



DAYS OF
WONDER

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS.....3

I. QUESTIONS GÉNÉRALES.....3

Fin du jeu.....	3
Prise de terrain.....	4
⊛ Breakthrough.....	4
Désert.....	4
Passer son tour.....	4
⊛ Dés.....	5
Main de départ	5
⊛ Ligne de mire.....	5
⊛ Retraite	5
Médailles majoritaires.....	5
Carte de visibilité.....	5
Copyright.....	5

II. TERRAINS6

Plages.....	6
Bunkers.....	6
Forêts.....	7
Bocage normand.....	7
Obstacles antichars.....	7
⊛ Collines.....	7
Mer.....	8
Ponts.....	8
Sacs de sable.....	9
Falaises & Escarpements.....	9
Digue.....	9
Villes & Villages.....	10
Barbelés.....	10
Aérodrome.....	10
⊛ Barrages.....	11
Champs de mines.....	12
Montagnes.....	12
Pont flottant.....	13
Pont ferroviaire.....	13
Obstacle routier.....	13
Routes.....	14
⊛ Oueds & Défilés.....	15
Rivière gelée.....	15
Cavernes de collines.....	16
Cavernes de montagnes.....	16
Quartier général de campagne.....	16
Jungles.....	16
⊛ Rivières franchissables.....	17
Pont de corde.....	17
⊛ Ergs & Dunes.....	17
Balkas.....	18

Toutes les réponses de cette FAQ ont été vérifiées par Richard Borg et sont officielles. Elles prévalent sur toute autre réponse donnée en ligne ou dans une version précédente de la FAQ.

III. ACTIONS.....19

Faire sauter un pont.....	19
Raids aériens & Blitz.....	19
Canots démontables & Bateaux.....	20
Commandant héroïque.....	20
Règles du désert nord-africain	20
Règles de Blitz	21
Camouflage.....	21
Capture du QG de campagne.....	22
Soins hospitaliers.....	22
⊛ Attaques nocturnes	22
Parachutage.....	22

IV. TROUPES.....23

Unités régulières.....	23
Artillerie lourde.....	24
⊛ Troupes du Génie.....	24
Train.....	25
⊛ Train de ravitaillement.....	25
Train blindé.....	25
Tireur d'élite	26
Porte-avions.....	26
Destroyers.....	26
Barges (LC).....	27
⊛ Tigres.....	27
Camions de transport.....	28
Brandenburgers.....	28

V. RÈGLES AÉRIENNES.....29

Questions générales.....	29
Avions en mode Overlord.....	29
Sortie aérienne.....	29
Avion au sol / porte-avions.....	30
Avion en vol.....	30
Test aérien.....	30
Interdiction au sol.....	30
Appui aérien.....	31
Kamikaze.....	31
Reconnaissance.....	31
Mitrailage.....	31

VI. AVIONS.....32

Fieseler Fi 156 Storch.....	32
Yakovlev Yak-1/7/9.....	32

VII. NATIONS.....33

Résistance française	33
Armée Rouge (RKKA).....	33
Armée impériale japonaise	33
Corps des US Marines	34

VIII. COMMANDEMENT35

Reconnaissance.....	35
Assaut de blindés.....	36
Contre-attaque.....	36
Assaut d'infanterie.....	37
À l'attaque.....	37
Embuscade.....	38
Tir d'artillerie.....	38
⊛ Infiltration	39
Combat rapproché.....	40
Consolidation de position.....	40
Fusillade.....	40
Médecins & mécaniciens.....	41
Action héroïque	41
Attaque aérienne	41
Sortie aérienne.....	41

IX. MATÉRIEL42

Règles de Matériel.....	42
-------------------------	----

X. OVERLORD42

Questions générales.....	42
⊛ Armée impériale japonaise en Overlord.....	42
Avions en Overlord	43
Overlord sur le Front Est.....	43

XI. SCÉNARIOS.....44

Pegasus Bridge.....	44
Sainte-Mère-Église.....	44
Pointe-Du-Hoc.....	44
Première vague - Omaha Beach.....	44
Opération Lüttich.....	45
Ponts de Nimègue.....	45
Saint- Vith.....	45
Trouée de Saverne.....	45
Barrage de Schwammenhuel.....	46
Évasion à Klin.....	46
Barricades Rouges.....	46
Mer d'Azov	46
Rivière Bug.....	47
Île de Wake.....	47
Le hachoir à viande.....	47
Erreur dans l'Air Pack concernant les scénarios du Pacifique	47
L'enfer du bocage.....	48
Les Cadets de Saumur.....	48
Opération Market Garden.....	48
L'Épée de Stalingrad.....	49

⊛ Ce symbole indique un ajout ou une mise à jour d'une règle depuis la dernière version de la FAQ.



Certaines questions sont associées à un logo et un numéro de page. En vous référant à la page du livret de l'extension correspondante, vous obtiendrez plus d'informations sur cette question.



Jeu de base



Terrain Pack



Front Est



Hiver/ Désert



Guerre du Pacifique



Air Pack



Battle Maps



Théâtre Méditer.



Carnets de Campagne

Avant-propos

Bienvenue dans la FAQ officielle de Mémoire 44.

Comme nombre d'entre vous l'ont découvert, Mémoire 44 n'est pas spécialement un jeu complexe. C'est en respectant cette idée que dès sa création, nous nous sommes appliqués à présenter les règles du jeu et de ses extensions de façon logique et concise. Seulement, tous les joueurs n'interprètent pas les règles de la même façon, aussi précises soient-elles, et cherchent alors à savoir quelle est la *bonne* façon de jouer. Voici donc une FAQ officielle, aussi complète que possible, qui vous sera bien utile !

La FAQ répond à toutes les questions concernant les règles et reprend également toutes les cartes de résumé présentées sur www.memoir44.com. Le compendium des cartes de résumé est régulièrement tenu à jour et vous pouvez vous y référer pour d'éventuelles questions à venir. La FAQ comporte également les réponses aux questions sur le jeu en général, en Overlord, et même sur des scénarios en particulier. Nous vous recommandons d'imprimer ce document et de le garder dans votre sac de campagne pour vous y référer en cas de besoin !

Un grand merci à Jesse Rasmussen pour la réalisation de ce document. Bon jeu à tous !

Richard Borg

et les Éclaireurs de Mémoire 44



I. QUESTIONS GÉNÉRALES



FIN DU JEU

Q. À quel instant précis une partie se termine-t-elle ?

R. Une partie est terminée au moment précis où un camp atteint le nombre de médailles requis par les conditions de victoire du scénario. Il n'est pas possible de faire une *Prise de terrain* ou une *Percée de blindés* au-delà.

Q. Puis-je dépasser les conditions de victoire d'un scénario en prenant un objectif qui rapporte plusieurs médailles en fin de partie ?

R. Non. Vous remportez le scénario mais ne pouvez pas excéder le nombre de médailles défini dans les conditions de victoire.

Q. Lorsqu'un scénario impose la prise d'un objectif pour gagner, puis-je augmenter mon nombre de médailles final en détruisant des unités ennemies avant de m'emparer de l'objectif ?

R. Il n'est jamais possible de dépasser le nombre de médailles défini dans les conditions de victoire. Le score retenu sera donc égal à ce nombre, même si vous avez remporté plus de médailles que nécessaire.



PRISE DE TERRAIN

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 spécialisées qui bougent de 2 hex, réussissent leur combat rapproché et font une *Prise de terrain*, faisant un mouvement total de 3 hex) ?

R. Oui. 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. Une unité blindée peut donc se déplacer de 3 hex, éliminer une unité ennemie en combat rapproché et prendre l'hex laissé vacant pour un mouvement de 4 hex. Elle peut alors faire une *Percée de blindés* (en éliminant un nouvel ennemi adjacent, par exemple) et prendre le nouvel hex libéré, mais ne peut plus combattre, pour un mouvement total de 5 hex. Est-ce correct ?

R. Oui, sous réserve des différentes restrictions de combat et de mouvement dues à la nature des terrains traversés.

Q. Si une unité blindée se déplace de 2 hex sur la plage et élimine une unité ennemie en combat rapproché, peut-elle faire une *Prise de terrain* (se déplaçant d'un 3^e hex) ?

R. Oui, une unité blindée est autorisée à se déplacer ainsi, comme l'indique la carte de résumé « Plages » (ou le livret de règles): « aucune restriction de combat, y compris pour la *Prise de terrain*, qui reste possible ».

Q. Une unité blindée peut-elle effectuer une *Percée de blindés* après avoir éliminé en combat rapproché une unité ennemie se trouvant dans une forêt, un bocage ou un village ?

R. Dans ce cas, l'unité blindée peut effectuer une *Prise de terrain*, mais pas une *Percée de blindés*, car le terrain l'empêche de combattre à nouveau. *Note* : dans le cas d'un bocage, l'unité de blindés ne peut y entrer en faisant une *Prise de terrain* après avoir éliminé l'ennemi que si elle ne s'est pas déplacée durant ce tour.

Q. Une unité de blindés peut-elle effectuer une *Percée de blindés* après avoir éliminé en combat rapproché une unité ennemie se trouvant dans des barbelés ?

R. Dans ce cas, l'unité blindée peut effectuer une *Prise de terrain* et une *Percée de blindés* (c'est-à-dire combattre de nouveau) mais elle ne pourra pas se déplacer une nouvelle fois, même si la *Percée de blindés* élimine une unité ennemie en combat rapproché, à cause des barbelés (retirez néanmoins les barbelés du plateau de jeu).

Q. Une unité de blindés peut-elle effectuer une *Percée de blindés* après avoir éliminé en combat rapproché une unité ennemie se trouvant dans un bunker ?

R. Non, et d'ailleurs l'unité blindée ne peut même pas prendre le terrain, puisque le bunker est un terrain interdit aux blindés.

Q. Une unité d'infanterie entrant dans des barbelés peut-elle effectuer une *Prise de terrain* si elle élimine une unité ennemie en combat rapproché ?

R. Non. Une unité d'infanterie entrant dans des barbelés doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-là. La *Prise de terrain* est donc impossible. *Note* : une unité de blindés doit suivre exactement la même règle.

Q. Avec les règles du désert nord-africain, si une unité de blindés élimine une unité ennemie retranchée dans un village ou une palmeraie, peut-elle faire une *Prise de terrain*, ressortir aussitôt (règles du désert), et faire une *Percée de blindés* ?

R. Non. Un hex de palmeraie fonctionne comme un hex de forêt, donc une unité qui entre dans une palmeraie doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-là. Notez qu'une unité ne peut pas combattre après être entrée dans une palmeraie (ou une forêt). Ces deux règles s'appliquent aussi aux villages du désert, qui fonctionnent comme des villages normaux.

FORMAT BREAKTHROUGH

Q. L'extension des plateaux Breakthrough recommande d'utiliser deux paquets de cartes pour jouer en Breakthrough. Dois-je donc jouer avec quatre cartes *Sortie aérienne*, dans la mesure du possible ?

R. Oui. Il doit donc y avoir quatre cartes *Sortie aérienne* et deux cartes *Attaque aérienne* en jeu.

DÉSERT

Q. Un hex de désert fonctionne-t-il comme un hex de plage ?

R. Non. Un hex de désert est à traiter comme un hex de terrain nu normal. *Note* : il en va de même pour les hex de terrain nu enneigé du plateau Hiver.

PASSER

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. Oui, il peut jouer une carte de section sur une section où il n'a aucune unité. Aucune unité n'est alors activée et il ne fait rien d'autre que défausser la carte jouée avant d'en piocher une nouvelle.



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.

Exemples :

- » Un tireur d'élite qui en attaque un autre le touche sur une grenade ou une étoile (malgré le fait que la règle stipule qu'un tireur d'élite n'est touché que sur une grenade) ;
- » Un tireur d'élite qui subit un *Mitrailage* est touché sur une grenade ou une étoile (même raison) ;
- » 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).

Q. Un joueur a-t-il le droit de lancer moins de dés que ceux auquel il a droit ?

R. Non. Un joueur doit lancer exactement le nombre de dés qui est attribué à son unité (éloignement de la cible, terrain, etc.).

Q. Que conseillerez-vous à un joueur qui veut créer ses propres scénarios ?

R. Je lui conseillerais de tester et retester son scénario. Jouer un scénario seul n'est pas une bonne façon de le tester. N'ajoutez pas trop de règles spéciales à votre scénario. Il y a déjà beaucoup de règles dans Mémoire 44, donc limiter les règles à celles qui existent déjà permettra de garder une certaine cohérence d'un scénario à l'autre (nous en avons déjà testé des centaines). Enfin, les règles proposées par les joueurs doivent éviter d'aller complètement à l'encontre des règles officielles.

» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)

★ MAIN DE DÉPART

Q. Comment faut-il distribuer les cartes avant de commencer une partie ?

R. Cela n'a pas vraiment d'importance, il faut juste que les cartes soient distribuées de façon aléatoire. Richard Borg procède ainsi : il regarde le camp qui reçoit le plus de cartes et fait deux tas comprenant ce nombre de cartes. Le premier joueur choisit un tas et remet dans la pioche les cartes en trop, sans les regarder. Ensuite, le second joueur fait de même, et on remélange la pioche avant de commencer.

LIGNE DE MIRE

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

R. Non.

★ RETRAITE

Q. Au cours d'un combat rapproché, mon adversaire obtient 2 drapeaux contre une unité. Puis-je choisir une voie de retraite qui limite mon recul à un hex et me fait perdre une figurine pour riposter de plus près au prochain tour ?

R. Non. Vous devez faire retraite aussi loin que possible (en d'autres termes, si vous avez plusieurs possibilités de retraite, choisissez celle qui vous fait parcourir le PLUS d'hex). En fait, vous n'avez pas le droit de sacrifier un ou plusieurs de vos hommes s'ils peuvent emprunter une voie de retraite dégagée.

★ MÉDAILLES MAJORITAIRES

Q. D'après les règles, pour acquérir (temporairement) une médaille majoritaire, il faut occuper une « majorité » des hex concernés. Cela signifie-t-il qu'il faut occuper plus de la moitié de ces hex ou bien simplement plus d'hex que son adversaire ?

R. Tant que vous avez strictement plus d'unités que votre adversaire sur les hex concernés, vous avez le contrôle de la médaille majoritaire.

CARTE DE VISIBILITÉ

Q. Le texte du niveau 6 de la carte de Visibilité ne correspond pas au schéma qui lui est associé, puisque la visibilité n'est pas limitée à 6 hex lorsque le jour est levé ; il aurait été plus clair d'écrire « visibilité illimitée » en gros, sans l'illustrer par un schéma.

R. En effet, lorsque l'étoile atteint le niveau 6, la visibilité est illimitée.

COPYRIGHT

Q. Les auteurs de nouveaux scénarios peuvent-ils utiliser le rendu de l'éditeur de scénarios M44 Editor sur d'autres sites Internet, et y publier des versions imprimables ou des versions PDF de leurs scénarios ?

R. Absolument. Nous essayons de rester très ouverts sur le jeu et apprécions toujours les contributions de la communauté, où qu'elles soient publiées (ou avec quel outil, dans ce cas). Cela ne signifie pas que le jeu est en « Open Source » comme j'ai pu le lire sur Internet (peut-être sur BoardGameGeek ?) : nous restons attachés aux copyrights, marques déposées et autres droits concernant Mémoire 44. Mais nous sommes convaincus que plus nous resterons ouverts, mieux le jeu se portera.

» *Eric Hautemont* (PDG de Days of Wonder)



II. TERRAINS



PLAGES



1

15 M44

- ✦ Mouvement sur la plage limité à 2 hex max
- ✦ Aucune restriction de combat
- ✦ **Prise de terrain** et **Percée de blindés** restent possibles
- ✦ Ne bloquent pas la ligne de mire

Q. Lorsqu'une unité de blindés se déplace de 2 hex en plaine, peut-elle entrer dans un hex de plage pour son 3^e hex de mouvement ?

R. Non. Si une unité est amenée à se déplacer sur un hex de plage, alors elle ne pourra se déplacer que de 2 hex ce tour-là. Toutefois, une *Prise de terrain* ou une *Percée de blindés* peut permettre de gagner un hex supplémentaire.

Exemples :

- » Une unité de blindés débarque sur la plage. Le 1^{er} hex est une plage. L'unité de blindés ne pourra donc se déplacer que de 2 hex en tout.
- » Une unité de blindés se trouvant sur la plage n'est plus qu'à un hex de distance de la plaine. Elle franchit un 1^{er} hex de plage, puis arrive sur l'hex de plaine, mais stoppe aussitôt son mouvement : elle vient de parcourir 2 hex. L'exemple est aussi vrai dans l'autre sens (de la plaine vers la plage).
- » Une unité de blindés se trouvant sur la plaine y parcourt 2 hex et s'apprête à entrer sur la plage : elle ne le peut pas car cela lui ferait dépasser les 2 hex autorisés.

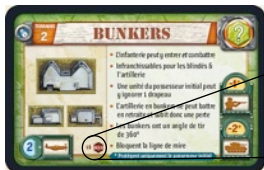
Q. Une unité peut-elle entrer volontairement (et non faire retraite) dans un hex de mer depuis la plage ?

R. Oui, il est possible de se déplacer d'un hex de plage vers un hex de mer, ou d'un hex de mer vers un autre hex de mer.

