
## 战场

战役在横阔13格，纵深9格的六边形格密铺游戏版图上进行。战场由两条红色虚线分为三个战区，即成为每名玩家的左翼、中央和右翼战区。被穿过的虚线切分的格子，视为同时属于侧翼和中央战区的一部分。

乡郊野战



抢滩登陆



## 指令卡

军队单位只能在给予命令后移动和/或战斗。指令卡用于命令你的部队移动、战斗和/或实行特殊指令。指令卡有两种类型：战区卡和战略卡。

## 战区卡

战区卡用于命令特定战区内的一次移动和/或战斗。这些卡指示你可以在战场的哪个/些战区命令单位以及你可以命令多少单位。



战区卡

## 战略卡

战略卡允许你根据卡上的说明，作出特殊移动，以特定方式战斗或采取特殊行动。

有些卡只允许你命令一个战区中的部队，而另一些卡命令所有战区中的单位。



战略卡

## 游戏目标

游戏目标是率先赢得规定数量的胜利奖章（通常为4到6枚，取决于所选战役剧本的胜利条件）。



在44年回忆录中，每个敌方单位从战场上完全消灭时获得一枚胜利奖章。赢得的每枚奖章通过将消灭单位的最后一个模型放置在位于你版图底边左方的任意空余奖章座上来表明。

有些剧本中通过占领并控制某些地形片或战场目标，可能从版图本身获得额外的奖章。

## 游戏回合

摘要说明中指定的玩家先手。之后玩家轮流进行回合，直到一名玩家达到剧本胜利条件中指示的胜利奖章数量。

### 在你的回合，遵循以下顺序：

- 1 - 使用指令卡。
- 2 - **命令**。在刚才使用的战区或战术指令卡限制范围内，声明所有你打算命令的单位。
- 3 - **移动**。依次移动你希望移动的所有被命令单位。遵守单位和地形移动限制，参见每种概要卡。
- 4 - **战斗**。使被命令单位依次战斗。选择一个敌方目标之后：
  - a. 检查战斗距离（通过倒计战斗骰子，参见第9页）和视线（第9页）。
  - b. 检查潜在的地形影响（第13页）。
  - c. 结算战斗（第10页）。
- 5 - 抽新指令卡。

## 1 - 使用指令卡

在你回合的开始，从手牌中使用一张指令卡。将其正面向上放置在你面前，并且大声宣读。

指令卡通常用于命令单位移动和/或战斗。你使用的卡会指示你可以在战场的哪个/些战区发布命令，以及你可以命令多少单位。



## 2 - 命令单位

在使用指令卡之后，声明你选择要命令哪个/些相应单位。

稍后在本回合内，只有那些被发布了命令的单位可以移动、战斗，或采取特殊行动。

在被红色虚线穿过的格子上的单位可以从两旁任一侧战区被命令。



你不能对任一单位给予超过一项命令。如果指令卡允许你在战场中给出的战区内发布的命令多于你在该战区中拥有的单位，那些附加命令无效。

### 3 - 移动单位

移动要在声明之后作出，被命令单位以你选择的顺序依次进行。每个单位每回合只能移动一次。被命令的单位不一定要移动。

你必须完成一个单位的移动才能开始另一次。另外，在继续进行战斗（步骤4）前你必须完成所有单位的移动。

范例：要移动步兵至其目的地——村庄右侧，你必须事先将阻挡的单位移出路线



起始位置



禁止这样



先是右边的单位，  
向右移动一格……



……然后移动另一个单位

装甲车单位必须绕步兵移动3格，  
以到达其目的地



被命令单位可以从战场的的一个战区移动到另一个。

两个单位不能占据同一个六边形。移动单位时，你不能移至或者穿过被友方或敌方单位占据的格子。

你不能从单位中分离个别模型，他们必须呆在一起而且总是整体移动。

因伤亡而减员的单位不能与其他单位组并。

禁止分离



禁止重编



有些地形特征影响移动且可能妨碍单位以其最大距离移动或者战斗（参见第13页的地形部分）。

撤退移动规则与一般移动稍有不同（参见第10页的撤退部分）。

#### 步兵移动

被命令的步兵单位可以移动最多1格并战斗或者移动2格而不战斗。

移动1格并战斗



移动2格不战斗



或





被命令的特殊部队步兵单位可以移动最多2格并仍可战斗！

特殊部队移动2格并战斗！



## • 装甲车移动

被命令的装甲车单位可以移动最多3格并战斗。

装甲车单位移动最多3格并战斗



## • 火炮移动

被命令的火炮单位可以移动1格或战斗。

火炮只能移动.....

