

MÉMOIRE 44 FAQ*

Retranchements

Q. Lorsqu'une unité "**Consolide sa position**", des sacs de sable peuvent-ils être placés sur un Pont ?

R. Oui

Q. Existe-t-il des restrictions au placement des **Sacs de sable** ?

R. Non, les sacs de sable peuvent être placés sur n'importe quel terrain, y compris les ponts.

Des sacs de sable, placés dans un hexagone de pont ou dans un hexagone vierge, réduisent de 1 le nombre de dés lancés lors d'une attaque d'Infanterie ou de Blindés.

Des sacs de sable, placés dans un hexagone de terrain, permettent uniquement à une unité d'ignorer le premier drapeau lancé contre elle. Cela vient de la règle qui dit que les réductions de dés dues à un obstacle posé sur un terrain ne sont pas cumulables. Notez également qu'une unité peut ignorer le premier drapeau lancé contre elle, chaque fois qu'elle est attaquée.

Q. Sur la carte "Consolidation de position", il est indiqué "Activez quatre unités d'Infanterie. Ces unités consolident leur position en...". Comme la carte indique "Activez l'Infanterie", cela veut-il dire que ces unités peuvent se déplacer et tirer en plus de placer des sacs de sable ?

R. Non

Elles peuvent uniquement placer les sacs de sable, pas se déplacer ou combattre.

Q. Sur la carte "Consolidation de position" il est indiqué : "en plaçant des sacs de sable...". Doivent-ils être de ma seule couleur ou suis-je limité au maximum 12 sacs de sable, sans tenir compte de leur couleur ?

R. Le texte de la carte indiquent seulement des sacs de sable et vous limite donc à 12 sacs de sable puisque tel en est le nombre contenu dans la boîte de jeu. La couleur des sacs de sable placés n'est pas prise en compte.

Q. Si les défenses ne sont pas cumulables, quel est l'avantage de mettre des sacs de sable dans un hexagone de bâtiments (comme dans Arnhem – scénario 13) ?

R. Cela permet à l'unité d'ignorer le premier drapeau, c'est tout.

Considérez l'exemple suivant : vous avez deux hexagones de collines adjacents et l'un d'eux est occupé par une unité avec des sacs de sable. Si cette unité est attaquée depuis le bas de sa colline, le seul

* FAQ = Foire aux questions

avantage des sacs de sable est d'ignorer le premier drapeau. Si cette même unité est attaquée depuis l'autre colline, alors les sacs de sable offrent une protection de 1. Il n'y a pas de protection d'une colline à l'autre en temps normal, aussi les sacs de sable deviennent-ils bien plus utiles.

Q. La carte Consolidation de position dit, activez 4 unités d'Infanterie. Ces unités consolident leur position en plaçant des sacs de sable. Cela veut-il dire les déplacer et les faire combattre ou tirer normalement et ensuite ajouter les sacs de sable lorsqu'elles ont terminé ?

R. Non, uniquement ajouter les sacs de sable, ensuite le tour de jeu est fini.

(Merci Sarge 77)

Résistance Française

Q. A la page 12 du livret de règles, il est indiqué que "la Résistance Française peut disparaître dans la campagne en battant en retraite jusqu'à 3 hexagones au lieu de 1 pour chaque drapeau lancé". Le croquis à côté du cadre sur la Résistance et les FFI montre une unité de la Résistance qui subit 2 drapeaux et bat en retraite de 4 hexagones. Est-ce correct ?

R. Oui

Les unités de la Résistance peuvent battre en retraite de 1, 2 ou 3 hexagones pour chaque drapeau lancé. Dans l'exemple, avec deux drapeaux, le recul minimum est de 2 hexagones mais il peut aller jusqu'à 6 hexagones.

Ignorer le Premier Drapeau

Q. Les Bunkers permettent (au choix du défenseur) à l'unité s'y trouvant de toujours ignorer le premier drapeau, mais la carte Tir de Barrage indique que les drapeaux ne peuvent être ignorés. Alors, si un Bunker est touché par un Tir de Barrage, l'unité doit-elle battre en retraite ?