Q. Un hex de désert fonctionne-t-il comme un hex de plage ?

R. Non. Un hex de désert est à traiter comme un hex de terrain nu normal.

BUNKERS



2

16 M44

- ✦ L'infanterie peut y entrer **et** combattre
- ✦ Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- ✦ Une unité du possesseur initial peut y ignorer 1 drapeau
- ✦ L'artillerie sous bunker ne peut battre en retraite et subit donc une perte
- ✦ Les bunkers ont un angle de tir de 360°
- ✦ Bloquent la ligne de mire



Q. Lorsqu'une règle spéciale indique que « seules les unités de l'Axe peuvent utiliser les bunkers comme position défensive », cela veut-il dire que les hex avec des bunkers deviennent infranchissables pour les Alliés ?

R. Non. Une unité d'infanterie alliée peut se placer dans l'hex avec le bunker mais elle ne bénéficie pas de sa protection.

Q. Lorsqu'un bunker est sur une colline, les réductions du nombre de dés dues au terrain doivent-elles s'additionner ? Cela voudrait dire que des blindés en contrebas subiraient un malus de -3 et une infanterie en contrebas un malus de -2 ?

R. Non. Les réductions du nombre de dés dues au terrain dans un même hex ne sont pas cumulables. Le modificateur retenu est le plus haut uniquement (ainsi un bunker sur une colline offre la même protection qu'un bunker dans un hex de plaine).

Q. Les bunkers permettent à l'unité s'y trouvant de toujours ignorer le premier drapeau, mais les cartes **Tir de barrage** et **Attaque aérienne** indiquent que les drapeaux ne peuvent être ignorés. Quelle règle a priorité ?

R. Les cartes ont priorité : il est impossible d'ignorer les drapeaux résultant d'un **Tir de barrage** ou d'une **Attaque aérienne**.

Q. Un drapeau obtenu contre une unité d'artillerie sous bunker doit être considéré comme un coup au but. Est-ce que l'artillerie sous bunker ignore tout de même le premier drapeau ?

R. Oui. Une unité d'artillerie sous bunker ne peut pas battre en retraite. Tout drapeau reçu se transforme donc en coup au but, à l'exception du premier qui peut être normalement ignoré grâce au bunker. Dans le même jet de dés, il faut donc obtenir 2 drapeaux pour faire perdre une figurine à l'unité d'artillerie, ou 3 drapeaux pour la détruire complètement.

Q. Une unité d'infanterie entrant dans un bunker doit-elle s'y arrêter ?

R. Non. Les blindés et l'artillerie ne peuvent quant à eux pas du tout entrer dans un bunker.

Q. Une unité d'infanterie standard entrant dans un bunker après un mouvement de 2 hex peut-elle combattre aussitôt ?

R. Non. Certaines cartes permettent à l'infanterie de se déplacer de 2 hex et d'attaquer, mais entrer dans un bunker ne permet pas automatiquement de combattre de suite !

Q. Quel est le théâtre d'opérations de la Seconde Guerre mondiale que tu préfères ?
R. L'Afrique du Nord, parce que j'ai grandi en Éthiopie. Mes parents y étaient missionnaires. Je m'intéresse également beaucoup aux batailles d'Italie et de Crète.
 » *Jesse Rasmussen* (Joueur de Mémoire 44 - États-Unis)

FORÊTS



3

2

13

- ✳ Une unité y entrant **doit** stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- ✳ Une unité y entrant **ne peut pas** combattre
- ✳ Bloquent la ligne de mire



Q. Mon unité se trouve dans un hex de forêt et attaque une unité adjacente se trouvant elle aussi en 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 hex de forêt est pris en compte séparément, donc la protection et les autres effets du terrain s'appliquent toujours.

BOCAGE NORMAND



4

14

- ✳ Une unité y entrant **doit** stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- ✳ Une unité y entrant **ne peut pas** combattre
- ✳ Pour entrer ou prendre le terrain l'unité **doit** partir d'un hex adjacent
- ✳ En sortant, une unité **doit** stopper dans l'hex adjacent, la **Prise de terrain** reste possible
- ✳ Bloque la ligne de mire



Q. Une unité peut-elle battre en retraite sur un hex de bocage même si elle n'était pas adjacente à cet hex au début de son tour (par exemple, après avoir subi deux drapeaux de retraite) ?

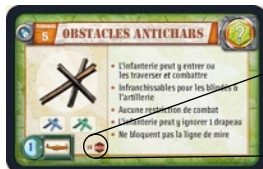
R. Oui. On ne tient pas compte des effets dus au terrain lors d'un mouvement de retraite, sauf exception (ex. rivière gelée).

Note : Les terrains infranchissables ne peuvent jamais être traversés, même pendant une manœuvre de retraite.

Q. Si une unité se trouvant dans un bocage avance d'un hex et élimine une unité ennemie en combat rapproché, peut-elle faire une *Prise de terrain* ou une *Percée de blindés* ?

R. Oui.

OBSTACLES ANTICHARS



5

16

- ✳ L'infanterie peut y entrer ou les traverser **et** combattre
- ✳ Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- ✳ Aucune restriction de combat
- ✳ L'infanterie peut y ignorer 1 drapeau
- ✳ Ne bloquent pas la ligne de mire



Q. Un obstacle antichar empêche-t-il une barge de débarquement (LC) d'accoster ?

R. Oui.

COLLINES



6

10

14

- ✳ Aucune restriction de mouvement
- ✳ Bloquent la ligne de mire (excepté depuis des collines du même groupe de collines)



Q. Une unité se trouvant sur une colline attaque une autre unité, elle aussi sur une colline. Y a-t-il une réduction de dés ?

R. Non. Il n'y a réduction de dés que si l'unité attaquante se trouve en contrebas de sa cible.

Q. Une unité d'infanterie ou de blindés sur une colline peut-elle voir par-dessus un hex de terrain qui bloque la ligne de mire ?

R. Non. Les terrains (villes, forêts, bocages, bunkers, etc.), comme les unités amies ou ennemies, bloquent la ligne de mire.

Q. Une unité d'infanterie ou de blindés se trouvant sur un hex de collines peut-elle voir une unité ennemie se trouvant sur une autre colline, les deux collines étant séparées par un terrain qui bloque la ligne de mire ?

R. Non. Notez également que si une unité se trouve en contrebas d'un groupe de collines (groupe formé par des hex adjacents), sa ligne de mire sera limitée au premier rang de collines de ce groupe. L'inverse est également vrai : une unité se trouvant au deuxième rang de ce groupe ne pourra pas voir les unités situées en contrebas. Elle ne pourra pas voir non plus une unité qui se trouverait sur une colline ne faisant pas partie de son groupe de collines. Les collines sont le seul type de terrain qui ne bloquent pas la ligne de mire lorsqu'elles font partie d'un groupe d'hex adjacents. Pour des exemples illustrés, veuillez vous référer au scénario *Collines (Exemples de ligne de mire)*.

MER



- ✳ Mouvement en mer limité à 1 hex max
- ✳ Une unité ne peut pas y combattre
- ✳ Une unité ne peut pas battre en retraite dans la mer
- ✳ Ne bloque pas la ligne de mire



Q. Y a-t-il une ou deux rangées d'hex de mer sur le plateau standard ?

R. Il y a bien deux rangées d'hex de mer sur le plateau. Même si l'on peut voir un peu de sable sur la 2^e rangée, il s'agit bien d'une rangée d'hex de mer. Il est impossible de battre en retraite dans un hex de mer, et donc toute unité se trouvant sur la 3^e rangée d'hex du plateau et forcée en retraite perd une figurine au lieu de reculer.

Q. Qu'est-ce qu'un hex de rivage ?

R. Un hex de rivage désigne tout hex de mer directement adjacent à la plage (2^e rangée du plateau). Un hex de rivage suit donc les règles de terrain de la mer (**Terrains 7 - Mer**).

Q. Une unité qui débarque doit-elle obligatoirement le faire sur une plage ?

R. Non. Une unité partant d'un hex de rivage peut débarquer sur tout type de terrain, pourvu qu'il ne soit pas infranchissable.

Q. Une unité peut-elle entrer volontairement (et non faire retraite) dans un hex de mer depuis la plage ?

R. Oui, il est possible de se déplacer d'un hex de plage vers un hex de mer, ou d'un hex de mer vers un autre hex de mer. Attention cependant, le mouvement en mer reste limité à un hex.

RIVIÈRES



PONTS



- ✳ Aucune restriction de mouvement sauf si le pont est détruit
- ✳ Aucune restriction de combat
- ✳ Ne bloquent pas la ligne de mire, sauf indication contraire en Règle Spéciale



Q. Un pont bloque-t-il la ligne de mire ?

R. Non, à moins que les règles spéciales du scénario ne l'indiquent.

Q. Faut-il posséder une unité adjacente à un pont pour pouvoir le faire sauter ?

R. Non. Il suffit de jouer une carte pour faire sauter un pont. C'est une action générique qui n'est pas réalisée par une unité en particulier. Note : L'action *Faire sauter un pont* est une règle spécifique propre à certains scénarios.

Q. Suffit-il à une unité d'être dans un hex adjacent (et sans rivière) à un pont pour pouvoir y entrer ?

R. Oui. L'orientation du pont n'a pas d'importance, sauf si le scénario le précise explicitement.

Q. Une unité peut-elle monter sur le pont depuis un hex de rivière ?

R. Non. La rivière est un terrain infranchissable. Des unités d'infanterie à bord d'un canot ne peuvent pas non plus monter sur un pont depuis la rivière.

Q. Lorsque deux ponts sont côte à côte, une unité peut-elle passer de l'un à l'autre ?

R. Non. Une unité ne peut pas passer d'un pont à un hex de rivière, même si un pont se trouve sur cet hex.

Q. Lorsqu'il y a une route de part et d'autre du pont, ce dernier est-il aussi considéré comme une route ?

R. Non. Une unité qui passe sur un pont ne bénéficie donc plus de son bonus de déplacement routier.

Q. Dans le scénario *Ponts de Nimègue*, les unités spécialisées peuvent-elles passer du lit de la rivière au pont ?

R. Non. Une unité ne peut pas entrer sur un pont depuis un hex de rivière. Si une unité d'infanterie à bord d'un canot élimine en combat rapproché une unité ennemie se trouvant sur un pont, elle ne peut pas effectuer de *Prise de terrain*.

Q. Une unité d'infanterie à bord d'un canot peut-elle passer *sous* un pont ?

R. Non.

SACS DE SABLE



10

16 M44

- ✦ Si l'occupant les quitte, enlevez les sacs de sable
- ✦ Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- ✦ Ne bloquent pas la ligne de mire



Q. Si une unité derrière des sacs de sable quitte sa position, bat en retraite ou est éliminée, faut-il retirer les sacs de sable ?
R. Oui.

Q. Quelle est l'utilité de placer des sacs de sable dans un hex de villes & villages ?
R. Cela ne fait certes pas diminuer davantage le nombre de dés des attaquants, mais permet d'ignorer un drapeau.

Q. Existe-t-il des restrictions au placement de sacs de sable ?
R. Les sacs de sable peuvent être placés sur n'importe quel terrain, à l'exception des terrains infranchissables, des gués & rivières guéables et des hex de mer. En revanche, il est possible (mais pas forcément utile) de placer des sacs de sable sur les ponts, les bunkers, les obstacles antichars, les barbelés, les barrages et les marécages.

Notes :

- » Lorsque le terrain ne réduit pas déjà le nombre de dés de l'attaquant, les sacs de sable réduisent de le nombre de dés lancés lors d'une attaque d'infanterie ou de blindés.
- » Si le terrain réduit déjà le nombre de dés de l'attaquant, alors les sacs de sable ne réduisent pas davantage ce nombre.
- » Les sacs de sable permettent à l'unité qui en bénéficie d'ignorer le premier drapeau lancé contre elle, chaque fois qu'elle est attaquée.

Q. Lorsque je joue la carte **Consolidation de Position**, suis-je limité aux sacs de sable de ma couleur ?
R. Non. En revanche, il ne peut jamais y avoir plus de 12 sacs de sable sur le plateau, sauf si cela est précisé dans le scénario.

Q. Sur la carte **Consolidation de Position**, qu'entend-on par « activez 4 unités »? Ces unités peuvent-elles placer des sacs de sable et combattre ?
R. Non. Les 4 unités sont activées mais elles ne peuvent rien faire d'autre que de placer des sacs de sable ce tour-ci.

FALAISES & ESCARPEMENTS



11

22, 23, 35 M44

- ✦ L'infanterie peut monter/descendre depuis/vers la plage pour 2 hex de mouvement
- ✦ Les blindés et l'artillerie ne peuvent monter/descendre depuis/vers la plage
- ✦ Falaises uniquement - L'infanterie ne peut pas faire une **Prise de terrain** depuis la plage
- ✦ À traiter comme des collines pour le mouvement/combat depuis l'arrière-pays et pour les retraites
- ✦ Bloquent la ligne de mire (excepté depuis des hex de collines du même groupe)



Q. Dans le scénario *Omaha Beach*, faut-il considérer les collines comme des falaises dans tous les cas ?
R. Dans *Omaha Beach*, les collines adjacentes à la plage sont des escarpements. Escalader une colline en venant de la plage correspond à un mouvement de 2 hex. En revanche, monter sur une colline depuis un hex de plaine correspond à un mouvement d'1 seul hex (comme pour une colline normale).

DIGUE



12

23, 25 M44

- ✦ Aucune restriction de mouvement
- ✦ Si l'occupant les quitte, n'enlevez pas les sacs de sable
- ✦ Les unités cachées derrière la digue peuvent ignorer 1 drapeau
- ✦ Ne bloque pas la ligne de mire



Q. Dans le scénario *Omaha Beach*, une digue permanente est symbolisée par des sacs de sable. Cela signifie-t-il qu'ils restent en place même si les unités qui s'abritent derrière quittent leur position ?
R. Oui. La digue ne peut pas être retirée. Les unités peuvent traverser la digue sans restriction.

Q. Le joueur de l'Axe bénéficie-t-il des effets défensifs de la digue lorsqu'il s'y retranche ?
R. Non.

COLLINES ESCARPÉES



13



VILLES & VILLAGES



14



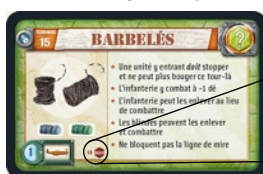
- ✳ Une unité y entrant **doit** stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- ✳ Une unité y entrant **ne peut pas** combattre
- ✳ Les blindés y combattent à -2 dés
- ✳ Bloquent la ligne de mire



Q. Une unité de blindés dans un village peut-elle attaquer une unité ennemie se trouvant elle aussi dans un village ?
R. Non. Une unité de blindés qui tire contre un village subit un malus de -2 dés. De plus, une unité de blindés qui tire *depuis* un village subit *aussi* un malus de -2 dés, soit -4 dés au total : le tir est impossible (sauf pour des blindés lance-flammes).

Q. Pourquoi une telle attaque est-elle possible avec des blindés lance-flammes ?
R. Elle l'est seulement dans certaines conditions. Une unité de blindés lance-flammes attaquant un village en combat rapproché subit un malus de -1 dé au lieu de -2 dés. Mais n'oublions pas qu'une unité de blindés tirant *depuis* un village subit un malus de -2 dés, soit -3 en tout. Il faudra donc que des blindés soient activés par une carte qui leur accorde un dé en plus (**Action héroïque, Assaut de blindés, Combat rapproché**) pour attaquer... avec un seul dé.

BARBELÉS



15



- ✳ Une unité y entrant **doit** stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- ✳ L'infanterie y combat à -1 dé
- ✳ L'infanterie peut les enlever au lieu de combattre
- ✳ Les blindés peuvent les enlever et combattre
- ✳ Ne bloquent pas la ligne de mire



Q. Une unité d'infanterie peut-elle combattre lors du tour où elle entre dans un hex de barbelés ?
R. Elle peut SOIT combattre avec un malus de -1 dé, SOIT retirer les barbelés. Si une unité d'infanterie s'est déplacée de 2 hex pour atteindre les barbelés, elle ne peut pas combattre (sauf exception) et donc ne peut pas retirer les barbelés.

Q. Les terrains n'ont pas d'effet sur les manœuvres de retraite. Est-ce aussi applicable aux barbelés ?
R. Oui. Une unité battant en retraite à travers des barbelés ne s'y arrête pas. Note : Tous les obstacles comme les barbelés (bunkers, obstacles antichars, sacs de sable) sont considérés comme des terrains.

Q. Une unité de blindés qui bat en retraite dans un hex contenant des barbelés peut-elle les retirer ?
R. Non. L'acte d'enlever des barbelés est une action offensive. Une unité de blindés qui bat en retraite dans ou à travers des barbelés ne peut donc pas les retirer. Note : Une unité de blindés qui combat depuis un hex de barbelés les retire automatiquement. Si par contre cette même unité de blindés quitte l'hex sans y combattre, les barbelés restent en place.

Q. Une unité qui vient d'entrer dans des barbelés pourra-t-elle faire une *Prise de terrain* ou une *Percée de blindés* ?
R. Non. Une unité entrant dans des barbelés ne peut plus se déplacer lors du même tour.

Q. Une unité de blindés entrant dans un hex contenant des barbelés peut-elle choisir de ne pas les retirer ?
R. Non. Les barbelés sont automatiquement retirés.