.....抑或战斗



或



## 4 - 战斗

战斗要在检查之后结算，被命令单位以你选择的顺序依次进行。你必须声明并结算完一个单位的战斗才能开始下一次。

每个单位每回合只能战斗一次。被命令的单位不一定要战斗。

单位不能分出其战斗骰子用于数个敌方目标。

单位所受伤亡数量不影响战斗中应掷战斗骰子数量。只剩一个模型的单位同满兵力单位保持同等的火力。

单位攻击邻接的敌方单位称为对该敌人“近距袭击”。

单位攻击1格以外的敌方单位称为对该敌人“射击”。

邻接于敌方单位的单位若选择战斗，则必须近距袭击该单位。不能转而对其他更远的敌方单位射击。

近距袭击：  
攻击邻接格



射击：远程攻击



## 战斗流程

战斗时：

- 1 - 声明你想要用于攻击的被命令单位，以及其目标。
  - a. 检查战斗距离：确认你的目标在战斗距离内或已接触。
  - b. 检查视线（仅限步兵和装甲车）：确认你的目标在视线内。
- 2 - 倒计应掷战斗骰子数量，基于你用于攻击的单位类型及其与目标的距离。
- 3 - 如果有必要，确定战斗骰子地形衰减。相应减少应掷战斗骰子数量。
- 4 - 结算战斗：掷战斗骰子并结算掷骰结果。

## ● 战斗距离——步兵

被命令的步兵单位可以与3格或以内的目标敌方单位战斗。近距袭击时掷3颗骰子（邻接格上的敌人），对2格处的目标2颗骰子，而对3格处的目标1颗骰子。

确定应掷战斗骰子数量，只要“倒计”应掷骰子数量：将你的手指放置在你的单位邻接的第一格上，然后朝目标方向逐格移动，你每到达新的一格倒计（“3”、“2”、“1”）一次。你的手指到达目标时，你最后数的数字即为你应掷的骰子数量。

步兵的距离及应掷骰子数量，基于对目标的距离。步兵可谓“3、2、1战斗”



2格处的敌人



距离外的敌人



## ● 战斗距离——装甲车

被命令的装甲车单位可以与3格或以内的目标敌方单位战斗。战斗总是用3颗骰子。

装甲车的距离及应掷骰子数量



## ● 战斗距离——火炮

被命令的火炮单位可以与6格或以内的目标敌方单位战斗。战斗用骰3、3、2、2、1、1颗，如右图所示。

火炮的距离及应掷骰子数量



## ● 视线

战斗时，步兵或装甲车单位必须能够“看见”想要瞄准的敌方单位。这称为保证“视线”。火炮单位瞄准敌方单位时无需保证视线。

想象从容纳战斗单位的格子中心到容纳敌方目标的格子中心画一条直线。如果任何截取了这条假想直线线段的格子（或格子的一部分）容纳了障碍，视线即视为被阻挡。障碍包括单位（不分敌友）以及某些类型的地形特征。