R. Oui

Les drapeaux résultants d'une Attaque Aérienne ne peuvent être ignorés, eux non plus.

Q. Je comprends que l'Artillerie dans un bunker perdra une figurine seulement à partir du second drapeau puisque le premier drapeau est ignoré et qu'elle ne peut battre en retraite depuis un bunker. Alors, avec un Tir de Barrage, subira-t-elle aussi une perte pour le premier drapeau ?

R. Oui

Q. Pour l'artillerie dans un bunker, les drapeaux sont traités comme des pertes. Ignore-t-elle quand même le premier drapeau ?

R. Oui, Bunkers (page 16)

A la base, une unité d'artillerie dans un bunker ne peut battre en retraite. Pour cette raison elle doit perdre une figurine pour chaque recul qu'elle ne peut effectuer. Bien entendu, comme toutes les autres

unités dans un bunker elle peut ignorer le premier drapeau lancé contre elle. En clair, il faut obtenir deux drapeaux pour faire une perte et trois pour éliminer l'unité d'artillerie entière.

Ligne de Mire

Q. La ligne de mire peut-elle passer au travers des demi hexagones qui bordent le champ de bataille ?

R. Non

Prenons l'exemple de l'unité blindée du scénario 3 (Sword Beach) qui au départ est enclavée entre une forêt et Riva Bella. Elle ne peut que tirer sur des unités se trouvant adjacente à elle, dans la forêt ou dans le village qui bloquent la ligne de mire. Elle ne pourra tirer sur une unité ennemie se plaçant dans l'hexagone bordant le champ de bataille entre les barbelés et l'unité d'infanterie adjacente allemande aux bois. La ligne de mire est bloquée par le demi hexagone adjacent aux bois. On ne peut en effet présumer de l'éventuel terrain qui s'y trouverait et bloquerait alors la ligne de mire de deux côtés.

Q. Un pont bloque-t-il la Ligne de Mire ?

R. Non

Collines - Ligne de Mire

Q. Une unité d'Infanterie ou de Blindés se trouvant sur un hexagone de Collines peut-elle voir par-dessus un hexagone contenant du terrain bloquant la Ligne de Mire ?

R. Non

Les Terrains (Villes, Forêts, Bocages, Bunkers) tout comme les unités amies ou ennemies bloquent la Ligne de Mire.

Q. Une unité d'Infanterie ou de Blindés se trouvant sur un hexagone de Collines peut-elle voir, par-dessus un hexagone contenant du terrain bloquant la Ligne de Mire, une cible se trouvant, elle aussi, sur un hexagone de Collines ?

R. Non

Notez également que selon les Règles (Page 14) un hexagone de Collines bloquera la Ligne de Mire des unités qui tentent de voir par-dessus. En plus, lorsqu'il s'agit d'un groupe d'hexagones de Collines adjacents les uns aux autres, une unité ennemie située au niveau inférieur aura une Ligne de Mire uniquement sur les hexagones frontaux (premier rang) de ces Collines. Une unité située sur ces Collines, dans un hexagone du second rang, ne pourra être vue. Cette même unité, située au second rang, n'aura pas de Ligne de Mire depuis sa position au-dessus des hexagones frontaux (premier rang) de Collines vers les hexagones du niveau inférieur.

L'exemple donné dans les Règles est là uniquement parce que les Collines sont le seul type de terrain qui ne bloque pas la Ligne de Mire lorsqu'elles font partie d'un groupe de Collines ou d'une Colline plus vaste composée d'hexagones adjacents.

Vous pouvez également consulter, sur le site, dans la section Scénarios du Front, le faux scénario (Exemple U) donnant des exemples de Ligne de Mire.

Prise de Terrain

Q. La carte "**Embuscade**" permet-elle à une unité de faire une Prise de Terrain si sa cible doit battre en retraite ou est éliminée ?