AÉRODROME



16



- ✳ Lorsqu'on applique les règles aériennes, des avions peuvent y atterrir/en décoller
- ✳ Aucune restriction de mouvement
- ✳ Aucune restriction de combat
- ✳ Ne bloque pas la ligne de mire



Q. Qu'est-ce qu'un aérodrome ami ?
R. Tout hex d'aérodrome non occupé par une unité ennemie est considéré comme ami. Si l'aérodrome est formé de plusieurs hex, aucun de ses hex ne doit être occupé par une unité ennemie pour qu'il soit considéré comme ami. Il peut donc arriver qu'un aérodrome ennemi déserté par ses occupants devienne un aérodrome ami.

Q. Un avion peut-il atterrir sur un aérodrome constitué de plusieurs hex si certains de ces hex sont occupés par l'ennemi ?
R. Non. En revanche, s'il n'y a que des unités amies sur l'aérodrome et que l'avion dispose d'un hex libre, il peut s'y poser.



BARAQUEMENTS

17 BARAQUEMENTS
• Une unité y entrant doit bloquer et ne peut plus bouger ce tour-là.
• Une unité y entrant ne peut pas combattre.
• Les blindés y combattent à -2 dits.
• Bloquent la ligne de mire.

CIMETIERE

18 CIMETIERE
• Aucune restriction de mouvement.
• Aucune restriction de combat.
• Une unité peut y ignorer 1 drapeau.
• Ne bloquent pas la ligne de mire.

ÉGLISE

19 ÉGLISE
• Une unité y entrant doit bloquer et ne peut plus bouger ce tour-là.
• Une unité y entrant ne peut pas combattre.
• Les blindés y combattent à -2 dits.
• Une unité peut y ignorer 1 drapeau.
• Bloquent la ligne de mire.

BARRAGES

20 BARRAGES
• Aucune restriction de mouvement pour l'infanterie.
• Infranchissables pour les blindés & l'artillerie.
• Aucune restriction de combat.
• Une unité peut y ignorer 1 drapeau.
• Bloquent la ligne de mire.



• Aucune restriction de mouvement pour l'infanterie
• Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
• Aucune restriction de combat
• Une unité peut y ignorer 1 drapeau
• Bloquent la ligne de mire



Q. Lorsqu'un barrage est saboté avec succès, l'unité se trouvant dessus est-elle éliminée ?
R. Non. L'hex de barrage reste en place après le sabotage et l'unité qui s'y trouve n'est pas éliminée.

Q. Faut-il jouer une carte de Section correspondant à celle où se trouve le barrage à chaque tour pour être autorisé à lancer les dés de sabotage ?

R. Non. Au début de chacun de vos tours, si une de vos unités occupe le barrage, lancez les dés de sabotage. Vous n'avez pas nécessairement besoin de jouer une carte dans la section correspondante.

COMPLEXE INDUSTRIEL

21 COMPLEXE INDUSTRIEL
• Une unité y entrant doit bloquer et ne peut plus bouger ce tour-là.
• Une unité y entrant ne peut pas combattre.
• Les blindés y combattent à -2 dits.
• Bloquent la ligne de mire.

CASEMATE

22 CASEMATE
• Infranchissable pour les blindés & l'artillerie.
• Aucune restriction de combat.
• Une unité peut y ignorer 1 drapeau.
• Les blindés y combattent à -2 dits.
• Bloquent la ligne de mire.

CHAMPS INONDÉS

23 CHAMPS INONDÉS
• Une unité y entrant ne peut pas bloquer et ne peut plus bouger ce tour-là.
• Une unité y entrant ne peut pas combattre.
• Aucune restriction de combat pour l'infanterie et l'artillerie.
• Les blindés y combattent à -2 dits.
• Bloquent la ligne de mire.

FORTERESSE

24 FORTERESSE
• L'infanterie peut y entrer et combattre.
• Infranchissable pour les blindés & l'artillerie.
• L'artillerie peut y ignorer 1 drapeau.
• Bloquent la ligne de mire.

DIGUES & HAUTEURS

25 DIGUES & HAUTEURS
• Aucune restriction de mouvement.
• Aucune restriction de combat.
• Dans un scénario avec champs inondés, collines, hauteurs, zones boisées, etc., les champs ont des caractéristiques similaires, mais conservent leurs effets propres.
• Ne bloquent pas la ligne de mire.

LACS

26 LACS
• Infranchissables.
• Dans les hex de lacs adjacents ou plus, bloquent la ligne de mire.

PHARE

27 PHARE
• Une unité y entrant doit bloquer et ne peut plus bouger ce tour-là.
• Une unité y entrant ne peut pas combattre.
• Les blindés y combattent à -2 dits.
• Bloquent la ligne de mire.

MARÉCAGES

28 MARÉCAGES
• Aucune restriction de mouvement.
• Aucune restriction de combat.
• Dans un scénario avec champs inondés, collines, hauteurs, zones boisées, etc., les marécages ont des caractéristiques similaires, mais conservent leurs effets propres.
• Ne bloquent pas la ligne de mire.

Q. Que conseilleriez-vous à un joueur qui veut créer ses propres scénarios ?
R. Il faut essayer de rester dans l'esprit du jeu, et surtout de toujours créer des scénarios simples (je sais que ce n'est pas toujours facile !). Repérez un élément spécial de la bataille que vous créez et intégrez-le dans votre scénario.
» Malcolm Green (Joueur de Mémoire 44 - Canada)



Notes :

Lined area for taking notes, with a silhouette of a soldier on the left side.

CHAMPS DE MINES



29



- ✳ Piochés au hasard parmi les mines disponibles puis mis en place par le joueur les contrôlant, avant la bataille
- ✳ Une unité qui y entre **doit** stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- ✳ Unité amie : le pion de mines n'est pas révélé
- ✳ Unité ennemie : le pion de mines est révélé ; lancez autant de dés que la valeur du pion ; un symbole d'unité ou une grenade fait une perte, les autres sont ignorés
- ✳ Un leurre (Force 0) est retiré, les autres pions restent en place, valeur visible
- ✳ Battre en retraite dans ou au travers des champs de mines ne les déclenche pas
- ✳ Ne bloquent pas la ligne de mire



Q. Une unité peut-elle combattre après être entrée dans un champ de mines si elle survit à l'explosion ?

R. Oui. Cependant, elle ne peut pas effectuer de *Prise de terrain* ou de *Percée de blindés* à la suite du combat, car une unité entrant dans un champ de mines ne peut plus se déplacer lors du même tour.

Q. Si une unité du Génie s'apprête à déminer un hex et découvre un leurre, peut-elle combattre ?

R. Non : « Une unité du Génie se trouvant sur un champ de mines et qui peut combattre devra consacrer son tour à déminer l'hexagone au lieu de combattre ». Le fait que le champ de mines soit un leurre ne change rien : avant de déminer, l'unité du Génie ne sait pas encore qu'il n'y a pas de mines.

Q. Certains scénarios ne précisent pas quel camp pose les mines. Que faire dans ce cas ?

R. En règle générale, c'est toujours le camp qui défend qui pose les mines. Voici cependant des précisions concernant les scénarios officiels :

- » 37A [Operation Grenade] *Passage de la Roer*..... Le joueur de l'**Axe** pose les champs de mines.
- » 41A [Stalingrad] *Barricades Rouges*..... Le joueur des Alliés pose les champs de mines.
- » 42A [Koursk] *Ponyri*..... Le joueur des Alliés pose les champs de mines.
- » 59A [Barbarossa] *Mer d'Azov*..... Le joueur des Alliés pose les champs de mines.
- » 54A *Débarquement à Peleliu - Overlord*..... Le joueur de l'**Axe** pose les champs de mines.
- » 55A [Iwo Jima] *Le hachoir à viande*..... Le joueur de l'**Axe** pose les champs de mines.

Q. Que se passe-t-il lorsqu'un Tigre entre un champ de mines ? Est-il détruit sur un symbole char ou grenade ?

R. Non. Tout symbole char ou grenade obtenu doit être relancé. Le Tigre est effectivement détruit si une grenade est obtenue au second jet de dés. Tous les autres résultats sont ignorés.

MONTAGNES



30



- ✳ L'infanterie peut uniquement y monter/en descendre ou battre en retraite vers/depuis les collines/montagnes adjacentes
- ✳ Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- ✳ L'artillerie en montagne tire à : 3,3,2,2,1,1,1
- ✳ Bloquent la ligne de mire (excepté depuis des montagnes du même massif)



Q. Une unité d'infanterie ou de blindés se trouvant sur un hex de montagne peut-elle voir par-dessus un hex de terrain qui bloque la ligne de mire, puisque les montagnes sont plus hautes que tout le reste ?

R. Non. Les terrains bloquent la ligne de mire, même s'ils sont plus bas. Note : sauf indication contraire en règle spéciale, les montagnes sont infranchissables pour l'artillerie et les blindés.

Q. Quels sont les réductions de dés à appliquer contre une unité ennemie se trouvant sur un hex de montagne ?

R. Les unités d'infanterie et de blindés subissent un malus de -2 dés lorsqu'ils attaquent une unité ennemie en montagne si elles se trouvent en contrebas **ou sur un autre massif**. Note : une unité se trouvant sur une colline et attaquant une unité en montagne est bien en contrebas de celle-ci et subit aussi le malus de -2 dés.

Q. Les montagnes (ou les escarpements rocheux) bloquent-ils la ligne de mire des unités d'artillerie ?

R. Non, à moins que le contraire ne soit indiqué en règle spéciale (comme pour le scénario *Trouée de Saverne*).



Julien Delval



Q. Quand as-tu découvert Mémoire 44, et quand as-tu commencé à y jouer ?

R. J'ai découvert le jeu au printemps 2006, c'est un collègue de bureau (Amiral Nakhimov) qui m'en a parlé. J'ai dû commencer à y jouer autour de mai 2006.

» *Jacques David* (Joueur de Mémoire 44 - France)

OASIS



31

PALMERAIE



32

PONT FLOTTANT



33

12 TP

- ✦ Peut uniquement être construit lorsque stipulé en Règle Spéciale
- ✦ Pour construire un pont flottant, jouez une carte **Attaque** sans activer les unités et placez le pont flottant sur un hex de rivière de la section correspondant à la carte
- ✦ Aucune restriction de mouvement ni de combat
- ✦ Ne bloque pas la ligne de mire, sauf indication contraire en Règle Spéciale



Q. Faut-il posséder une unité adjacente à un hex de rivière pour pouvoir y construire un pont flottant ?

R. Non. Il suffit de jouer une carte pour construire un pont flottant. C'est une action générique qui n'est pas réalisée par une unité en particulier. Note : L'action *Construire un pont flottant* est une règle spécifique propre à certains scénarios.

Q. Si mon camp est autorisé à construire des ponts flottants et que mon adversaire peut jouer l'action *Faire sauter un pont*, (comme dans *Les Cadets de Saumur*) peut-il aussi essayer de faire sauter mes ponts flottants ?

R. Oui.

CENTRALE ÉLECTRIQUE



34

CAMP DE PRISONNIERS



35

STATION RADAR



36

PONT FERROVIAIRE



37

12 TP

- ✦ Aucune restriction de mouvement pour l'infanterie
- ✦ Les blindés et l'artillerie qui y entrent **doivent** stopper
- ✦ Aucune restriction de combat
- ✦ Les blindés peuvent faire une **Prise de terrain** et une **Percée de blindés**
- ✦ Ne bloque pas la ligne de mire, sauf indication contraire en Règle Spéciale



Q. On sait que l'infanterie se déplace librement sur les ponts ferroviaires, tandis que les blindés doivent stopper. Qu'en est-il de l'artillerie ?

R. L'artillerie doit stopper lorsqu'elle entre dans un hex de pont ferroviaire ou de voies ferrées.

VOIES FERRÉES



38

GARE



39

OBSTACLE ROUTIER



40

12 TP

- ✦ Une unité y entrant **doit** stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- ✦ Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- ✦ Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- ✦ Ne bloque pas la ligne de mire



Q. Est-il possible de retirer un Obstacle routier du champ de bataille ?

R. Seules les unités du Génie peuvent le faire, et à condition que cela soit indiqué dans les règles spéciales du scénario.

GUÉS & RIVIÈRES GUÉABLES



41

ROUTES

42



5,

6

- ⊗ Une unité débutant son mouvement sur une route et y restant peut se déplacer d'un hex supplémentaire
- ⊗ Aucune restriction de combat
- ⊗ Ne bloquent pas la ligne de mire, excepté lorsqu'elles traversent une colline

Q. Un hex de route sur colline offre-t-il la même protection qu'un hex de colline ?

R. Oui.

Q. Comment faut-il jouer les unités qui se déplacent sur une route ?

R. Voici la distance que chaque unité peut parcourir lorsqu'elle effectue l'intégralité de son déplacement sur une route :

Exemples :

- » Infanterie standard : 2 hex + combat ou 3 hex sans combat
- » Infanterie spécialisée (élite, Rangers, Commandos) : 3 hex + combat
- » Résistance française : 2 hex + combat ou 3 hex sans combat
- » Unités du Génie : 2 hex + combat ou 3 hex sans combat
- » Tireur d'élite : 3 hex + combat
- » Cavalerie : 4 hex + combat
- » Troupes à skis : 4 hex + combat
- » Infanterie japonaise : 2 hex + combat ou 3 hex sans combat autre que combat rapproché
- » Infanterie US Marines : 2 hex + combat ou 3 hex sans combat
- » Camions de transport : (+2 hex sur route) 4 hex + renforcement d'effectif
- » Unités équipées de Matériel : 3 hex sans combat
- » Blindés : 4 hex + combat
- » Artillerie : 2 hex sans combat (4 hex sans combat si activée par **Tir d'artillerie**)

Q. Comment faut-il jouer les unités activées par la carte **Assaut d'infanterie** lorsqu'elles se déplacent sur une route ?

R. Voici la distance que chaque unité peut parcourir dans ce cas :

Exemples :

- » Infanterie standard : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Infanterie spécialisée (élite, Rangers, Commandos) : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Résistance française : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Unités du Génie : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Tireur d'élite : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Cavalerie : 4 hex + combat
- » Troupes à skis : 4 hex + combat
- » Infanterie japonaise : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Infanterie US Marines : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Camions de transport : (+2 hex sur route) 4 hex + renforcement d'effectif
- » Unités équipées de Matériel : 4 hex sans combat

Note : Lorsqu'une unité de cavalerie ou de troupes à skis est activée par la carte **Assaut d'infanterie**, elle peut se déplacer jusqu'à 4 hex et combattre. La carte ne limite pas son mouvement à 3 hex.

Q. Si une unité d'infanterie débute son mouvement sur la route et y reste durant tout le tour alors qu'elle est activée par la carte **Infiltration**, bénéficie-t-elle d'un hex de mouvement supplémentaire ?

R. Oui.

Q. Lorsqu'une route traverse un pont, le pont fait-il perdre le bonus routier (+1 hex) à l'unité qui le traverse ?

R. Oui : le pont n'est pas un hex de route.

Q. Lorsqu'une route traverse une voie ferrée, la voie ferrée fait-elle perdre le bonus routier (+1 hex) à l'unité qui la traverse ?

R. Oui. **Note :** Une unité de blindés ou d'artillerie n'est pas obligée de s'arrêter lorsqu'elle passe sur un hex de croisement route - voie ferrée.

DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT



43



OUEDS & DÉFILÉS



44

3

- ✳ Les berges sont infranchissables pour entrer/sortir
- ✳ Aucune restriction de mouvement par les extrémités
- ✳ Infanterie/blindés combattant depuis/vers un oued ou défilé doivent être adjacents à la cible
- ✳ Ne bloquent pas la ligne de mire, sauf si une unité s'y trouve



Q. D'après le livret de règles de l'extension Mediterranean Theater, les oueds ont une valeur de Test Aérien de 2, mais la carte indique une valeur de 1. Quelle est la bonne valeur ?

R. C'est celle de la carte, soit 1.

RUINES URBAINES



45

DENTS DE DRAGON



46

RIVIÈRE GELÉE



47

3

- ✳ Une rivière gelée peut être traversée, de manière risquée
- ✳ Y entrer/battre en retraite, lancez 2 dés, et retirez 1 figurine par étoile obtenue
- ✳ Aucune restriction de combat
- ✳ Ne bloque pas la ligne de mire



Q. Une unité d'infanterie alliée réduite à une figurine est forcée en retraite sur une rivière gelée. On lance alors deux dés et une étoile est obtenue, causant l'anéantissement de l'unité. Le joueur de l'Axe obtient-il une médaille à cette occasion ?

R. Oui. Lorsqu'une unité entre sur un hex de rivière gelée, l'adversaire lance deux dés pour voir si l'unité subit des pertes ou non. Note : la rivière gelée est à ce jour le seul terrain dont on applique les effets même lors d'un mouvement de retraite.

Q. Si une unité est sur un hex de rivière gelée mais ne se déplace pas, faut-il lancer les dés pour voir si la glace se brise ?

R. Non.

Q. Si un Tigre tente de traverser une rivière gelée et obtient une étoile, faut-il la relancer ?

R. Non. Dans ce cas le lourd blindage du Tigre ne lui est d'aucune utilité et il coule à pic, rapportant une médaille de victoire à l'adversaire.



48



49



50



51



Q. Cette FAQ est-elle officielle et à jour ?

R. Cette FAQ est officielle, mais les toutes dernières questions de règles n'y figurent pas forcément. La version que vous avez entre les mains a été mise à jour en **Mai 2010**. Si vous avez une question et que la réponse ne figure pas dans ce document, vous pouvez vous référer au compendium de cartes en ligne sur www.memoire44.com/cards-compendium. Cette base de données est en effet plus facile à tenir à jour et pourra répondre à vos questions.