从左方单位到敌人的视线被中央单位阻挡



同盟国单位保证对森林边缘单位的视线，但是看不见另一个隐藏在森林之后的单位。



目标所在格的地形不阻挡视线。

同盟国单位保证视线



视线两侧都被阻挡



视线两侧都被阻挡



假想直线沿着容纳障碍的一或多格边沿时，视线不被阻挡，除非障碍沿着线段两侧。

## • 地形衰减

每种类型的地形和路障在地形和路障部分（附录2，第13页）有描述。请参考该部分或相应的概要卡，并从攻击时应掷的骰子数量中扣除任何潜在的战斗骰子地形衰减。



## • 结算战斗

首先结算命中，然后是撤退。

### 命中

战斗中，每掷出一个匹配目标单位类型的骰子标记，攻方得到1个命中。每掷出一个手雷也算1个命中。

每得到一个命中，从目标单位中移走1个模型。对手的单位中最后的棋子被移走时，将其放置在版图你这一侧的一个空余奖章座上。

如果攻方玩家掷出的命中多于守方单位的模型数量，这些附加命中没有影响。



得到1个步兵命中



得到1个装甲车命中



得到1个通用命中：  
步兵、装甲车或火炮

### 失误

失误



如果攻方未能掷出任何需用于命中敌方单位或迫使敌人撤退的标记，此即为失误。

战斗骰子的星徽面用于有限的数张战略指令卡，否则即为失误。

### 撤退

撤退



所有命中结算且伤亡移走后，结算撤退。每对目标单位掷出一个旗帜，该单位必须向其战场己方侧移回一格。两个旗帜将单位推回两格，以此类推。

控制单位的玩家运用以下规则决定他的单位撤退至哪一格：

- ◆ 单位必须总是向其控制玩家的版图侧撤退。
- ◆ 地形不影响撤退移动，因此撤退单位可以穿越森林或村庄而免于停止。但是，撤退移动中不能穿越不通地形。
- ◆ 单位不能撤退至，或穿过已经容纳了其他单位（无论敌友）的格子。
- ◆ 如果单位不能撤退：或被迫撤出战场范围，或将被推回至海洋格，每有一个撤退移动无法完成，必须从单位中移走一个模型。
- ◆ 有些路障允许某些单位忽略一个对其掷出的旗帜。

同盟国单位掷出旗帜、步兵和星徽。  
承受1个伤亡后，  
轴心国单位可能有2条撤退路径



或



此处，另一个轴心国单位挡在路中——只剩下一条撤退路径：



一个轴心国单位和一条河流都阻挡路径——结果轴心国单位不能移动并承受一个附加伤亡：



## ● 占领

被命令的步兵单位以近战袭击战斗消灭敌方单位或迫使其撤退时，可以通过进入空出格来占领。

火炮单位不能占领。

在单位占领时仍然施行地形移动和战斗限制。

被命令的装甲车单位以近战袭击战斗消灭敌方单位或迫使其撤退时，可以通过进入空出格来占领并且进行一次装甲车突击战斗。

同盟国步兵在近距离袭击中掷出旗帜和步兵标记



承受一个伤亡后，轴心国单位撤退



同盟国玩家选择立即“占领”，以利用森林的掩蔽。



## ● 装甲车突击

在成功的近战袭击战斗中，被命令的装甲车单位可以移入空出格并可以接着再次战斗。如果你在突击中的占领使你邻接于敌方单位，该二次战斗必须仍为近战袭击战斗。否则，你可以对远处的单位射击。

- ◆ 成功的突击战斗之后单位可以再次占领。
- ◆ 但是，每个装甲车单位在每回合中只能作出一次突击战斗。
- ◆ 必须完成所有战斗、近战袭击和突击战斗下一个单位才能战斗。

同盟国装甲车在近距离袭击中掷出旗帜和步兵标记



承受一个伤亡后，轴心国单位撤退



同盟国玩家选择立即“突击”



移入之后，装甲车单位可以即时再次战斗！



## 5 - 抽指令卡

结算所有命中和撤退后，弃掉使用的指令卡并从卡堆抽另一张卡。你的回合即时结束。

如果卡堆的卡耗尽，洗好弃牌形成新的卡堆。

## 附录1——特殊单位

### 使用特殊单位概要卡

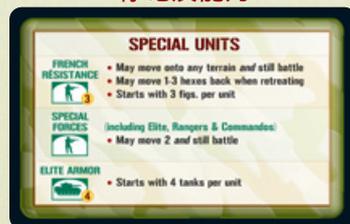
在标准单位概要卡的背面是在44年回忆录中可能遇到各种类型的特殊部队和其他精英单位的列表。