R. Non, (page 11, Prise de Terrain)

Lorsqu'une unité d'Infanterie qui **attaque** en Combat Rapproché élimine l'unité ennemie ou la force à battre en retraite, elle peut faire une Prise de Terrain en avançant dans l'hexagone laissé vacant. Ici, le mot clef est "**attaque**". Seul le joueur dont c'est le tour (celui activant ses unités) peut faire une Prise de Terrain durant son tour. La carte embuscade est une réaction jouée lorsque l'adversaire déclare un Combat Rapproché. Pour cette raison l'unité ne peut prendre le terrain, même si l'adversaire est éliminé ou doit battre en retraite.

Q. Une unité peut-elle faire une Prise de Terrain au-delà de sa capacité normale de mouvement (c'est à dire : les unités d'infanterie spéciales qui bougent de deux hexagones, attaquent, réussissent leur Combat Rapproché et font une Prise de Terrain, faisant un mouvement total de 3 hexagones) ?

R. Les mouvements Spéciaux prennent place durant la phase 4 – Combat (Il s'agit de la Prise de Terrain et de la Percée de Blindés). Ces mouvements spéciaux sont en plus du mouvement normal d'une unité.

Q. Je comprends qu'une unité **blindée** peut se déplacer de 3 hexagones, attaquer, réussir son Combat Rapproché et prendre l'hexagone laissé vacant par l'ennemi pour un mouvement 4 hexagones. Elle peut alors réussir une Percée de Blindés et prendre le nouvel hexagone libéré, mais ne plus combattre, pour un mouvement total de 5 hexagones. Est-ce correct ?

R. Oui

MAIS les restrictions de combat et de mouvement pour le Terrain de l'hexagone où entre l'unité doivent être appliquées !

Q. Si une unité **blindée** se déplace de deux hexagones sur la **plage** et réussit un Combat Rapproché, peut-elle faire une Prise de Terrain (se déplaçant d'un troisième hexagone) ? Cela ne viole-t-il pas la règle qui dit "une unité ne peut se déplacer que de 2 hexagones maximums dans le sable (y compris les blindés) ?

R. Plages (Page 15) et sur la carte de résumé.

"Combat : aucune restriction de combat, y compris pour la "prise de terrain", qui reste possible". La fin de la phrase précédente répond ici à la question.

Q. Si une unité **blindée** réussit un Combat Rapproché contre une unité dans un bois (ou du bocage ou une ville) et qu'elle prend le terrain, peut-elle faire une Percée de Blindés ? Le terrain l'interdit-il ?

R. Une unité blindée qui réussit un Combat Rapproché contre une unité dans un hexagone de **Bois** ou de **Ville** peut faire une Prise de Terrain. Elle ne peut plus combattre, à cause des règles de terrain.

Une unité blindée qui réussit un Combat Rapproché contre une unité dans un hexagone de **Bocage** peut faire une Prise de Terrain, uniquement si elle a commencé adjacente à cet hexagone de Bocage. Si elle commence adjacente, elle peut faire la Prise de Terrain mais ne peut plus combattre à cause des règles de terrain.

Une unité blindée qui réussit un Combat Rapproché contre une unité sur un hexagone de **Barbelés** peut faire une Prise de Terrain et encore combattre suite aux règles de terrain.

Une unité blindée qui réussit un Combat Rapproché contre un hexagone de **Bunker ne peut pas** faire une Prise de Terrain à cause des règles de terrain. Elle ne peut donc plus combattre à cause des règles de Prise de Terrain.

Un autre point à propos de la Prise de Terrain. Pour la **Pointe-Du-Hoc**.

Une unité d'Infanterie qui réussit un Combat Rapproché contre une unité ennemie sur un hexagone de **Falaise** (hexagone de colline), peut faire une Prise de Terrain vers le haut de la falaise.

Q. Si une unité d'infanterie entre dans des **barbelés** (qui arrêtent le mouvement) et attaque un ennemi en Combat Rapproché le forçant à battre en retraite, peut-elle faire une Prise de Terrain ? Les barbelés l'empêchent-ils ?

R. Barbelés (Page 16)

Déplacement : toute unité entrant sur un hexagone contenant des barbelés doit s'arrêter.