CAVERNES DE COLLINES



52

2

CAVERNES DE MONTAGNES



53

4

- ✳ Aucune restriction de mouvement pour l'infanterie
- ✳ Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- ✳ Bloquent la ligne de mire (excepté depuis des hex de collines du même groupe)

✳ Pour la totalité de son mouvement pendant le tour, une infanterie japonaise peut se déplacer d'une caverne vers une caverne libre et combattre. Une unité japonaise dans une caverne **doit** ignorer **tous** les drapeaux.

✳ 1 unité alliée entrant dans une caverne peut la combler en obtenant 1 en combat rapproché, au lieu de combattre, si les hex adjacents sont vides d'ennemis. Seule l'infanterie peut combler des cavernes.

- ✳ L'infanterie peut uniquement y monter/en descendre ou battre en retraite vers/depuis les collines/montagnes adjacentes
- ✳ Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- ✳ Bloquent la ligne de mire (excepté depuis des hex de montagnes du même massif)



vs. Japonais dans cavernes



Q. Lorsqu'une unité d'infanterie japonaise veut passer d'un hex de cavernes à l'autre, peut-elle aller n'importe où sur le plateau, ou bien est-elle limitée aux hex de cavernes adjacents ?

R. Une unité d'infanterie japonaise qui emprunte les cavernes pour se déplacer peut aller sur n'importe quel hex de cavernes du plateau, pourvu qu'il ne soit pas occupé.

Q. Une unité d'infanterie japonaise peut-elle utiliser les cavernes pour se déplacer, puis attaquer et faire une *Prise de terrain* ?

R. Oui.

Q. Une unité alliée qui se trouve sur un hex de cavernes bénéficie-t-elle de la protection du terrain ?

R. Elle bénéficie de la protection des collines (-1) ou des montagnes (-2) dans lesquelles les cavernes sont creusées, mais pas des cavernes elles-mêmes.

Q. Quelles sont exactement les réductions de dés provoquées par un hex de cavernes ?

A. Toute attaque portée contre une unité japonaise dans un hex de cavernes est réduite de 2 dés, quelle que soit l'élévation du terrain. En revanche, une unité non japonaise sur un hex de cavernes ne bénéficie que de la protection du terrain dans lequel les cavernes sont creusées (-1 dé pour une colline, par exemple, si l'on attaque depuis le bas).

TROUS D'EAU



54

HÔPITAL



55

Q.G. DE CAMPAGNE



56

5

- ✳ Aucune restriction de mouvement
- ✳ Aucune restriction de combat
- ✳ Bloque la ligne de mire



Q. Lorsqu'un joueur se fait capturer son Q.G. par l'ennemi, il joue avec une carte en moins. Pour revenir à la normale, suffit-il à ce joueur de chasser l'ennemi de son Q.G., ou doit-il en plus y amener une de ses unités ?

R. Il doit y amener une de ses unités pour pouvoir récupérer (immédiatement) la carte de Commandement qui lui manque.

JUNGLES



57

5

- ✳ Une unité y entrant **doit** stopper
- ✳ Une unité y entrant ne peut combattre que si elle démarre d'un hex adjacent
- ✳ Les blindés peuvent y faire une *Prise de terrain* et une *Percée de blindés*
- ✳ Bloquent la ligne de mire



Q. Une unité qui entre dans la jungle depuis un hex adjacent peut-elle combattre même sans être partie d'un hex de jungle ?

R. Oui. La seule condition pour pouvoir combattre est d'être parti d'un hex adjacent, peu importe sa nature (sauf si cet hex empêche le combat lorsqu'on le quitte, comme les trous d'eau pour les blindés, par exemple). Une unité peut tout à fait partir d'un hex de plaine, entrer dans la jungle puis combattre aussitôt.

Q. Une unité activée par la carte *Infiltration* peut-elle se déplacer de 3 hex pour entrer dans une jungle et combattre ?

R. Non. Une unité qui entre dans une jungle ne peut combattre que si elle est partie d'un hex adjacent.



CAMP DE TRAVAIL



58

QUAI



59

RIZIÈRES



60



61

6 PT

- ✦ Une unité y entrant **doit** stopper
- ✦ **Prise de terrain** et **Percée de blindés** restent possibles
- ✦ Aucune restriction de combat
- ✦ Ne bloquent pas la ligne de mire



Le livret de l'Air Pack comporte une erreur récurrente en ce qui concerne les scénarios suivants :

- » 3- *Tenaru*page 72
- » 5- *Rivière Matanikau*.....page 74
- » 7- *Nettoyage de la rivière Matanikau*.....page 76
- » 8- *Débarquements sur Guam*.....page 77
- » 9- *Contre-attaque japonaise*.....page 78

Les cours d'eau de ces scénarios sont des ruisseaux ou des rivières franchissables (**Terrains 61 – Ruisseaux & Rivières franchissables**) et non des rivières guéables (**Terrains 41 – Gués et Rivières guéables**).

Q. Dans *L'enfer du bocage*, il est dit que les rivières sont « franchissables comme des gués ». Faut-il alors appliquer les règles des rivières franchissables ou s'en tenir à la règle des rivières guéables ?

R. Ce sont bien des rivières guéables (**Terrains 41 – Gués et Rivières guéables**).

PONT DE CORDE



62

9 PT

- ✦ Aucune restriction de mouvement
- ✦ Aucune restriction de combat
- ✦ Ne bloque pas la ligne de mire



Q. Une unité de blindés ou d'artillerie peut-elle passer sur un pont de corde ?

R. Non.

ESCARPEMENTS ROCHEUX



63

ERGS & DUNES



64

4 MT

- ✦ Une unité y entrant **doit** stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- ✦ Bloquent la ligne de mire (excepté depuis des dunes du même groupe de dunes)



Q. Les Ergs & Dunes doivent-elles être considérés comme des collines pour les réductions de dés ?

R. Une unité sur une colline (ou un hex d'ergs & dunes) attaquant une unité se trouvant aussi sur une colline (ou un hex d'ergs & dunes) ne subit pas de malus de dé car par défaut, les deux unités sont à la même hauteur (à moins que le contraire ne soit indiqué). Cela s'applique même si les hex concernés ne font pas partie du même bloc de collines ou d'ergs & dunes. Cette règle correspond aux cartes de résumé et s'inscrit dans notre logique de conserver un jeu simple.





III. ACTIONS

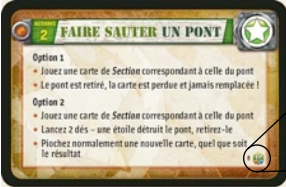


RENFORTS



1

FAIRE SAUTER UN PONT



2



- Option 1** 🎲 Jouez une carte **Section** correspondant à celle du pont
- 🎯 Le pont est retiré, la carte est perdue et jamais remplacée !
- Option 2** 🎲 Jouez une carte **Section** correspondant à celle du pont
- 🎲 Lancez 2 dés : une étoile détruit le pont, retirez-le
 - 🎯 Piochez normalement une nouvelle carte, quel que soit le résultat

Q. Faut-il posséder une unité adjacente à un pont pour pouvoir le faire sauter ?

R. Non. Il suffit de jouer une carte pour faire sauter un pont. C'est une action générique qui n'est pas réalisée par une unité en particulier. *Note* : L'action *Faire sauter un pont* est une règle spécifique propre à certains scénarios.

Q. Qu'arrive-t-il à une unité si elle se trouve sur un pont au moment où celui-ci saute ?

R. L'unité est éliminée et rapporte une médaille à l'ennemi.

Q. Si mon camp est autorisé à construire des ponts flottants et que mon adversaire peut jouer l'action *Faire sauter un pont*, (comme dans Les Cadets de Saumur) peut-il aussi essayer de faire sauter mes ponts flottants ?

R. Oui.

RAIDS AÉRIENS & BLITZ



3



Raids aériens

- 🎲 Lorsqu'un joueur bénéficie de Raids Aériens, dans des conditions spécifiées par le scénario, il peut jouer toute carte **Reconnaissance** comme une carte **Attaque aérienne (Sortie aérienne)** si les règles aériennes sont utilisées
 - 🎯 Cette **Attaque aérienne** doit viser au moins un des hex de la section désignée par la carte de **Reconnaissance** jouée
- Blitz**
- 🎲 Le joueur des Forces de l'Axe bénéficie de Raids Aériens à volonté quand il joue une carte **Reconnaissance**
 - 🎯 Les blindés des Alliés ne peuvent avancer que d'un maximum de 2 hex et combattre.

Q. Si les deux camps peuvent utiliser les cartes **Reconnaissance** comme des cartes **Attaque / Sortie aérienne** (ce cas de figure n'existe pas dans les scénarios officiels), comment fonctionne la carte **Contre-attaque** contre une **Reconnaissance** ?

R. Le joueur qui contre-attaque peut jouer sa carte comme une **Reconnaissance** ou comme une **Attaque / Sortie aérienne**.

REPÉRAGE POUR BOMBARDEMENT



4

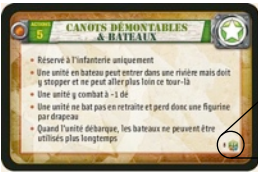


Q. Que conseillerais-tu à un joueur qui veut créer ses propres scénarios ?

R. Que le scénario soit historique ou fictif, il faut faire en sorte que ses règles soient simples et accessibles. Le plus important est que les joueurs s'amuse et passent un bon moment, quel que soit le camp qu'ils ont choisi.

» Jacques David (Joueur de Mémoire 44 - France)

CANOTS DÉMONTABLES & BATEAUX



5

8 TP

- ⊗ Réservé à l'infanterie uniquement
- ⊗ Une unité en bateau peut entrer dans une rivière mais doit s'arrêter et ne peut aller plus loin ce tour-là
- ⊗ Une unité y combat à -1 dé
- ⊗ Une unité ne bat pas en retraite et perd donc une figurine par drapeau
- ⊗ Quand l'unité débarque, les bateaux ne peuvent être utilisés plus longtemps

Q. Une unité peut-elle passer directement d'un canot à un pont ?

R. Non. Une unité ne peut entrer sur un pont que depuis un hex terrestre, et non depuis un canot.

Q. Que se passe-t-il lorsqu'une unité à bord d'un canot est forcée en retraite ? Perd-elle son canot ?

R. Une unité à bord d'un canot ne peut pas battre en retraite. Un drapeau équivaut donc à une perte.

Q. Une unité à bord d'un canot peut-elle se déplacer le long de la rivière ?

R. Oui. Une unité à bord d'un canot ne se déplace que d'un hex par tour. Par exemple, elle peut entrer dans la rivière au tour 1, puis débarquer sur l'autre rive (ou revenir sur la même rive) au tour suivant. Dans ces deux cas, le canot est retiré du jeu et ne peut plus servir. Mais une unité peut également choisir de se déplacer dans le lit de la rivière, à raison d'un hex par tour, et ce jusqu'à ce qu'elle débarque.

SABOTAGE



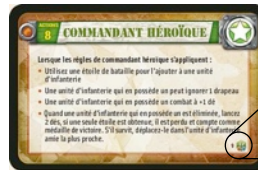
6

ÉVASION DE PRISONNIERS



7

COMMANDANT HÉROÏQUE



8

9 TP

Lorsque les règles de commandant héroïque s'appliquent :

- ⊗ Utilisez une étoile de bataille pour l'ajouter à une unité d'infanterie
- ⊗ Une unité d'infanterie qui en possède un peut ignorer 1 drapeau et combat à +1 dé
- ⊗ Quand une unité d'infanterie qui en possède un est éliminée, lancez 2 dés, si une seule étoile est obtenue, il est perdu et compte comme médaille de victoire. S'il survit, déplacez-le dans l'unité d'infanterie amie la plus proche.

Q. Dans le Terrain Pack, il est indiqué que si une unité comportant un commandant héroïque est éliminée mais que le commandant survit, il intègre l'unité amie la plus proche. Sur la carte de résumé de l'Air Pack, il est indiqué qu'il est déplacé dans l'unité d'infanterie amie la plus proche. Qu'en est-il vraiment ?

R. C'est la règle de la carte de résumé qu'il faut appliquer. Cf. p.11 de l'Air Pack : les cartes de résumé « ont la préséance sur toutes les versions précédentes de règles et cartes existantes ».

Q. Que faire si l'unité du commandant héroïque est éliminée et qu'il s'agissait de la dernière unité d'infanterie de son camp ?

R. Dans ce cas, le commandant s'est battu jusqu'à la fin : il est éliminé automatiquement et rapporte une médaille à l'adversaire.

DÉSERT NORD-AFRICAÏN



9

3 TP

- ⊗ Lors d'un combat rapproché réussi, une unité blindée peut entrer dans l'hex libéré et encore se déplacer de 1 hex supplémentaire avant de combattre à nouveau

Q. Avec les règles du désert, une unité de blindés qui fait une *Prise de terrain* après avoir éliminé ou fait battre en retraite une unité ennemie lors d'une *Percée de blindés* peut-elle encore se déplacer de 2 hex ?

R. Non. La *Prise de terrain* reste autorisée, mais l'unité de blindés doit alors s'arrêter.

Q. Avec les règles du désert, si une unité de blindés élimine une unité ennemie retranchée dans un village ou une palmeraie, peut-elle faire une *Prise de terrain*, ressortir aussitôt grâce aux règles du désert, et faire une *Percée de blindés* ?

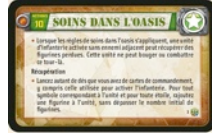
R. Non. Un hex de palmeraie fonctionne comme un hex de forêt, donc une unité qui entre dans une palmeraie doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-là. Notez également qu'une unité ne peut pas combattre après être entrée dans une palmeraie (ou une forêt). Ces deux règles s'appliquent aussi aux villages du désert, qui fonctionnent comme des villages normaux.

Q. Un hex de désert fonctionne-t-il comme un hex de plage ?

R. Non. Un hex de désert est à traiter comme un hex de terrain nu normal.

Note : il en va de même pour les hex de terrain nu enneigé du plateau Hiver.

SOINS DANS L'OASIS



10

ALERTE RADAR



11

CAPTURE D'ÉQUIPEMENT



12

TRAIN DE RAVITAILLEMENT



13

DESTRUCTION DE DÉPÔT



14

RÈGLES DE BLITZ



15



- ☛ L'axe peut jouer une carte **Reconnaissance** comme une **Attaque aérienne** (**Sortie aérienne** si les règles aériennes sont utilisées) dans la section correspondante
- ☛ Les blindés alliés se déplacent de 2 hex, ceux de l'axe de 3 hex

Q. Les blindés alliés peuvent-ils se déplacer de 3 hex s'ils ne combattent pas ?

R. Non. Les blindés alliés ne peuvent se déplacer que de 2 hex lors de leur mouvement, qu'il y ait combat ou non.

Q. Si je joue une **Reconnaissance** comme une **Attaque aérienne** ou un **Raid aérien** grâce aux règles de Blitz, puis-je tout de même piocher 2 cartes de Commandement et n'en garder qu'une à la fin de mon tour ?

R. Non. La carte est alors jouée EXACTEMENT comme une carte **Attaque aérienne** ou un **Raid aérien** et ne permet donc pas de piocher 2 cartes et de choisir l'une d'entre elles.

CAMOUFLAGE



16



- ☛ Une unité camouflée peut uniquement être attaquée en combat rapproché
- ☛ Une unité camouflée qui se déplace ou combat perd son camouflage

Q. Une unité camouflée doit-elle être prise en compte pour un Test aérien ?

R. Oui. La règle du Test aérien est claire : « S'il y a des unités ennemies adjacentes [à l'avion], lancez 1 dé supplémentaire pour chacune d'entre elles » (Air Pack p.8). Le fait que l'unité soit camouflée ou non ne change rien.

Q. Si un avion obtient une grenade sur son Test aérien alors qu'il se trouvait au-dessus d'un hex adjacent à une unité camouflée, rapporte-t-il une médaille à l'adversaire ?

R. Oui.

Q. Si une unité camouflée est attaquée, mais qu'elle ne combat pas elle-même, garde-t-elle son camouflage ?

R. Oui.

Q. Si une unité camouflée est forcée en retraite, garde-t-elle son camouflage ?

R. Non. Une unité perd son camouflage dès qu'elle se déplace.

Q. Si une unité camouflée joue la carte **Embuscade** lorsqu'elle se fait attaquer, garde-t-elle son camouflage ?

R. Non. Une unité perd son camouflage dès qu'elle combat.

Q. Une unité camouflée peut-elle être victime d'un **Mitrailage** ?

R. Non. Une unité camouflée ne peut être attaquée qu'en combat rapproché, ce qu'un avion est incapable de faire.

Q. Si une unité camouflée est attaquée en combat rapproché, est-il possible de faire appel à un **Appui aérien** pour annuler les effets du terrain sur lequel elle se trouve ?

R. Oui. Un avion utilisant son action d'**Appui aérien** annule les protections de terrain de toutes les unités ennemies qui lui sont adjacentes lors d'attaques terrestres en combat rapproché (par des troupes au sol).

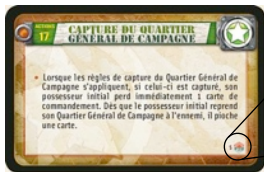
Q. Quel format préfères-tu pour Mémoire 44 ? Standard, Overlord ou Breakthrough ?