单位标记上面的圆角用于表示地图上的一种特殊部队或精英单位。

在单位标记右下角的数字，用于指示每个不等于标准模型数量的单位的模型数量。

特殊部队和精英单位在除以下及概要卡上的描述之外的所有方面以与相应（步兵或装甲车）标准单位相同的方式运作。

特殊部队和精英单位  
标记及能力

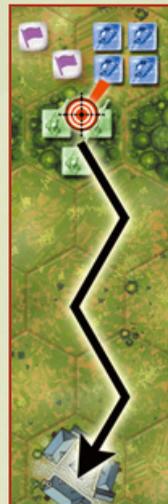


### 使用特殊部队徽记

在依靠相同模型组并标准及特殊单位的剧本（例如，在剑滩边沿由步兵组配的突击队）中，使用相应特殊部队徽记，每个被特殊单位占据的格子放入一个，以区别于一般部队。



“抵抗组织”是用于描述在1940年投降以后沦陷的法国与轴心国部队斗争的各种活动团体（武装或非武装）的泛用名称。戴高乐上将于1940年6月18日在BBC广为流传的演讲激起了所有政党和地域出身的爱国者。接着在登陆日到来之前的几年里，不断扩大，组织有序且装备精良的团体突然开始活跃起来，提供了一支战力卓越的“影子”军队。抵抗组织与经常向他们空投装备和钱款的同盟国保持紧密联系，破坏补给线，掩护特殊部队的敌线后方行动，并行刺德国支持政权的首脑人物。从1944年起，抵抗组织内部的军事团体称为FFI（法国内地军）。他们在霸王行动的筹备阶段提供的情报为同盟国的成功登陆铺垫了道路。



轴心国攻击隐藏在森林中的抵抗组织，并掷出2个旗帜。抵抗组织选择撤退并掩蔽在远至4格的村庄中

法国抵抗组织进行战争时得益于对郊野深厚的了解和增加的人数支援。就此而言，法国抵抗组织部队：

- ◆ 进入新地形类型（森林、村庄、灌木）时总是可以战斗而标准步兵须停止且不能战斗。
- ◆ 可以消失于郊野，对掷出的任意个撤退旗帜撤退最多3格而非标准的1格。
- ◆ 有限的数量使其总是以每个单位3个模型开始，而非标准的4个。
- ◆ 不像其他特殊部队，选择移动2格的法国抵抗组织单位在同一回合不能战斗。

特殊部队（包括美国别动队、英国突击队和其他精英单位）：



攻击奥克角的单位的别动队肩章



攻取“佩加索斯桥”的英国第6空降师的“佩加索斯”肩章



德国“大德意志师”精英部队的徽章

特殊部队历史上获得卓越的机动性和火力多亏他们残酷的训练和非标准军备：

不像一般步兵，特殊部队可以移动2格并仍可战斗（而非必须选择移动1格并战斗，或者移动2格不战斗）。但依然服从通常地形限制。

特殊部队移动2格并战斗！



但仍服从地形约束：此处，因为森林格停止且不战斗。



## 精英装甲车

精英装甲车单位，比如配备了虎式坦克的德国师团，是战场上毁灭性的敌人。

不像一般装甲车单位，精英装甲车单位以每个单位4个坦克模型开始，表示他们对从背后精准射击以外非凡的通用抗性。

精英装甲车拥有4个坦克模型



## 附录2——地形

### 使用地形帮助卡

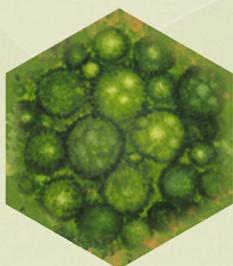
地形帮助卡提供每种地形类型关键影响的简短概要。在你准备你的剧本时，陈列与剧本中的一面版图使用的地形类型相应的帮助卡。

影响部分描述各种地形特征。

士兵和坦克图标指示地形的防御性能。在此范例中，攻击步兵单位少掷1颗骰子，且攻击装甲车单位少掷2颗骰子。



### 森林



- ◆ 移动：进入森林格的单位必须停止且在该回合不能再移动。
- ◆ 战斗：单位移动至森林格的回合不能战斗。
- ◆ 与森林格上的敌方单位战斗时，步兵减少应掷战斗骰子数量1颗，装甲车减少应掷战斗骰子数量2颗而火炮战斗骰子不减少。
- ◆ 视线：森林阻挡视线。

回合1：同盟国玩家移入森林：该单位必须停止且本回合不能战斗



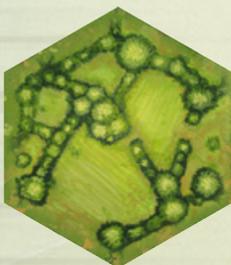
回合2：轴心国玩家靠近并战斗，但掷2颗骰子而非3颗，因为同盟国步兵被森林防护。



回合3：该反击了！同盟国玩家可以即时战斗，用3颗骰子。



## 灌木



灌木是诺曼底的典型景观：小片草地被高大的一排排灌木、林线或栅栏分隔。这对同盟国而言成为非常棘手的地形因为他们绝不知道下一排灌木之后隐藏着什么危险。

◆ 移动：要移动至灌木格，单位必须邻接于灌木。进入灌木格的单位必须停止且在该回合不能再移动。离开灌木格的单位只能移动至邻接格。

- ◆ 战斗：单位移动至灌木格的回合不能战斗。
- ◆ 与灌木格上的敌方单位战斗时，步兵减少应掷战斗骰子数量1颗，装甲车减少应掷战斗骰子数量2颗而火炮战斗骰子不减少。
- ◆ 视线：灌木阻挡视线。