Cela semble clair et répond à la question. Les blindés et ou l'infanterie doivent s'arrêter et ne peuvent donc pas faire de Prise de Terrain

Artillerie

Q. Est-ce que l'Artillerie ignore les terrains aussi bien que les obstacles fixes ou amovibles ?

R. Oui.

Voyez les Bunkers / Sacs de sable (Page 16) - Les dés de combat de l'Artillerie ne sont pas réduits.

Q. Une unité d'Artillerie dans un Bunker a-t-elle un arc de tir de 360 degrés ?

R. Oui.

Contradictions de règles concernant les dés

Q. Comment résoudre les contradictions de règles concernant les dés ?

R. En cas de contradiction de règles entre l'attaquant et le défenseur lors de l'interprétation d'un résultat "étoile" sur le dé, c'est l'interprétation de l'attaquant qui prévaut.

Par exemple :

- Un sniper qui attaque un autre sniper le touche sur une grenade ou une étoile (malgré le fait que la règle stipule qu'un sniper n'est touché que sur une grenade)
- Un avion au sol qui subit un Mitrailage est touché sur une grenade, une étoile ou un drapeau (malgré le fait que la règle stipule qu'un avion au sol n'est touché que sur une grenade. Le drapeau provoque une perte car un avion au sol ne peut pas battre en retraite)

Parachutage supplémentaire - Sainte-Mère-Eglise

Q. Les quatre figurines de Parachutistes doivent-elles être lâchées en même temps ?

R. Oui

Prenez les figurines de Parachutistes dans votre main. Positionnez votre main environ 30 cm au-dessus du plateau de jeu et ouvrez-la. Je pense que les figurines tomberont toutes au même moment, environ.

Q. Si deux figurines tombent dans le même hexagone sont-elles toutes les deux retirées du jeu ?

R. Oui.

Si **une partie** de la figurine de Parachutiste est hors du plateau de jeu et l'autre dans un hexagone de celui-ci, la figurine est retirée du jeu. Si **une partie** de la figurine est dans le même hexagone qu'une figurine amie ou ennemie et l'autre dans hexagone sans autre figurine, la figurine de Parachutiste est retirée du jeu.

Q. Quelle est la partie d'une figurine de Parachutiste qui détermine l'hexagone dans lequel on la place ?

R. Lorsqu'une figurine se trouve sur plus d'un hexagone, le joueur Allié peut choisir dans lequel il placera la figurine et le reste de l'unité. Bien entendu, si une partie de la figurine est dans un hexagone et l'autre hors du plateau de jeu, elle est retirée du jeu.

Scénario Opération Lüttich

Q. Si le joueur Allié joue une carte Reconnaissance comme une carte Attaque Aérienne, peut-il aussi piocher 2 cartes de commandement et n'en garder qu'une comme indiqué sur la carte ? Ou bien ce texte est-il ignoré ?

R. Vous la jouez EXACTEMENT comme la carte Attaque Aérienne, donc vous ne piochez pas 2 cartes.

Q. Cette règle spéciale s'applique-t-elle aussi à la carte Reconnaissance en Force ?

R. Non.

La carte Reconnaissance en Force ne peut pas être jouée comme une Attaque Aérienne !

Q. Mon adversaire peut-il jouer une carte **Contre Attaque** juste après ma carte Reconnaissance (jouée comme Attaque Aérienne) et l'utiliser pour faire une Attaque Aérienne, lui aussi ?

R. Oui

La carte Contre Attaque est une Attaque Aérienne et non une carte Reconnaissance.

St. Vith - Scénario

Q. Dans le scénario St. Vith, Ardennes, une règle spéciale stipule que les collines le long de St. Vith sont infranchissables. Sur la carte, cela se traduit par le fait que les unités venant de St. Vith ne peuvent gravir les collines. Qu'en est-il pour les unités allant vers St. Vith ?

R. Les collines sont infranchissables dans les deux sens, venant de St. Vith et allant vers St. Vith.

Éditeur de Scénarios Mémoire 44 de Days of Wonder (DoW)

Q. Est-il permis aux créateurs de scénarios qui emploient l'éditeur de scénarios DoW d'utiliser le produit de celui-ci, sur d'autres sites Internet ? Dans la plupart des cas, cela signifie sauver la version imprimable sous la forme d'un document MS Word ou PDF.