A. J'aime ces trois formats mais souvent, quand je joue avec l'Amiral Nakhimov, c'est en mode standard. En Overlord, je préfère être Commandant en chef, pour avoir une vue d'ensemble de la bataille.

» *Jacques David* (Joueur de Mémoire 44 - France)



CAPTURE DU QG DE CAMPAGNE



17

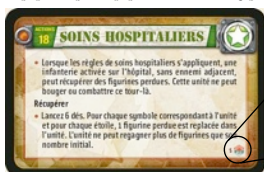
5

- ⊛ Lorsque les règles de capture du Quartier Général de Campagne s'appliquent, si celui-ci est capturé, son possesseur initial perd immédiatement 1 carte de Commandement. Dès que le possesseur initial reprend son Quartier Général de Campagne à l'ennemi, il pioche une carte.

Q. Lorsqu'un joueur se fait capturer son QG par l'ennemi, il joue avec une carte en moins. Pour revenir à la normale, suffit-il à ce joueur de chasser l'ennemi de son QG, ou doit-il en plus y amener une de ses unités ?

R. Ce n'est que lorsque le QG est occupé par une de ses unités que le joueur pourra récupérer (immédiatement) une carte de Commandement supplémentaire.

SOINS HOSPITALIERS



18

5

- ⊛ Lorsque les règles de soins hospitaliers s'appliquent, une infanterie activée sur l'hôpital, sans ennemi adjacent, peut récupérer des figurines perdues. Cette unité ne peut bouger ou combattre ce tour-là.

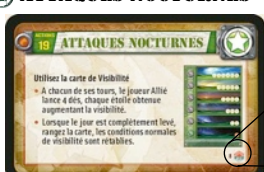
Récupérer

- ⊛ Lancez 6 dés. Pour chaque symbole correspondant à l'unité et pour chaque étoile, 1 figurine perdue est remplacée dans l'unité. L'unité ne peut regagner plus de figurines que son nombre initial.

Q. Les règles de Soins hospitaliers indiquent que lorsqu'une unité est soignée dans un hôpital, elle ne peut pas se déplacer lors de ce tour. Cela signifie-t-il qu'il est impossible d'entrer dans l'hex d'hôpital et être soigné lors du même tour ?

R. Exact. Une unité doit débiter son tour sur l'hex d'hôpital pour être soignée, et ne peut pas se déplacer lors de ce tour.

⊛ ATTAQUES NOCTURNES



19

8

Utilisez la carte de Visibilité

- ⊛ À chacun de ses tours, le joueur Allié lance 4 dés, chaque étoile obtenue augmentant la visibilité.
- ⊛ Lorsque le jour est complètement levé, rangez la carte, les conditions normales de visibilité sont rétablies.

Q. La carte de Visibilité indique « Toutes les unités, y compris l'artillerie, subissent cette limitation de leur portée de tir. » Mais la visibilité ne devrait pas être limitée à 6 hex lorsque le jour est complètement levé, puisque les conditions de visibilité reviennent à la normale. Il aurait fallu remplacer le schéma des 6 hex par une indication « Visibilité illimitée ».

R. En effet, lorsque le jour est complètement levé, la visibilité n'est plus limitée.

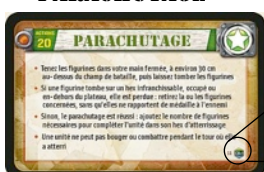
Q. Un avion peut-il être mis en jeu avant le lever du jour ?

R. Non. Aucun avion ne peut intervenir tant que le jour n'est pas complètement levé (visibilité illimitée).

Q. Puis-je jouer une **Sortie aérienne** pour activer une unité avant le lever du jour ?

R. Non. La **Sortie aérienne** ne peut activer qu'un avion et ne peut pas être utilisée autrement.

PARACHUTAGE



20

11

- ⊛ Tenez les figurines dans votre main fermée à environ 30 cm au-dessus du champ de bataille, puis laissez-les tomber
- ⊛ Si une figurine tombe sur un hex infranchissable, occupé ou en-dehors du plateau, elle est perdue : retirez-la ou les figurines concernées, sans qu'elles ne rapportent de médaille à l'ennemi
- ⊛ Sinon, le parachutage est réussi : ajoutez le nombre de figurines nécessaires pour compléter l'unité dans son hex d'atterrissage
- ⊛ Une unité ne peut pas bouger ou combattre pendant le tour où elle a atterri

Q. Lors d'un parachutage, faut-il laisser tomber toutes les figurines en même temps ?

R. Oui. Prenez les figurines en main, placez votre main environ 30 cm au-dessus du plateau, puis laissez tomber les figurines en ouvrant la main, de manière à ce qu'elles tombent en même temps.

Q. Si deux figurines atterrissent dans le même hex, sont-elles éliminées toutes les deux ?

R. Oui. Si une partie de la figurine atterrit dans un hex occupé par une unité amie ou ennemie, l'unité parachutiste est perdue.

Q. Si une figurine atterrit à cheval entre plusieurs hex, où la placer ?

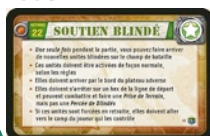
R. Dans ce cas, la figurine et le reste de son unité est déployée sur un des hex concernés au choix du joueur qui a effectué le parachutage. Note : si la figurine atterrit à cheval entre un hex libre et un hex occupé, ou entre un hex libre et le bord de plateau, l'unité parachutiste est perdue. Elle ne rapporte aucune médaille à cette occasion.

ÉCRAN DE FUMÉE



21

SOUTIEN BLINDÉ



22





IV. TROUPES



UNITÉS RÉGULIÈRES



1



Infanterie

☛ Se déplace de 0-1 et combat **ou** de 2 sans combattre ☛ **Prise de terrain** possible lors d'un combat rapproché

Blindés

☛ Se déplacent de 0-3 et combattent ☛ **Percée de blindés** possible lors d'un combat rapproché

Artillerie

☛ Se déplace de 1 **ou** combat ☛ Ignore la ligne de mire et les protections des terrains

Q. Le terrain ne protège pas des tirs d'artillerie, mais qu'en est-il des obstacles fixes / amovibles ?

R. Ils ne réduisent pas non plus les dés de d'artillerie. Les bunkers, antichars et sacs de sable permettent juste d'ignorer un drapeau dans ce cas. Note : les Oueds & Défilés (**Terrains 44 - Oueds & Défilés**) réduisent les tirs d'artillerie de 1 dé.

Q. Les unités peuvent-elles tirer à 360° autour d'elles ?

R. Oui. Même l'artillerie sous bunker peut tirer à 360°.

Q. Si une unité d'infanterie ou de blindés obtient 2 drapeaux lors d'une attaque, peut-elle faire une *Prise de terrain* / *Percée de blindés* sur les 2 hex d'affilée, ou est-elle limitée à un hex ?

R. Une telle manœuvre est normalement limitée à un hex. Cependant, les règles du désert nord-africain permettent à une unité de blindés de se déplacer d'un hex de plus lors de la *Percée de blindés*, soit 2 hex en tout en une seule *Percée*.

Q. Si une unité de blindés bénéficie d'un dé supplémentaire grâce à la carte **Action héroïque**, **Assaut de blindés** ou **Combat Rapproché**, et que cette unité fait une *Percée de blindés*, garde-t-elle son dé de bonus pour la seconde attaque ?

R. Cela dépend de la carte :

Exemples :

- » **Action héroïque** : l'unité de blindés conserve son dé supplémentaire dans tous les cas.
- » **Assaut de blindés** : l'unité de blindés conserve son dé supplémentaire si elle attaque une cible en combat rapproché après sa *Percée*. Elle peut attaquer à distance mais ne bénéficie pas du dé supplémentaire dans ce cas.
- » **Combat Rapproché** : l'unité de blindés ne conserve **jamais** son dé supplémentaire.

UNITÉS SPÉCIALISÉES



2

Q. Il paraît que tu as été dans l'armée ? Peux-tu nous en dire plus à ce sujet ?

R. Oui, j'ai passé dix ans de service dans la Royal Canadian Artillery. J'en suis sorti sergent. Je suis passé par de nombreux postes au fil de ma carrière : simple artilleur, chef de batterie, technicien d'observation et même officier de commandement. Ce que les gens ne savent pas, c'est que j'y ai rencontré ma femme. Elle est aussi sergent dans l'artillerie (après avoir été gardien de la paix) !

» *Malcolm Green* (Joueur de Mémoire 44 - Canada)



Q. Que conseillerais-tu à un joueur qui veut créer ses propres scénarios ?

R. Il faut toujours essayer de faire des scénarios simples et bien étudier leur contexte historique ! Tester son scénario plusieurs fois avant de le publier est un bon moyen de s'assurer qu'il fonctionne bien.

» *Jesse Rasmussen* (Joueur de Mémoire 44 - États-Unis)

ARTILLERIE LOURDE



3

11
7
13

- ✪ Tire à 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1
- ✪ Placez un pion cible sur celle-ci quand un coup au but est réussi
- ✪ Jusqu'à destruction ou mouvement, l'unité repérée subit les tirs avec un dé supplémentaire
- ✪ Les pions cible ne sont pas cumulables

Q. L'artillerie lourde peut-elle se déplacer ?

R. Oui, sauf si le contraire est indiqué en règle spéciale. Cependant, l'artillerie sous bunker ne peut jamais se déplacer.

Q. Lorsque l'artillerie lourde se déplace, les jetons de cible déjà placés sont-ils retirés ?

R. Oui. Tous les jetons de cible sont remplacés auprès de l'artillerie lorsqu'elle se déplace.

Q. Lorsque l'artillerie lourde change de cible, les jetons de cible déjà placés sont-ils retirés ?

R. Non. L'artillerie lourde peut marquer autant de cibles qu'elle possède de jetons.

Q. Avez-vous peint vos figurines de Mémoire 44 ?

R. Oui, la plupart de mes figurines Mémoire 44 sont peintes. Cependant, nous jouons souvent avec ma collection de figurines de la Seconde Guerre mondiale. Ces figurines peintes de 20 mm sont parfaites pour jouer sur notre champ de bataille fait maison, avec des hex de 10 cm et des terrains en 3D. Lorsque je teste les scénarios des extensions, je n'ai pas encore les magnifiques figurines que vous découvrirez en tant que joueur, et donc je me sers de ce champ de bataille et de mes propres figurines pour effectuer les tests !

» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)



TROUPES DU GÉNIE



4

13
6
10

- ✪ 4 figurines
- ✪ En combat rapproché, ignorent toutes les protections dues au terrain de la cible
- ✪ Dans les barbelés, combattent à -1 dé **et** peuvent encore enlever les barbelés
- ✪ Dans un champ de mines, **doivent** déminer au lieu de combattre
- ✪ Si activées par **Assaut d'infanterie**, peuvent se déplacer de 2 hex et enlever des barbelés ou déminer

Q. Les troupes du Génie ignorent-elles les réductions de dés dues aux obstacles (sacs de sable, bunkers, etc.) ?

R. Oui. Les troupes du Génie ignorent toutes les réductions de dés dues aux terrains, obstacles inclus.

Q. Une unité derrière des sacs de sable ou dans un bunker peut-elle ignorer un drapeau lorsqu'elle est attaquée par des troupes du Génie ?

R. Oui, seuls les réductions de dés sont ignorées, pas la faculté d'ignorer un drapeau.

Q. Si une unité du Génie se déplace sur un champ de mines et découvre un leurre (0), peut-elle combattre ?

R. Non : « Une unité du Génie se trouvant sur un champ de mines et qui peut combattre devra consacrer son tour à déminer l'hexagone au lieu de combattre ». Le fait que le champ de mines soit un leurre ne change rien : avant de déminer, l'unité du Génie ne sait pas encore qu'il n'y a pas de mines.

Q. Quelles sont les règles des troupes du Génie ?

R. Ces règles sont décrites p.13 du Terrain Pack ou p.6 du Front Est. Voici quelques précisions :

Exemples :

- » Une unité du Génie activée peut se déplacer de 1 hex et combattre ou de 2 hex sans combattre.
- » Une unité du Génie activée combat à 3,2,1, comme une unité d'infanterie normale.
- » En combat rapproché, une unité du Génie ignore toutes les réductions du nombre de dés dues au terrain dans lequel se trouve la cible, c'est à dire que l'ennemi n'est pas protégé par le terrain qu'il occupe.
- » Une unité du Génie qui est dans un hex de barbelés subit un malus de -1 dé au combat, mais elle peut enlever les barbelés dans le même tour. L'unité du Génie doit pouvoir combattre pour enlever les barbelés. Si elle fait un mouvement de 2 hex, elle ne peut pas enlever les barbelés. Toutefois, si l'unité du Génie est activée par une carte **Assaut d'infanterie**, elle peut se déplacer de 2 hex, combattre et enlever les barbelés, mais elle ne peut pas se déplacer de 3 hex et enlever les barbelés parce qu'elle ne peut pas combattre dans ce cas.
- » Une unité du Génie qui entre dans un champ de mines et qui a la possibilité de combattre DOIT retirer le champ de mines au lieu de combattre. Si l'unité du Génie ne peut retirer le champ de mines, celui-ci se déclenche. L'unité du Génie doit pouvoir combattre pour retirer un champ de mines. Elle ne peut pas se déplacer de 2 hex et retirer le champ de mines. Toutefois, si l'unité du Génie est activée par une carte **Assaut d'infanterie**, elle peut se déplacer de 2 hex et retirer le champ de mines, mais elle ne peut pas se déplacer de 3 hex et retirer le champ de mines parce qu'elle ne peut pas combattre dans ce cas.

TRAINS



5

12 TP

- ✳ Activés comme une seule unité
- ✳ Se déplacent de 1-3 hex, en avant/arrière, si la voie ferrée est libre
- ✳ Battent en retraite dans le sens opposé au sens de marche de la locomotive
- ✳ Peuvent ignorer un drapeau
- ✳ Ne sont touchés que par un symbole grenade
- ✳ Le wagon est détruit au 3^e coup au but, la locomotive au 4^e coup au but

TRAIN DE RAVITAILLEMENT



6

12 TP

Q. Quelles sont les règles du train ?

R. Seul le camp qui contrôle le train peut le déplacer. Un train doit être activé comme une unité normale et peut avancer ou reculer de 3 hex en suivant la voie ferrée. La locomotive et le wagon ne peuvent pas être séparés. Le train est un obstacle infranchissable : il est donc impossible de traverser un train, même lors d'une retraite.

Q. La locomotive et le wagon comptent-elles comme deux unités différentes ?

R. Non. Cependant, chacun de ces deux éléments peut être pris pour cible. C'est toujours la locomotive qui est marquée d'une étoile de bataille lorsque le train est touché, même si l'attaque portait sur le wagon.

Q. La locomotive et le wagon bloquent-ils la ligne de vue ?

R. Oui.

Q. Lorsque nous avons joué « Rivière Bug », le premier mouvement du joueur russe fut de déplacer le train de 2 hex, formant ainsi une chaîne de 4 hex avec les deux unités d'infanterie (celle sur la voie ferrée et celle à côté du bois). Le joueur de l'Axe peut-il jouer une **Attaque aérienne** et prendre pour cible la locomotive, le wagon et ces deux unités d'infanterie ?

R. Oui.

Notes :

- » Le wagon du train est détruit dès le troisième coup au but. Un quatrième coup détruit la locomotive, qui est alors placée sur un emplacement de médaille de l'adversaire.
- » Si un wagon est détruit alors qu'une unité se trouvait à bord, elle est éliminée mais ne rapporte aucune médaille de victoire. Il en va de même pour une unité qui se trouverait à bord de la locomotive. Seule la locomotive en elle-même rapporte une médaille si elle est détruite.

Note : Si un train transportant deux unités d'infanterie s'arrête en gare en ayant perdu son wagon en cours de route, seule une unité d'infanterie descend : l'autre a été anéantie avec le wagon.

Q. Est-il possible de réparer un train avec la carte **Médecins & mécaniciens** ?

R. Non.

Q. Une unité qui se trouvait dans la locomotive ou le wagon compte-t-elle comme une médaille de victoire en cas de destruction de leur moyen de transport ?

R. Non : le moyen de transport est bel et bien détruit avec l'unité mais l'unité ne rapporte pas de médaille de victoire.

Q. Une unité descendue de train (locomotive ou wagon) peut-elle battre en retraite dans celui-ci ?

R. Non. Une fois qu'une unité est descendue, elle ne peut plus remonter à bord du train.

Q. Si une voie ferrée conduit jusqu'à un bord de plateau, puis-je faire sortir mon train du plateau, par exemple pour empêcher mon adversaire de gagner une médaille de victoire en le détruisant ?

R. Non, à moins que le contraire ne soit indiqué en règle spéciale.

TRAIN BLINDÉ



7

13 TP

- Un train blindé transporte 1 figurine de canon sur son wagon
- ✳ Le train peut se déplacer **et** l'artillerie peut tirer
- ✳ L'artillerie sur wagon tire comme une artillerie normale
- ✳ L'artillerie sur wagon est détruite quand le wagon est détruit (3^e coup au but)

Q. Un train blindé perd-il sa capacité de combat lorsqu'il est touché pour la troisième fois ?

R. Oui, puisque sa pièce d'artillerie se trouve sur son wagon, lequel est détruit au troisième coup au but. Un quatrième coup au but détruit la locomotive et rapporte une médaille de victoire à l'adversaire.