回合1：移动并紧靠灌木格停止



回合2：你可以即时进入灌木格



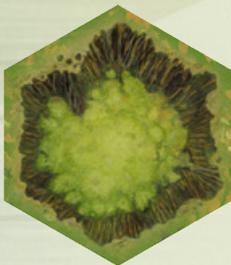
回合1：移动并紧靠灌木格停止



回合2：你可以即时正常移动



## 丘陵



◆ 移动：没有移动限制。

◆ 战斗：与丘陵格上的敌方单位战斗时，步兵和装甲车减少应掷战斗骰子数量1颗而火炮战斗骰子不减少。

同盟国从较低高度进攻，掷2颗骰子而非3颗



但如果也在丘陵上，掷3颗骰子



同盟国可以战斗因为高度相同



与和你的单位高度相同的敌方单位战斗时，没有战斗骰子衰减。

◆ 视线：丘陵对尝试越过丘陵看的单位阻挡视线。单位高度相同且在同一丘陵上时视线不被阻挡（高原效应）。

## 市镇和村庄



◆ 移动：进入市镇格的单位必须停止且在该回合不能再移动。

◆ 战斗：单位移动至市镇格的回合不能战斗。

◆ 与市镇格上的敌方单位战斗时，步兵减少应掷战斗骰子数量1颗，装甲车减少应掷战斗骰子数量2颗而火炮战斗骰子不减少。

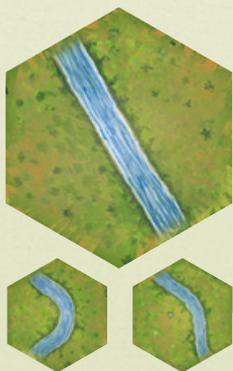
市镇格上的装甲车减少应掷战斗骰子数量2颗。

◆ 视线：市镇阻挡视线。

其他市镇和村庄格：



## 河流和水道



- ◆ 移动：河流是不通地形。单位只能进入有桥梁的河流格。
- ◆ 战斗：有桥梁的河流格上的单位如常战斗。
- ◆ 视线：河流不阻挡视线。

装甲车单位  
必须通过桥梁  
以穿越河流



步兵单位可以  
越过河流射击

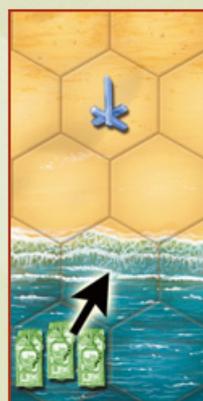


## 海洋



- ◆ 移动：移动至海洋格的单位可以移动最多1格。假定单位移动至滩涂格之前在登陆艇上或浅水区中。海洋格在撤退移动中是不通地形。
- ◆ 战斗：海洋格上的单位不能战斗。
- ◆ 视线：海洋不阻挡视线。

谢尔曼DD水陆  
坦克单位在水中  
时只移动一格



在下一回合，  
其降下漂浮装置，  
并移动2格至沙滩



## 滩涂



- ◆ 移动：移动至滩涂格的单位只能移动2格。
- ◆ 战斗：没有战斗限制。成功的近距袭击战斗之后单位仍可占领。
- ◆ 视线：滩涂不阻挡视线。

轴心国步兵掷出  
步兵和旗帜标记



同盟国单位不能  
撤退，于是承受  
2个伤亡而非1个



## 固定路障

路障在地形格上时，两者的战斗骰子衰减不累计。只有最优的防护生效。例如，丘陵上的碉堡减少坦克从较低高度攻击的应掷骰子数量2颗，而非2+1颗（碉堡防护为2，丘陵为1）。再例如：村庄上的沙袋不增加任何村庄防护（村庄防御为2/1，沙袋防御为1），尽管它确实提供了附加特征：因沙袋之故，村庄中的任何单位可以忽略一个对其掷出的旗帜。