R. Absolument, il n'y a aucun mal à cela ! Autant que faire se peut, nous essayerons et serons aussi ouverts que possible en ce qui concerne le jeu et nous ferons bon accueil aux contributions de la communauté, sans tenir compte de l'endroit où elles seront publiées (ou quel que soit l'outil employé pour cela). Bien entendu, cela ne veut pas dire (comme je l'ai lu, sur BGG peut-être ?) que le jeu lui-même est "Libre" (Open Source) ou que nous ne défendrons pas les droits d'auteurs, marques déposées et autres droits. Mais, au plus nous serons ouverts, au meilleur sera le jeu, du moins nous osons y croire.

Eric.

CARTES DE COMMANDEMENT

Carte "Assaut de Blindés"

Q. Je joue la carte "Assaut de Blindés" (qui donne 1 dé supplémentaire à chaque unité Blindée en Combat Rapproché). Une unité Blindée qui réussit une Percée de Blindés conduisant à un second Combat Rapproché garde-t-elle son dé supplémentaire pour cette seconde attaque ?

R. Oui

Carte "Combat Rapproché"

Q. La carte "Combat Rapproché" est jouée, des unités battent en retraite, se retrouvant adjacentes à des unités qui n'étaient pas au contact avec l'ennemi quand la carte a été jouée. Peuvent-elles combattre ?

R. Non, seules les unités adjacentes à l'ennemi, au moment où la carte est jouée, peuvent être activées.

Q. Lorsque je joue la carte Combat Rapproché, une unité désignée pour faire un Combat Rapproché peut-elle encore tirer si l'unité qu'elle devait attaquer, en Combat Rapproché, ne lui est plus adjacente ?

R. Non.

Les unités activées peuvent uniquement faire du Combat Rapproché.

Q. La carte Combat Rapproché est jouée, une unité retraite, ce qui la place adjacente à une unité qui n'était, originellement, pas adjacente au moment de l'activation. Peut-elle combattre ?

R. Non, seules les unités adjacentes au moment où la carte est jouée peuvent être activées.

(Merci Ubergeek)

Carte "Contre Attaque"

Q. Lorsque vous jouez la carte "Contre Attaque" en réaction à une carte "Reconnaissance", pouvez-vous piocher deux cartes ?

R. Oui

Les effets complets de la carte contrée sont dupliqués, y compris la pioche de deux cartes et la défausse d'une des deux.

Carte "Action Héroïque"

Q. Quand la carte "Action Héroïque" est jouée, une grenade obtenue au dé signifie-t-elle que vous pouvez activer une unité d'artillerie ou le seul moyen de le faire est-il d'obtenir une étoile ?

R. L'étoile permet d'activer une unité de votre choix et c'est l'unique moyen d'activer une unité d'artillerie.

Assaut d'Infanterie

Q. Un assaut d'infanterie dans une section sans unité d'infanterie permet-il d'activer une unité de son choix ?

R. Non

La carte Assaut d'Infanterie stipule, si vous n'avez pas d'infanterie, activer une autre unité de votre choix. Si vous commandez une unité d'infanterie dans n'importe laquelle des sections du champ de bataille vous ne pouvez choisir d'activer une unité de votre choix.

Cartes "Assaut de Blindés", "Assaut d'Infanterie", etc.

Q. Certaines cartes indiquent que si vous ne possédez pas d'unité d'un type spécifique, vous pouvez activer une unité de votre choix. Cela veut-il dire que vous pouvez activer n'importe quelle unité et lui donner n'importe quel ordre ou cela signifie-t-il que vous pouvez choisir une unité et lui appliquer les effets de la carte ?

R. Vous ne pouvez pas appliquer les effets de la carte. La carte permet seulement d'activer une unité du champ de bataille (quel que soit son emplacement) et rien de plus.