CAVALERIE



8

TROUPES À SKIS



9



TIREUR D'ÉLITE



10

5

- Se déplace de 0-2 et combat, retraite de 1-3/drapeau
- 1 figurine, tire à 1,1,1,1,1
- Combat sur n'importe quel terrain, en respectant les restrictions de mouvement
- Ne peut tirer sur une unité blindée
- Un tireur d'élite est touché uniquement sur un symbole grenade
- Un tireur d'élite éliminé ne compte pas comme une médaille de victoire
- Ignore les défenses de terrain de sa cible

Q. Un tireur d'élite ne lance qu'un seul dé en combat, mais que se passe-t-il s'il est activé par la carte **Action héroïque** ?
R. Il combat avec un dé supplémentaire, donc 2 dés en tout (idem pour **Fusillade**, **Combat Rapproché** et **Infiltration**).

Q. Un tireur d'élite est-il uniquement vulnérable aux grenades lors d'une attaque aérienne ?

R. Une grenade et une étoile font une touche à un tireur d'élite s'il est pris pour cible par la carte **Attaque aérienne** ou s'il est victime d'un **Mitrailage** (voir p.5, **Dés**).

Q. Un tireur d'élite est-il uniquement vulnérable aux grenades lorsqu'il est attaqué par un autre tireur d'élite ?

R. Une grenade et une étoile font une touche à un tireur d'élite s'il est pris pour cible par un autre tireur d'élite (voir p.5, **Dés**).

Q. D'après le livret de règles de l'extension **Front Est**, le tireur d'élite touche sa cible s'il obtient une étoile, mais la carte de résumé ne mentionne pas cette règle.

R. Le tireur d'élite touche bien sa cible s'il obtient une étoile (ou une grenade, ou le symbole de l'unité ciblée).

PORTE-AVIONS



11

10

- Lorsqu'on applique les règles aériennes, des avions peuvent y atterrir/en décoller
- Se déplace de 0-2 hex de mer
- Ne peut se déplacer dans un hex adjacent à la plage
- Touché uniquement par le symbole grenade - Coule au 3^e coup au but
- Peut ignorer 1 drapeau, subit 1 coup au but s'il ne peut battre en retraite



Q. Un porte-avions et l'avion qu'il transporte peuvent-ils se déplacer tous les deux pendant le même tour ?

a/ L'avion est sur le porte-avions. Le porte-avions se déplace, puis l'avion décolle et se déplace à son tour.

b/ L'avion est en vol, le porte-avions est en mer. L'avion atterrit sur le porte-avions. Le porte-avions se déplace à son tour.

R. a/ Non : on ne peut activer qu'une unité par hex dans un tour donné. Dans ce cas, il est possible d'activer le porte-avions pour qu'il se déplace, OU d'activer l'avion pour qu'il décolle, mais pas les deux.

b/ Non : une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour, donc ce mouvement n'est pas possible. Cela reviendrait à déplacer l'avion deux fois de suite. Par contre, il reste possible d'activer ces deux unités pour qu'elles terminent leur mouvement dans le même hex, permettant ainsi à l'avion d'atterrir.

Q. Est-il possible de réparer un porte-avions avec la carte **Médecins & mécaniciens** ?

R. Non.

DESTROYERS



12

9

- Ne peut se déplacer dans un hex adjacent à la plage
- Touché uniquement par le symbole grenade - Coule au 3^e coup au but
- Peut ignorer 1 drapeau, subit 1 coup au but s'il ne peut battre en retraite
- Placez un pion cible sur celle-ci quand un coup au but est réussi
- Jusqu'à destruction ou mouvement, l'unité repérée subit les tirs avec un dé supplémentaire
- Les pions cible ne sont pas cumulables
- Se déplace de 0-2 hex de mer et combat
- Tire à 3,3,2,2,1,1,1,1

Q. Un destroyer est-il considéré comme de l'artillerie lorsque l'on joue la carte **Tir d'artillerie** ?

R. Non. Un destroyer peut cependant être activé avec la carte **Fusillade**.

Q. Est-il possible de réparer un destroyer avec la carte **Médecins & mécaniciens** ?

R. Non.

BLINDÉS LANCE-FLAMMES



13

ARTILLERIE MOBILE



14

Q. Comment se fait-il que tu connaises autant de choses sur la Seconde Guerre mondiale ?
R. J'ai lu beaucoup de livres et de revues d'histoire sur la Seconde Guerre mondiale, et j'ai à la maison une bibliothèque remplie de livres sur le sujet, au grand désespoir de ma femme !

» Jacques David (Joueur de Mémoire 44 - France)



BARGES (LC)



15

11

- ✳ Démarrent toujours en mer, en bordure de plateau, avec une unité à bord
- ✳ Se déplacent de 1-2 hex, jamais sur des obstacles antichars
- ✳ Sont enlevées une fois les unités débarquées sur la plage
- ✳ Une unité dans une barge est attaquée de manière normale
- ✳ Une unité dans une barge peut battre en retraite, même en mer
- ✳ Une unité sur une barge, ou débarquant, ne peut combattre
- ✳ Si l'unité embarquée est éliminée, la barge est aussi retirée (sans médaille supplémentaire)
- ✳ Bloquent la ligne de mire

Q. Les règles de l'Air Pack diffèrent de celles de la carte de résumé. Quelles règles sont correctes ?

R. La carte de résumé est correcte. Les règles présentées dans l'Air Pack (p.11, 2^e colonne) devraient être rédigées ainsi : « Quand elles terminent leur déplacement sur un hex de plage, elles sont automatiquement retirées du plateau sans rapporter de médaille à l'adversaire. L'unité transportée est alors laissée dans l'hex de débarquement correspondant. » Le mot « rivage » prête à confusion et ne devrait pas être utilisé ici.

Q. Une barge peut-elle accoster sur un obstacle antichar ?

R. Non. Cela signifie donc que les troupes à son bord ne peuvent pas y débarquer non plus.

Q. Une barge peut-elle accoster sur tout hex de terrain, ou bien seulement sur une plage ?

R. Une barge peut accoster sur n'importe quel type de terrain (sauf dans la mer, évidemment) ou obstacle, pourvu qu'il ne soit pas infranchissable pour la barge ou l'unité à son bord.

Q. Une unité qui débarque sur la plage depuis une barge peut-elle se déplacer lors du même tour ?

R. Non.

Q. Une unité située à bord d'une barge peut-elle être activée par les cartes **Infiltration**, **Assaut d'infanterie**, **Assaut de blindés** ou **Tir d'artillerie** ?

R. Non, sauf si la carte est utilisée par défaut (« si vous n'avez pas d'unité ... activez une unité de votre choix »). Dans ce cas l'unité activée ne bénéficie pas des effets de la carte. Rappelez-vous de toute façon qu'une unité ne peut pas combattre quand elle se trouve à bord d'une barge.

TIGRES



16

#2

- ✳ 1 figurine
- ✳ Se déplace de 0 à 3 et combat
- ✳ Lorsque le Tigre est touché, l'adversaire relance les dés qui ont touché
- ✳ S'il obtient une grenade, le Tigre est effectivement détruit. Tous les autres résultats sont ignorés.

Q. Il est indiqué dans les règles que le Tigre de Wittmann tire avec 4 dés s'il ne se déplace pas. S'il fait une **Prise de terrain**, conserve-t-il ses 4 dés pour la **Percée de blindés** ?

R. Non. De fait, il s'est déplacé, et ne peut plus bénéficier de cet avantage.

Q. Que se passe-t-il lorsqu'un Tigre entre un champ de mines ? Est-il détruit sur un symbole char ou grenade ?

R. Non. Tout symbole char ou grenade obtenu doit être relancé. Le Tigre est effectivement détruit si une grenade est obtenue au second jet de dés. Tous les autres résultats sont ignorés.

Q. Si un Tigre tente de traverser une rivière gelée et obtient une étoile, faut-il la relancer ?

R. Non. Dans ce cas le lourd blindage du Tigre ne lui est d'aucune utilité et il coule à pic, rapportant une médaille de victoire à l'adversaire. Traverser une rivière gelée avec un Tigre est une manœuvre risquée.

Q. Quel est le théâtre d'opérations de la Seconde Guerre mondiale que tu préfères ?

R. Comme je connais bien l'histoire du Canada dans la Seconde Guerre mondiale, je pense que c'est la Normandie, puis l'Italie. Il est intéressant de voir que de nombreuses nations ont combattu sur ces lieux (Grande-Bretagne, États-Unis, France, Allemagne et Italie). Enfin, j'aime aussi l'équipement du soldat allemand à cette époque de la guerre !

» *Malcolm Green* (Joueur de Mémoire 44 - Canada)

CAMIONS DE TRANSPORT



17

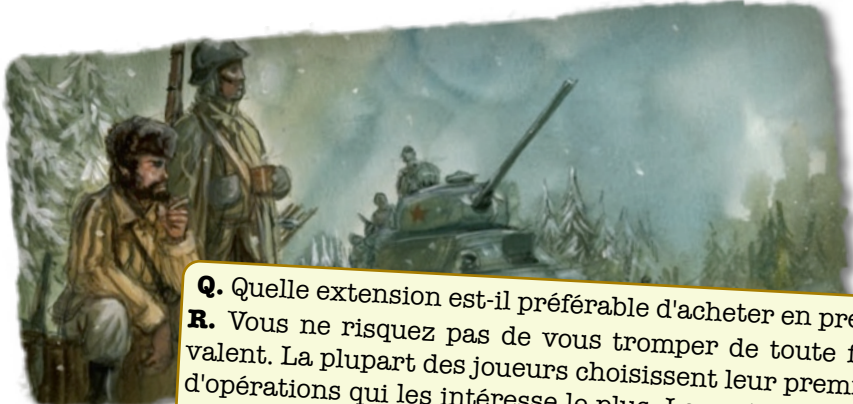


- ✳ 1 à 3 figurines selon le scénario
- ✳ Considérés comme de l'infanterie dans tous les cas
- ✳ Se déplacent de 0-2 hex, +2 hex sur route
- ✳ Ne peuvent pas combattre
- ✳ Peuvent **renforcer l'effectif** de toute unité amie adjacente qui a subi des pertes.

Q. Un camion doit-il être activé pour renforcer l'effectif d'une unité ?

R. Oui. Seul un camion activé peut renforcer l'effectif d'une unité affaiblie. Une unité de camions ne peut jamais combattre, mais elle peut renforcer l'effectif d'une unité en échange. L'unité en question n'a pas besoin d'être activée pour être renforcée.

Règles détaillées des camions de transport : http://static.memoir44.com/lang/english/images/mm_op1_trucks_fr.pdf



Q. Quelle extension est-il préférable d'acheter en premier ?

R. Vous ne risquez pas de vous tromper de toute façon, car toutes les extensions se valent. La plupart des joueurs choisissent leur première extension en fonction du théâtre d'opérations qui les intéresse le plus. Les extensions de type « Army Pack » ne demandent que le jeu de base pour être pleinement exploitées, tandis que l'Air Pack et les Carnets de Campagne ne révèlent toute leur richesse qu'avec d'autres extensions en plus du jeu de base. L'extension Overlord et les Battle Maps conviennent particulièrement aux clubs et aux associations, ainsi qu'aux férus de bataille à grande échelle. En cas de doute, n'hésitez pas à faire un saut sur le forum à l'adresse www.memoir44.com.



BRANDENBURGERS



21



- ✳ 3 figurines + 1 figurine ennemie
- ✳ Si l'unité est touchée, l'adversaire relance un dé
- ✳ Si le nouveau résultat n'est pas un symbole d'infanterie, le 1^{er} résultat est ignoré et les Brandenburgers ne subissent pas de perte
- ✳ Si le nouveau résultat est un symbole d'infanterie, la figurine ennemie est retirée et le résultat initial est appliqué normalement
- ✳ Dès que les Brandenburgers reçoivent un ordre de combat, retirez la figurine ennemie de leur unité
- ✳ Une unité de Brandenburgers qui a perdu sa figurine ennemie se comporte comme toute autre unité spécialisée

Q. Lorsque la figurine ennemie d'une unité de Brandenburgers est retirée, faut-il la remplacer par une figurine amie ?

R. Non. La figurine ennemie n'est là que pour illustrer la notion de camouflage de l'unité.

Q. Si une unité de Brandenburgers joue une **Embuscade**, faut-il retirer sa figurine ennemie ?

R. Oui : une **Embuscade** est un ordre de combat.

Q. Si j'utilise la carte **Médecins & mécaniciens** sur une unité de Brandenburgers qui a déjà perdu sa figurine ennemie, puis-je remonter à 4 figurines ?

R. Non, il n'est pas possible d'aller au-delà de 3 figurines.

Q. Y a-t-il un moyen de regagner la figurine ennemie une fois qu'elle a été perdue ?

R. Non.

UNITÉS INCOMPLÈTES



22



V. RÈGLES AÉRIENNES



QUESTIONS GÉNÉRALES

Q. Quels avions peuvent entrer en jeu ?

R. Le livret de règles de l'Air Pack et les cartes de résumé indiquent les avions utilisables par telle ou telle nation, selon la date du scénario. Si l'avion correspond au camp joué et à la période de la guerre du scénario, alors il peut entrer en jeu.



Q. Dans certains scénarios, le symbole de l'Air Pack apparaît en haut de page, mais rien n'est indiqué en règle spéciale. Cela signifie-t-il que chaque joueur dispose d'une carte **Sortie aérienne** ?

R. Ce symbole peut signifier que certains terrains du scénario ne se trouvent que dans l'Air Pack, et qu'il est donc nécessaire pour jouer le scénario. Si les règles spéciales ne font pas mention des règles aériennes, c'est que le scénario n'a pas été conçu pour ces règles. Toutefois, le but du jeu reste de s'amuser, c'est pourquoi vous êtes libres de donner une carte **Sortie aérienne** à chaque joueur si vous le désirez (au risque de déséquilibrer le scénario).

Q. Lorsqu'un joueur pioche une carte **Sortie aérienne**, il la place face visible à côté de son porte-cartes, puis il tire aussitôt une nouvelle carte. Que se passe-t-il si un joueur pioche une **Sortie aérienne** juste après avoir joué une **Reconnaissance** ?

R. Si parmi les deux cartes, il y a une **Sortie aérienne**, le joueur la place immédiatement à côté de son porte-cartes, puis il repioche une carte dans la foulée. Il a donc toujours deux cartes en main et peut en conserver une. Il peut arriver que plusieurs cartes **Sortie aérienne** soient piochées à la suite : si c'est le cas, elles sont également placées face visible près du porte-cartes jusqu'à ce que le joueur puisse choisir parmi deux cartes n'étant pas des cartes **Sortie aérienne**.

Note : La carte **Attaque aérienne** ne doit pas être placée face visible (il s'agit juste d'un équivalent de **Sortie aérienne**) : si vous la piochez dans le cadre d'une **Reconnaissance**, vous devez choisir entre cette carte et l'autre.

AVIONS EN OVERLORD

Q. L'Air Pack est-il compatible avec le mode Overlord ?

R. Oui. Rendez-vous dans la section « Règles et téléchargements », sur la page <http://www.daysofwonder.com/memoir44/fr/content/rules/> pour télécharger l'aide de jeu intitulée « Utilisation de l'Air pack en mode Overlord ».

Q. Lorsque l'on utilise les règles aériennes en mode Overlord, la carte **Attaque aérienne** doit-elle être jouée par le Commandant en Chef, ou bien peut-il la donner à un de ses Généraux ?

R. Lorsque les règles aériennes sont utilisées, le Commandant en Chef ne peut pas jouer d'**Attaque aérienne** ou de **Sortie aérienne** directement : il doit donner ces cartes à ses Généraux pour qu'ils les jouent dans leur section. **Note :** un Général peut jouer une carte Section en combinaison avec une carte **Sortie aérienne**, mais pas avec une carte **Attaque aérienne**.

SORTIE AÉRIENNE



1

3, 4

- ✦ Déclenchée par **Sortie aérienne** ou équivalent
- ✦ Lorsque jouée pour un avion déjà en jeu, supprime le Test aérien
- ✦ Un avion en vol doit être activé à chaque tour ou être retiré sans donner de médaille
- ✦ Un avion en vol est activé par un ordre d'une carte **Section** correspondante, **Ordre du QG**, une étoile obtenue sur **Action héroïque** ou par **Attaque aérienne** (ou un équivalent)
- ✦ Un avion en vol doit réussir un Test aérien dès qu'il est activé

Q. Lorsqu'une **Sortie aérienne** est jouée en combinaison avec une carte Section, la carte **Contre-attaque** contre seulement la carte Section (Air Pack p.4). Si je possède une carte **Sortie aérienne**, puis-je la jouer avec ma **Contre-attaque** pour faire entrer un avion en jeu dans la section concernée ?

R. Oui.

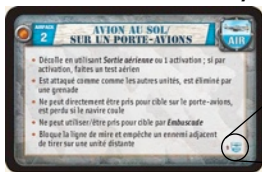
Q. Il arrive que le scénario indique comment répartir les cartes **Sortie aérienne**, mais que faire si les règles ne précisent rien ?