### 碉堡

- ◆ 移动：步兵单位移动至碉堡格的回合可以战斗。装甲车或火炮单位不能移动至碉堡格。在碉堡格上起始的火炮单位不能从该格移动。
- ◆ 战斗：只有摘要说明中说明的一侧可以将碉堡作为防御位置。
- ◆ 与碉堡格上的敌方单位战斗时，步兵减少应掷战斗骰子数量1颗，装甲车减少应掷战斗骰子数量2颗而火炮战斗骰子不减少。
- ◆ 每对碉堡中的火炮单位掷出一个撤退旗帜，移走一个火炮模型。
- ◆ 碉堡中的单位可以忽略对其掷出的一个旗帜。
- ◆ 视线：碉堡阻挡视线。



### 拒马

拒马是针对坦克和登陆艇的路障。通常由钢轨装配连接制成。也可以由木材制成，上面有反坦克雷。出乎意料的是，同盟国步兵部队在滩涂上移动时用其作为掩蔽。



- ◆ 移动：只有步兵单位可以进入拒马格。无移动限制。
- ◆ 战斗：无战斗限制。拒马格上的单位可以忽略对其掷出的一个旗帜。
- ◆ 视线：拒马不阻挡视线。



## 可动路障



### 沙袋

- ◆ 移动：无移动限制。单位离开有沙袋的格时，移走沙袋。
- ◆ 战斗：有沙袋的格中的单位在周边都被防护，不仅是沿着放置沙袋的格边。单位不从其所处地形得益于任何防护时，被步兵或装甲车攻击时沙袋减少应掷战斗骰子数量1颗。火炮战斗骰子如常不减少。
- ◆ 隐藏在沙袋之后的单位可以忽略对其掷出的一个旗帜。
- ◆ 视线：有沙袋的格不阻挡视线。



### 刺网

- ◆ 移动：进入有刺网的格的单位必须停止且在该回合不能再移动。
- ◆ 战斗：有刺网的格上的步兵单位，减少其应掷战斗骰子数量1颗。可以战斗的步兵单位可以移走刺网代替战斗。装甲车必须移走刺网并仍可战斗。
- ◆ 视线：刺网不阻挡视线。



## 附录3——多人游戏及变体规则

### 团队游戏

最多六名玩家游戏的最简单方式是尝试44年回忆录团队游戏！

分出一侧最多3名玩家的两个团队（如果玩家数量为奇数，只要使一侧比另一侧多一名玩家）。

每个团队将其指令卡放置在卡座上，在内部指出并评定可能的策略然后共同决定要使用的卡。然后与使用的指令卡关联最直接的团队成员执行相关行动，移动单位，选择目标并适时掷战斗骰子。

- ◆ 2名玩家的团队中，一名玩家负责战场中央并扮演司令，而第二名玩家控制两翼。

- ◆ 3名玩家的团队中，每名玩家接手自己的特定战区。在中央的玩家仍为司令。司令负责使用施行于战场的非特定（或所有）战区的战略卡。

### 44年回忆录霸王——超大规模战斗！

有经验的玩家可能想组并多份44年回忆录，在大型多版图战场上进行一种新的变体游戏剧本，称为44年回忆录霸王！霸王剧本的独一无二之处在于两张（且在某些场合三张！）版图组并成一张单独的特大型战场，允许最多八名玩家（每侧四名）重现历史上超大规模的二战战役。

从44年回忆录霸王中，玩家可以在体验从属于军事型二战指令系统所带来挫折的同时，享受需要配合协作以获得胜利的挑战。战役剧本和地图沿袭相同模式，但由于规模更大，更关注存在于原始战场上主要和次要地形特征的附加详情，并仔细调节历史上轴心国和同盟国部队的部署。

在手册战役部分的最后一页提供了一个特殊的额外剧本，名为奥马哈滩涂——霸王版本。这个额外剧本所需追加的“44年回忆录霸王——规则手册”可以从网站上免费下载：[www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)

### 年轻上将变体

如果需要，小孩子可以进行游戏的简化版本而仍能从中感受许多乐趣。小孩子计数经常强于阅读，故而建议修改如下：

- ◆ 从卡堆移走所有战略卡——仅保留战区卡
- ◆ 如果需要，可以选择不使用占领和装甲车突击规则
- ◆ 每次卡堆耗尽，记得洗好战区卡形成新的卡堆