Mauvaise Main

Q. Un joueur ne peut jouer aucune de ses Cartes de Commandement (parce qu'il n'a pas d'unités dans les sections appropriées). Doit-il se défausser d'une carte et ne rien faire d'autre durant ce tour ?

R. Vous pouvez jouer une carte de section sur une section où vous n'avez aucune unité. Aucune unité n'est alors activée et vous ne faites rien d'autre que défausser la carte jouée avant d'en piocher une nouvelle.

Carte "Fusillade"

Q. Lorsque la carte "Fusillade" est jouée, les unités tirent avec un dé supplémentaire. Cela veut-il dire que l'infanterie peut tirer à "4, 3, 2, 1" ou qu'elle tire à "4, 3, 2" ?

R. La carte indique de lancer un dé supplémentaire. La portée de tir n'est pas allongée, ainsi la seconde option "4, 3, 2" est la bonne.

Carte "Infiltration"

Q. Une unité d'Infanterie peut-elle se déplacer de trois hexagones sur la plage lorsqu'on joue la carte Infiltration ?

R. Oui.

Pour éviter un interminable débat au sujet de cette carte, l'intention originale était que le mouvement de l'unité d'Infanterie ne serait pas restreint par le terrain mais que les restrictions de combat dues au terrain devraient s'appliquer. Il a été oublié de le préciser clairement sur la carte. La carte doit donc être lue comme suit : Les restrictions de mouvements ne s'appliquent pas mais les restrictions de combat s'appliquent normalement.

Les types de terrain qui coûtent plus d'un mouvement coûtent seulement un mouvement lorsqu'une unité d'infanterie est activée par la carte Infiltration.

Un exemple de cela se trouve dans le scénario Omaha Beach où gravir l'escarpement depuis la plage est un mouvement de 2 hexagones pour une unité d'infanterie. Gravier (ou descendre) l'escarpement ne

coûte plus, dans ce cas seulement, qu'un mouvement d'un hexagone à l'unité d'infanterie qui est activée par la carte Infiltration.

Embuscade

Q. Une unité qui subit une embuscade peut-elle attaquer après celle-ci lorsqu'un drapeau est obtenu au dé par l'unité qui fait l'embuscade ?

R. Normalement la réponse est NON, parce que quand une unité quitte l'hexagone où elle se trouvait suite à une retraite, elle ne peut attaquer en retour, même si elle recule vers sa base de départ et reste malgré tout adjacente à l'unité ennemie qui a fait l'embuscade. Toutefois, si l'unité qui tombe dans l'embuscade doit faire retraite mais que son axe de recul est bloqué, elle doit perdre une figurine pour chaque mouvement de retraite qu'elle ne peut effectuer. Et, parce que cette unité ne quitte pas l'hexagone où elle se trouvait, elle peut alors attaquer en retour l'unité qui a fait l'embuscade.

Blindés - Dés de Bonus

Q. Si une unité de Blindés fait une attaque qui reçoit un dé supplémentaire (comme avec Action Héroïque, Assaut de Blindés, etc.), lors d'un Combat Rapproché... puis fait reculer ou détruit l'unité cible et fait une Percée de Blindés... garde-t-elle le dé supplémentaire pour le second combat ?

R. Oui.

Tirage de Carte de l'Axe dans le scénario Pegasus Bridge

Q. Si le joueur de l'Axe joue une carte Reconnaissance lors de son premier ou deuxième tour de jeu, combien de cartes pioche-t-il ? Après mon premier tour, je dois piocher 2 cartes et les ajouter à ma main. La carte Reconnaissance dit que je dois piocher 2 cartes et défausser l'une d'elles. Il me semble assez confus de savoir comment résoudre cette action.

R. Voici comment procéder dans ce cas :

Piochez 2 cartes (pour la carte Reconnaissance), gardez-en une et défaussez l'autre, ensuite piochez votre seconde carte du tour.

Terrains

Omaha Beach

Q. Les Bunkers de la plage d'Omaha sont tous positionnés sur des Collines. Les modificateurs de terrain s'additionnent-ils ? Cela veut-il dire que les Blindés tirent dans l'hexagone avec -4 dés et l'Infanterie avec -2 dés ?