R. D'abord, la carte **Attaque aérienne** doit toujours rester dans le deck, à moins que le contraire ne soit expressément indiqué en règle spéciale. Si les règles spéciales ne précisent pas qu'il faut appliquer les règles aériennes, alors elles ne doivent normalement pas être utilisées, et dans ce cas les cartes **Sortie aérienne** sont mises de côté (contrairement à la carte **Attaque aérienne**). Cependant, les joueurs peuvent, d'un commun accord, décider d'utiliser tout de même les règles aériennes, auquel cas chacun reçoit une carte **Sortie aérienne** avant la partie.

Q. Peut-on jouer la carte **Sortie aérienne** plutôt que la carte qui a été préparée sous le jeton de commissaire lorsque l'on joue avec les règles de l'Armée rouge ? Si oui, la carte placée sous le jeton y reste, comme pour une **Reconnaissance** ?

R. Oui, et en effet la carte placée sous le jeton y reste dans ce cas. **Note :** Les équivalents de la carte **Sortie aérienne** (**Attaque aérienne** et **Reconnaissance** si règle des Raids aériens) doivent être jouées depuis le jeton de commissaire.

AVION AU SOL / SUR UN PORTE-AVIONS



2

9

- ✦ Décolle en utilisant **Sortie aérienne** ou 1 activation ; si par activation, faites un Test aérien
- ✦ Est attaqué comme les autres unités, est éliminé par une grenade
- ✦ Ne peut directement être pris pour cible sur le porte-avions, est perdu si le navire coule
- ✦ Ne peut utiliser / être pris pour cible par **Embuscade**
- ✦ Bloque la ligne de mire et empêche un ennemi adjacent de tirer sur une unité distante

Q. Lorsqu'un avion au sol subit un **Mitrailage**, est-il uniquement touché sur un symbole grenade ?

R. Non, il est également touché sur un symbole étoile (priorité à l'attaquant, voir p.5, **Dés**) et drapeau (car il ne peut pas battre en retraite).

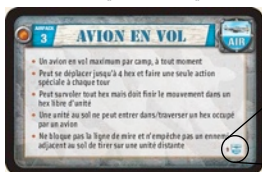
Q. Les jetons **Prêt au décollage** et les avions au sol bloquent-ils la ligne de vue ?

R. Oui.

Q. Lorsqu'un avion est posé sur un hex rapportant une médaille, en prend-il le contrôle ?

R. Oui. Cela ne concerne que les hex d'aérodrome, puisqu'un avion ne peut pas se poser sur un autre type d'hex.

AVION EN VOL



3

9

- ✦ Un avion en vol maximum par camp, à tout moment
- ✦ Peut se déplacer jusqu'à 4 hex et faire une seule action spéciale à chaque tour
- ✦ Peut survoler tout hex mais doit finir le mouvement dans un hex libre d'unité
- ✦ Une unité au sol ne peut entrer dans/traverser un hex occupé par un avion
- ✦ Ne bloque pas la ligne de mire et n'empêche pas un ennemi adjacent au sol de tirer sur une unité distante

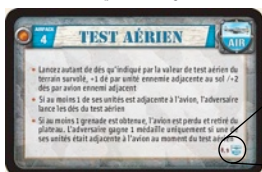
Q. Un avion peut-il traverser un hex occupé par un autre avion ?

R. Oui, un avion peut traverser un hex occupé par un autre avion, un navire ou n'importe quelle unité au sol, pourvu qu'il termine son mouvement sur un hex libre de toute unité.

Q. Lorsqu'un avion en vol termine son mouvement au-dessus d'un hex rapportant une médaille, en prend-il le contrôle ?

R. Non. **Note :** Un avion peut prendre le contrôle d'un objectif s'il se pose dessus, mais cela ne concerne que les hex d'aérodrome car ce sont les seuls où un avion peut se poser.

TEST AÉRIEN



4

8, 9

- ✦ Lancez autant de dés qu'indiqué par la valeur de Test aérien du terrain survolé, +1 dé par unité ennemie adjacente au sol / +2 dés par avion ennemi adjacente
- ✦ Si au moins 1 de ses unités est adjacente à l'avion, l'adversaire lance les dés du Test aérien
- ✦ Si au moins 1 grenade est obtenue, l'avion est perdu et retiré du plateau. L'adversaire gagne 1 médaille uniquement si une de ses unités était adjacente à l'avion au moment du Test aérien

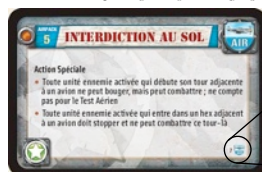
Q. Quelle est la valeur de Test aérien d'un terrain nu (campagne, désert et hiver) ?

R. Zéro.

Q. Les valeurs de Test aérien liées aux terrains et aux obstacles survolés se cumulent-elles ?

R. Non. Seule la valeur de Test aérien la plus haute est appliquée. Ainsi, des sacs de sable sur du terrain nu donnent une valeur de Test aérien de 1 (pour les sacs de sable) alors que des sacs de sable dans une forêt donnent une valeur de Test aérien de 2 (pour la forêt). Cette valeur de Test aérien peut être augmentée par la présence d'unités ennemies adjacentes.

INTERDICTION AU SOL



5

7

Action spéciale

- ✦ Toute unité ennemie activée qui débute son tour adjacente à un avion ne peut bouger, mais peut combattre ; ne compte pas pour le Test aérien
- ✦ Toute unité ennemie activée qui entre dans un hex adjacent à un avion doit stopper et ne peut combattre ce tour-là

Q. Si une unité subit une Interdiction au sol, que se passe-t-il lorsqu'un drapeau est obtenu contre elle par la suite ? Doit-elle reculer ? Si oui, continue-t-elle de subir l'Interdiction au sol ?

R. Oui, l'unité doit reculer. Elle reste cependant soumise à l'Interdiction (elle recule donc avec le marqueur d'Interdiction) et ne pourra pas se déplacer à son tour, même si elle n'est plus adjacente à l'avion. Elle pourra tout de même combattre.

Q. Si je déclare une Interdiction au sol avec mon avion et qu'ensuite une unité vient battre en retraite dans un hex adjacent à mon avion, subit-elle l'Interdiction ?

R. Non.

APPUI AÉRIEN



6

7

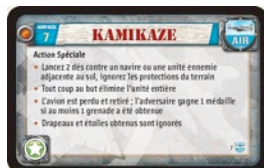
Action spéciale

- ✦ L'avion annule les protections du terrain pour toutes les unités ennemies adjacentes attaquées en combat rapproché par des troupes au sol

Q. Un Appui aérien annule les effets du terrain, mais cela concerne-t-il uniquement les réductions de dés, ou bien les réductions de dés ET la capacité d'ignorer un drapeau, le cas échéant ?

R. Tous les effets du terrain sont ignorés, donc la capacité d'ignorer un drapeau également.

KAMIKAZE



7

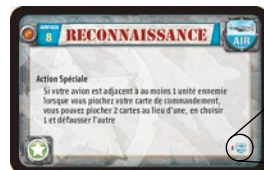
Action spéciale

- ✦ Lancez 2 dés contre un navire ou une unité ennemie adjacente au sol, ignorez les protections du terrain
- ✦ Tout coup au but élimine l'unité entière
- ✦ L'avion est perdu et retiré ; l'adversaire gagne 1 médaille si au moins 1 grenade a été obtenue
- ✦ Drapeaux et étoiles obtenus sont ignorés

Q. Si un Kamikaze obtient une grenade amenant les deux joueurs aux conditions de victoire, qui gagne ?

R. Personne. Ce serait une égalité.

RECONNAISSANCE



8

8

Action spéciale

- ✦ Si votre avion est adjacent à au moins 1 unité ennemie lorsque vous piochez votre carte de Commandement, vous pouvez piocher 2 cartes au lieu d'une, en choisir 1 et défausser l'autre.

Q. Combien de cartes de Commandement dois-je piocher à la fin de mon tour lorsque j'active mon Storch avec une carte **Sortie aérienne** jouée seule et que j'utilise l'action spéciale **Reconnaissance** ?

R. Aucune. Lorsque la carte **Sortie aérienne** est jouée seule, aucune carte n'est piochée à la fin du tour. Si vous voulez bénéficier de la **Reconnaissance** du Storch, vous devez l'activer en utilisant une carte de Commandement appropriée ou une carte **Sortie aérienne** jouée en combinaison avec une carte **Section**.

Q. Combien de cartes de Commandement dois-je piocher à la fin de mon tour lorsque j'active mon Storch avec une carte **Reconnaissance** et que j'utilise l'action spéciale **Reconnaissance** du Storch ?

R. 2 cartes, pas 3. L'action spéciale **Reconnaissance** n'est pas cumulable avec la capacité de la carte **Reconnaissance**.

Q. Peut-on utiliser l'action **Reconnaissance** si l'avion termine son mouvement dans un hex adjacent à un avion ennemi ?

R. L'action **Reconnaissance** ne peut être utilisée que si l'avion termine son mouvement au-dessus d'un hex adjacent à une unité au sol ennemie. Cela aurait dû être indiquée sur la carte de résumé. S'arrêter dans un hex adjacent à un avion (ou un navire) n'est donc pas suffisant pour utiliser la **Reconnaissance**.

SAUVETAGE



MITRAILLAGE



10

6, 7

Action spéciale

- ✦ Lancez 1 dé contre 3 unités ennemies maximum occupant des hex adjacents, le long du trajet de l'avion, en ignorant les protections du terrain
- ✦ Un symbole d'unité, une grenade ou une étoile est un coup au but
- ✦ Un drapeau ne peut pas être ignoré

Q. Lorsqu'un avion est activé par la carte **Action héroïque**, bénéficie-t-il d'un dé de combat supplémentaire ?

R. Oui. L'avion bénéficie d'un dé supplémentaire pour toute action spéciale qui implique un jet de dés (p.e. **Mitrailage**, **Attaque Kamikaze**).





VI. AVIONS



CURTISS P-40 WARHAWK 1



LOCKHEED P-38 LIGHTNING 2



VOUGHT F-4U CORSAIR 3



SUPERMARINE SPITFIRE 4



FIESLER FI 156 STORCH 5



- ✳ Reconnaissance
- ✳ Sauvetage

Q. Combien de cartes de Commandement dois-je piocher à la fin de mon tour lorsque j'active mon Storch avec une carte **Sortie aérienne** jouée seule et que j'utilise l'action spéciale **Reconnaissance** ?

R. Aucune. Lorsque la carte **Sortie aérienne** est jouée seule, aucune carte n'est piochée à la fin du tour. Si vous voulez bénéficier de la **Reconnaissance** du Storch, vous devez l'activer en utilisant une carte de Commandement appropriée ou une carte **Sortie aérienne** jouée en combinaison avec une carte **Section**.

Q. Combien de cartes de Commandement dois-je piocher à la fin de mon tour lorsque j'active mon Storch avec une carte **Reconnaissance** et que j'utilise l'action spéciale **Reconnaissance** du Storch ?

R. 2 cartes, pas 3. L'action spéciale **Reconnaissance** n'est pas cumulable avec la capacité de la carte **Reconnaissance**.

MESSERSCHMITT BF 109 6



MITSUBISHI A6M ZERO 7



YAKOVLEV YAK-1/7/9 8



Yakovlev Yak-1 < toute la guerre>, **Yakovlev Yak-9** < Octobre 1942>

- ✳ Appui aérien
- ✳ Mitrailage

Yakovlev Yak-7 < toute la guerre>

- ✳ Interdiction au sol
- ✳ Mitrailage

Q. Un joueur russe soumis à la règle du commissaire peut-il jouer une carte **Sortie aérienne** posée face visible près de son porte-cartes en combinaison avec une carte de **Section** placée sous le jeton de commissaire au préalable ?

R. Oui.

Q. Un joueur russe soumis à la règle du commissaire peut-il jouer une carte **Sortie aérienne** posée face visible près de son porte-cartes en combinaison avec une carte **Section** jouée depuis sa main ?

R. Oui, mais à condition que la carte **Section** jouée depuis sa main soit une carte **Reconnaissance**.

Q. À l'inverse, un joueur russe soumis à la règle du commissaire peut-il jouer une carte **Section** depuis sa main en combinaison avec une carte **Sortie aérienne** placée sous le jeton de commissaire au préalable ?

R. Non, puisque la carte **Sortie aérienne** n'est jamais placée sous le jeton : elle est toujours posée face visible et ne compte jamais dans la limite des cartes que l'on peut placer sous le jeton.

Q. Comment as-tu découvert Mémoire 44, et qu'est-ce qui t'a poussé à y jouer ?

R. En fait, je l'ai découvert par hasard. En cherchant un jeu avec plateau modulable sur Internet, je suis tombé sur Battle Cry. Ma femme et moi avons beaucoup aimé et à force de jouer, nous l'avons usé jusqu'à la corde. Je me suis donc mis à chercher un jeu semblable sur la Seconde Guerre mondiale, une période qui m'intéresse particulièrement, et c'est à ce moment précis que Mémoire 44 fut annoncé. J'ai aussitôt précommandé le jeu !

» *Malcolm Green* (Joueur de Mémoire 44 - Canada)

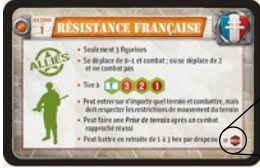




VII. NATIONS



RÉSISTANCE FRANÇAISE



1

12 M44

- ⊛ Seulement 3 figurines
- ⊛ Se déplace de 0-1 et combat ; ou se déplace de 2 et ne combat pas
- ⊛ Tire à 3,2,1
- ⊛ Peut entrer sur n'importe quel terrain et combattre, mais doit respecter les restrictions de mouvement du terrain
- ⊛ Peut faire une **Prise de terrain** après un combat rapproché réussi
- ⊛ Peut battre en retraite de 1 à 3 hex par drapeau

Q. À 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 hex 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 hex. Est-ce correct ?

R. Oui. Les unités de la Résistance peuvent battre en retraite de 1, 2 ou 3 hex pour chaque drapeau lancé. Dans l'exemple, avec deux drapeaux, le recul minimum est de 2 hex mais il peut aller jusqu'à 6 hex. Il est donc possible de reculer de 4 hex.

ARMÉE ROUGE (RKKA)



2

3, 4

Commissaire Politique russe

- ⊛ Une carte de Commandement ne peut être jouée directement depuis la main. Au lieu de cela, elle doit être placée sous le jeton du commissaire en préparation d'un tour à venir
- ⊛ Les cartes **Reconnaissance**, **Contre-attaque** et **Embuscade** sont des exceptions, elles peuvent être jouées normalement
- ⊛ Sinon, la carte de Commandement se trouvant sous le jeton de commissaire est la carte du joueur pour le tour

Q. Un joueur russe soumis à la règle du commissaire peut-il jouer une carte **Sortie aérienne** posée face visible près de son porte cartes en combinaison avec une carte de Section placée sous le jeton de commissaire au préalable ?

R. Oui.

Q. Un joueur russe soumis à la règle du commissaire peut-il jouer une carte **Sortie aérienne** posée face visible près de son porte-cartes en combinaison avec une carte Section jouée depuis sa main ?

R. Oui, mais à condition que la carte Section jouée depuis sa main soit une carte **Reconnaissance**.

Q. À l'inverse, un joueur russe soumis à la règle du commissaire peut-il jouer une carte Section depuis sa main en combinaison avec une carte **Sortie aérienne** placée sous le jeton de commissaire au préalable ?

R. Non, puisque la carte **Sortie aérienne** n'est jamais placée sous le jeton : elle est toujours posée face visible et ne compte jamais dans la limite des cartes que l'on peut placer sous le jeton.

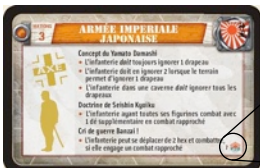
Q. Peut-on jouer la carte **Sortie aérienne** plutôt que la carte qui a été préparée sous le jeton de commissaire lorsque l'on joue avec les règles de l'Armée rouge ? Si oui, la carte placée sous le jeton y reste, comme pour une **Reconnaissance** ?

R. Oui (voir p.29, **Sortie aérienne**).

Q. Si le joueur russe joue en premier, comment faut-il appliquer la règle du commissaire politique ?

R. Le joueur russe joue une carte depuis sa main pour son 1^{er} tour, puis place une carte sous son jeton pour le tour suivant.

ARMÉE IMPÉRIALE JAPONAISE



3

7

Concept du Yamato Damashi

- ⊛ L'infanterie **doit** toujours ignorer 1 drapeau
- ⊛ L'infanterie **doit** en ignorer 2 lorsque le terrain permet d'ignorer 1 drapeau
- ⊛ L'infanterie dans une caverne **doit** ignorer tous les drapeaux

Doctrine de Seishin Kyoku

- ⊛ L'infanterie ayant toutes ses figurines combat avec 1 dé supplémentaire en combat rapproché

Cri de guerre Banzai !

- ⊛ L'infanterie peut se déplacer de 2 hex et combattre, si elle engage un combat rapproché

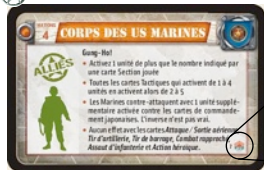
Q. L'infanterie japonaise doit-elle ignorer un drapeau provoqué par une **Attaque aérienne** ou un **Tir de barrage** ?

R. Non, l'infanterie japonaise ne doit ni ne peut ignorer un tel drapeau et doit battre en retraite. Il en va de même dans le cas d'un **Mitrailage**.

Q. Puis-je inventer mes règles maison pour Mémoire 44 ?

R. Bien entendu, à condition que vos adversaires soient d'accord sur ces règles. Le but du jeu reste de s'amuser, et si vous vous amusez davantage avec des règles maison, n'hésitez pas à en créer !