R. Non,

Les réductions du nombre de dés dues aux terrains dans un même hexagone ne sont pas cumulables. Le modificateur retenu est le plus haut uniquement (ainsi un Bunker sur une Colline offre la même protection que dans un hexagone vierge).

Digue

Q. Dans le scénario sur la Plage d'Omaha, deux éléments de "sacs de sable" sont considérés comme une **Digue**, une position renforcée permanente. Cela veut-il dire qu'ils restent en place sur le champ de bataille, même si les hexagones sont abandonnés ?

R. Oui

La Digue ne peut être retirée et les unités peuvent se déplacer au travers sans impact sur leur mouvement.

Barbelés

Q. Une unité d'infanterie peut-elle combattre durant le tour où elle entre dans un hexagone de Barbelés ?

R. Une unité d'infanterie doit choisir entre combattre avec dé de moins **OU** retirer les Barbelés et ne pas combattre ce tour là. Quand une unité d'infanterie pénètre dans des Barbelés après un déplacement de 2 hexagones et n'est donc plus capable de combattre durant le tour, elle ne peut enlever les Barbelés.

Q. Le Terrain est sans effet sur les mouvements de retraite, est-ce également vrai pour les Barbelés ?

R. Oui, on bat en retraite au travers des Barbelés comme au travers des autres terrains normaux.

Q. Une unité de Blindés qui retraite dans un hexagone contenant de Barbelés peut-elle les retirer ?

R. Non

Nous voyons l'acte d'enlever des Barbelés avec une unité d'Infanterie ou de Blindés comme une action offensive. Pour cette raison, une unité de Blindés qui retraite dans ou au travers d'un hexagone contenant des Barbelés ne peut les retirer.

Bunkers

Q. Lorsqu'une Règle Spéciale indique que "seul les unités de l'Axe peuvent utiliser les Bunkers comme moyen de défense", cela veut-il dire que les hexagones avec des Bunkers deviennent infranchissables pour les Alliés ?

R. Non, une unité d'infanterie Alliée peut se placer dans l'hexagone avec le bunker mais elle ne bénéficie pas de sa protection.

Combats d'un hexagone de terrain vers un autre

Q. Mon unité est située dans un hexagone de Forêt et attaque une unité adjacente elle aussi située dans un hexagone de Forêt. La Forêt protège-t-elle cette unité ou n'a-t-elle pas de protection parce que les deux unités sont en Forêt (comme pour des Collines) ?

R. Chaque hexagone de Forêt est considéré séparément, ainsi la protection et les autres effets du terrain s'appliquent toujours. Le cas des Collines n'est pas relatif au fait qu'elles sont adjacentes, c'est une question d'altitude.

Plage - Mouvement

Q. Lorsqu'une unité de Blindés se déplace de deux hexagones en terrain clair, peut-elle entrer dans un hexagone de Plage pour son troisième hexagone de mouvement ?

R. Non.

Une unité qui se déplace sur un hexagone de Plage peut seulement se déplacer de 2 hexagones ce tour là. Toutefois, l'unité peut faire une prise de terrain et gagner un hexagone de mouvement supplémentaire.

Si une unité se déplace sur un hexagone de Plage, durant son mouvement (que ce soit le premier ou le second hexagone, cela n'a aucune importance), elle peut seulement se déplacer de deux hexagones pour son mouvement de ce tour.

- Une unité de Blindés débarque depuis l'océan. Le premier hexagone est un hexagone de Plage. L'unité de Blindés peut encore se déplacer d'un hexagone, uniquement.

- Une unité de Blindés se déplace d'un hexagone de Plage dans un autre. L'hexagone suivant est du terrain clair, l'unité doit pourtant stopper dans ce dernier parce qu'elle s'est déplacée dans un hexagone de Plage, premièrement.

- Une unité de Blindés se déplace sur un hexagone de terrain clair avant d'entrer dans un hexagone de Plage. Elle peut entrer dans cet hexagone de Plage mais doit y stopper. La limite des deux hexagones de mouvement s'applique dès que l'unité entre dans un hexagone de Plage.