4



Gung-Ho!

- ☛ Activez 1 unité de plus que le nombre indiqué par la carte Section jouée
- ☛ Toutes les cartes Tactique qui activent de 1 à 4 unités en activent alors de 2 à 5
- ☛ Les Marines contre-attaquent avec 1 unité supplémentaire activée contre les cartes de Commandement japonaises. L'inverse n'est pas vrai.
- ☛ Aucun effet avec les cartes **Attaque / Sortie aérienne, Tir d'artillerie, Tir de barrage, Combat rapproché, Assaut d'infanterie** et **Action héroïque**.

Q. Le joueur des Marines peut-il soigner / réparer deux unités d'un coup avec la carte **Médecins & mécaniciens** ?
R. Oui. Il lance d'abord une fois les dés pour une unité, puis une seconde fois pour une autre unité.

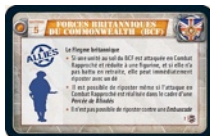
Q. Lorsqu'une carte mentionne « Si vous n'avez pas d'unités de tel type, activez une unité de votre choix », le joueur des Marines peut-il activer deux unités ?
R. Oui.

Q. Le joueur des Marines peut-il activer deux unités d'un coup avec la carte **Infiltration** ? Si oui, dans quel ordre ?
R. Oui, deux unités peuvent être activées avec une **Infiltration**. Suivez alors l'ordre du tour p. 6 du livret de règles.

1. **Jouez** une carte de Commandement : utilisez la carte **Infiltration**
2. **Activation** : Annoncez et montrez les unités de Marines que vous allez activer.
3. **Déplacement** : Déplacez les unités activées l'une après l'autre.
4. **Combat** : Faites combattre vos unités, l'une après l'autre. De plus, comme la carte **Infiltration** vous permet de vous redéplacer, déplacez de nouveau les unités de Marines activées après les combats, l'une après l'autre.
5. **Piochez** une nouvelle carte de Commandement.

Q. Si je veux utiliser les cartes de Combat de l'extension **L'Épée de Stalingrad** dans le Pacifique, les unités de Marines peuvent-elles activer une unité de plus que le nombre indiqué par une carte Combat ?
R. Non. Cette spécificité ne s'applique qu'aux cartes de Commandement.

FORCES BRITANNIQUES DU COMMONWEALTH

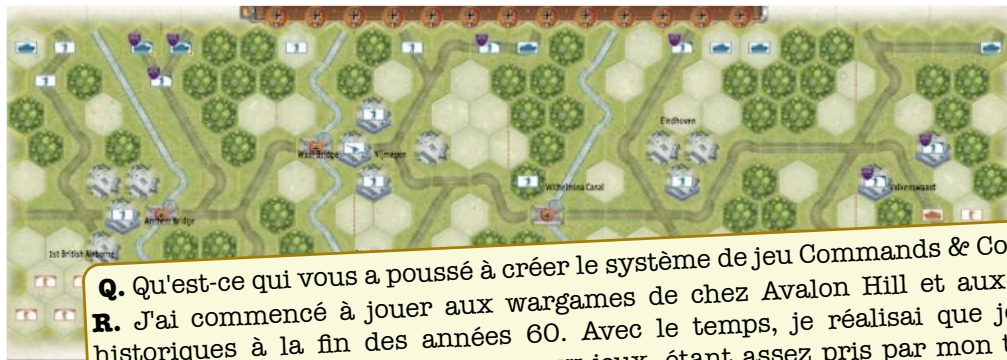


5

ARMÉE ROYALE ITALIENNE



6



Q. Qu'est-ce qui vous a poussé à créer le système de jeu **Commands & Colors** ?
R. J'ai commencé à jouer aux wargames de chez Avalon Hill et aux jeux de figurines historiques à la fin des années 60. Avec le temps, je réalisais que je ne pouvais pas consacrer énormément de temps aux jeux, étant assez pris par mon travail et voulant garder du temps pour ma famille. Les amis de mon groupe de joueurs habituel étaient dans la même situation.

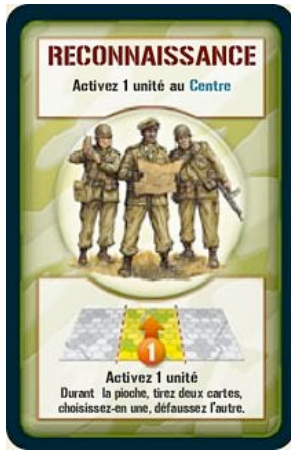
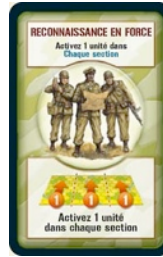
À l'époque, j'avais déjà rédigé quelques règles de jeu classiques pour des wargames avec figurines, mais nous savions que nous avons besoin d'autre chose. Comme je possédais beaucoup de figurines ACW (American Civil War), je décidai de me concentrer sur cette période. C'est finalement en 1975 que le premier livret de règles du système **Command & Colors** vit le jour : je l'avais établi en combinant mon intérêt pour les figurines et les règles de jeu de plateau les plus intéressantes. Par la suite, nous intégrâmes nos figurines Napoleonic et American Revolution au système de jeu. C'est donc logiquement qu'en 1999, Hasbro édita **Battle Cry**, ouvrant la voie du système **Command & Colors**.

» *Richard Borg* (Auteur de **Mémoire 44**)





VIII. COMMANDEMENT

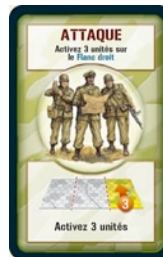
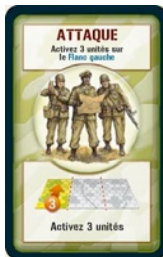
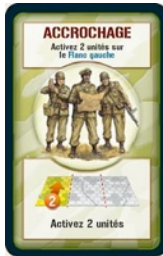


Q. Si un joueur peut utiliser une **Reconnaissance** comme une **Attaque aérienne**, sur quoi s'applique une éventuelle **Contre-attaque** ?

R. C'est la carte jouée qui est contrée, et pas nécessairement ses effets. Si le joueur qui contre est autorisé à jouer les cartes **Reconnaissance** comme des cartes **Attaque aérienne**, alors il peut lui aussi lancer une **Attaque aérienne**. Sinon, non.

Q. Si je joue une **Reconnaissance** comme une **Attaque aérienne** grâce aux règles de Blitz, puis-je piocher 2 cartes et n'en garder qu'une ?

R. Non. La carte est alors jouée **EXACTEMENT** comme une carte **Attaque aérienne** et ne permet donc pas de piocher 2 cartes et d'en choisir une.





Q. Si une unité de blindés bénéficie d'un dé supplémentaire grâce à la carte **Assaut de blindés** et qu'elle fait une *Percée de blindés*, garde-t-elle son dé de bonus pour la seconde attaque ?

R. Oui, à condition que la seconde attaque soit faite en combat rapproché. Sinon, elle ne bénéficie pas de ce dé supplémentaire pour sa *Percée de blindés*.

Q. Il est indiqué sur la carte **Assaut de blindés** que si je ne dispose pas de blindés, je peux activer une unité de mon choix. Cela signifie-t-il qu'elle bénéficie des effets de la carte tout de même ?

R. Non, cela signifie que vous pouvez jouer normalement n'importe quelle unité du champ de bataille, mais cela ne vous donne aucun avantage particulier.



Q. Quel est ton rôle préféré en mode Overlord ?

R. En fait, je me retrouve toujours Commandant en Chef, car la plupart du temps mes amis disent « Bon, tu es de chez Days of Wonder, tu connais le jeu mieux que nous, donc tu seras notre Commandant en Chef ! » :D

» Antoine Prono (Assistant éditorial et production - Days of Wonder)



Q. Puis-je piocher deux cartes et en conserver une après avoir joué une **Contre-attaque** sur une **Reconnaissance** ?

R. Oui, tant que vous ne faites rien d'autre qu'une simple **Reconnaissance**.

Q. Lorsqu'une **Sortie aérienne** est jouée en combinaison avec une carte Section, la carte **Contre-attaque** contre seulement la carte Section (Air Pack p.4). Si je possède une carte **Sortie aérienne**, puis-je la jouer avec ma **Contre-attaque** pour faire entrer un avion en jeu dans la section concernée ?

R. Oui.

Q. Est-il possible de jouer une **Contre-attaque** sur une **Embuscade** ?

R. Non.

Q. Est-il possible de jouer une **Contre-attaque** sur une **Contre-attaque** ?

R. Oui.

Q. Je ne sais jamais exactement ce que j'ai le droit de faire en jouant une **Contre-attaque**...

R. Vous contrez la carte que votre adversaire vient de jouer, mais pas nécessairement ses effets, qui peuvent varier d'un joueur à l'autre. Considérez que vous rejouez la carte de votre adversaire à votre compte (en inversant les sections concernées). Vous pouvez effectuer les actions que vous auriez le droit de faire si vous aviez joué la carte que vous contrez. Par exemple, avec les règles de Blitz, l'Axe peut contrez une **Reconnaissance** et s'en servir comme **Attaque aérienne**.





Q. Si je joue un **Assaut d'infanterie** dans une section où je ne possède pas d'unité d'infanterie, puis-je activer une unité de mon choix ?

R. Non, à moins que vous n'ayez effectivement plus du tout d'infanterie sur le champ de bataille. S'il vous reste ne serait-ce qu'une unité d'infanterie, vous ne pouvez pas choisir d'activer une unité de votre choix.

Q. Il est indiqué sur la carte **Assaut d'infanterie** que si je ne dispose pas d'infanterie, je peux activer une unité de mon choix. Cela signifie-t-il qu'elle bénéficie des effets de la carte tout de même ?

R. Non, cela signifie que vous pouvez jouer normalement n'importe quelle unité du champ de bataille, mais cela ne vous donne aucun avantage particulier.

Q. Comment faut-il jouer les unités d'infanterie activées par la carte **Assaut d'infanterie** lorsqu'elles se déplacent sur une route ?

R. Voici la distance que chaque unité activée par la carte **Assaut**

d'infanterie peut parcourir lorsqu'elle effectue l'intégralité de son déplacement sur une route :

Exemples :

- » Infanterie standard : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Infanterie spécialisée (élite, Rangers, Commandos) : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Résistance française : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Unités du Génie : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Tireur d'élite : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Cavalerie : 4 hex + combat
- » Troupes à skis : 4 hex + combat
- » Infanterie japonaise : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » US Marines : 3 hex + combat ou 4 hex sans combat
- » Camions de transport : (+2 hex sur route) 4 hex + renforcement d'effectif

Note : Lorsqu'une unité de cavalerie ou de troupes à skis est activée par la carte **Assaut d'infanterie**, elle peut se déplacer jusqu'à 4 hex et combattre. La carte ne limite pas son mouvement à 3 hex.



Q. Il est indiqué sur la carte **À l'attaque !** que si je ne dispose pas d'infanterie, je peux activer une unité de mon choix. Cela signifie-t-il qu'elle bénéficie des effets de la carte tout de même ?

R. Non, cela signifie que vous pouvez jouer normalement n'importe quelle unité du champ de bataille, mais cela ne vous donne aucun avantage particulier.



Q. Avez-vous souvent recours aux livrets de règles quand vous jouez ?
R. Lorsque j'organise une partie de Mémoire 44, je rappelle les règles des extensions utilisées si nécessaire et je donne des explications sur les terrains peu habituels ou les règles spéciales du scénario. Ainsi, mes adversaires et moi-même nous remémorons certaines règles, ce qui permet d'éviter la plupart des questions qui se posent souvent en cours de jeu.
 » *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)



Q. Lorsqu'une unité subit un drapeau de retraite suite à une **Embuscade**, peut-elle riposter contre l'unité qui vient de l'attaquer ?

R. Normalement non : une unité forcée en retraite ne peut pas riposter face à une **Embuscade**, et ce même si son mouvement de retraite la conduit sur un hex adjacent à l'unité qui l'a attaquée. En revanche, si la retraite de l'unité est coupée, on ne considère pas qu'elle a été forcée en retraite (puisqu'elle n'a pas bougé) et elle peut donc riposter normalement. Toutefois, elle doit subir une perte pour tout mouvement de retraite non effectué.

Q. L'**Embuscade** s'applique-t-elle à tous les combats rapprochés de ce tour ?

R. Non. L'**Embuscade** ne concerne qu'une seule attaque en combat rapproché. Vous pouvez donc garder la carte jusqu'à ce que l'adversaire désigne un combat rapproché qui vous semble propice à celle-ci.

Q. Est-il possible de jouer une **Contre-attaque** sur une **Embuscade** ?

R. Non.

Q. Lorsqu'une unité qui tombe dans une **Embuscade** est éliminée ou forcée en retraite, l'unité à l'origine de l'**Embuscade** peut-elle faire une **Prise de terrain** ?

R. Non. Seule une unité activée éliminant son adversaire ou le forçant en retraite peut faire une **Prise de terrain**. Or, l'**Embuscade** est une carte qui se joue en réaction à une activation adverse : l'unité qui tend l'**Embuscade** n'est pas activée, et donc ne peut pas faire de **Prise de terrain**.



Q. Il est indiqué sur la carte **Tir d'artillerie** que si je ne dispose pas d'artillerie, je peux activer une unité de mon choix. Cela signifie-t-il qu'elle bénéficie des effets de la carte tout de même ?

R. Non, cela signifie que vous pouvez jouer normalement n'importe quelle unité du champ de bataille, mais cela ne vous donne aucun avantage particulier.

Q. Un destroyer est-il considéré comme de l'artillerie lorsque l'on joue la carte **Tir d'artillerie** ?

R. Non. Note : si vous n'avez aucune unité d'artillerie, vous avez le droit d'activer une unité de votre choix : cela peut bien entendu être le destroyer, mais il ne bénéficiera pas des effets de la carte.

Q. Si j'utilise la carte **Tir d'artillerie** pour me déplacer, puis-je ignorer les restrictions dues au terrain ?

R. Non.

Q. Puisque je dispose de deux tirs avec la carte **Tir d'artillerie**, puis-je attaquer d'abord une cible, puis une autre, ou suis-je obligé de viser deux fois la même cible ?

R. Vous pouvez changer de cible entre les deux tirs. Résolez le premier tir avant de lancer les dés du second. Notez que si plusieurs unités d'artillerie sont activées par la carte **Tir d'artillerie**, elles combattent les unes après les autres.

Q. En général, avec qui jouez-vous à Mémoire 44 ?

R. Je dois dire que j'ai de la chance, car j'ai tout un groupe d'amis autour d'Orlando (Floride) qui aiment jouer. Nous jouons souvent en trois contre trois, même pour un scénario standard de Mémoire 44. Le général du centre reçoit les cartes, mais il se concerte avec les autres généraux (à gauche et à droite) avant de jouer une carte.

» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)





Q. Il semble y avoir plusieurs versions de la carte **Infiltration**. Quelle est la carte correcte ?

R. La carte correcte est celle que vous voyez ci-contre. Elle est disponible dans la base de cartes de Mémoire 44 sur www.memoire44.com. Le texte correct est : « Activez une unité d'infanterie. Cette unité peut se déplacer jusqu'à 3 hexagones. Elle peut ensuite combattre avec un dé supplémentaire, puis se déplacer de nouveau jusqu'à 3 hexagones. Ignorez les restrictions de mouvement dues au terrain, mais appliquez les restrictions de combat. Si vous n'avez pas d'unité d'infanterie, activez une autre unité de votre choix ». L'extension *L'Épée de Stalingrad* comporte la carte corrigée.

Q. Comment traiter les hex qui coûtent plus d'1 hex de mouvement lorsqu'une unité est activée par la carte **Infiltration** ?

R. Un terrain qui coûte plus d'1 hex de mouvement ne coûte plus qu'1 hex si l'unité qui y passe est activée par la carte **Infiltration**, car elle ignore les restrictions de mouvement dues au terrain. Par exemple, dans le scénario d'Omaha Beach, passer de la plage à l'escarpement ou inversement coûte 2 hex de mouvement. Pour une unité activée par la carte **Infiltration**, cela ne coûte qu'1 hex.

Q. La carte indique « Ignorez les restrictions de mouvement dues au terrain, mais appliquez les restrictions de combat. » Cela signifie-t-il que les réductions de dés de combat s'appliquent toujours ? L'unité activée peut-elle combattre si elle s'arrête dans un hex qui empêche normalement le combat ?

R. L'unité activée ne peut pas combattre si elle termine la première partie de son mouvement dans un hex qui empêche le combat (forêts, villes, bocage, etc.). Si l'unité peut attaquer, elle subit les restrictions de dés habituelles en fonction du terrain. Une unité qui se retrouve dans des barbelés, par exemple, combattra avec un dé de moins.

Q. Si une unité activée par la carte **Infiltration** élimine un ennemi en combat rapproché, peut-elle faire une *Prise de terrain* avant son second mouvement ?

R. Oui, ce qui veut dire qu'elle peut parcourir 7 hex en tout (3+1+3).

Q. Si une unité d'infanterie japonaise est activée par la carte **Infiltration**, peut-elle passer d'une caverne à une autre, puis se déplacer encore de 2 hex avant de combattre ?

R. Non. Il est indiqué dans les règles que lorsqu'une unité japonaise passe d'une caverne à une autre, Cela compte pour tout son déplacement lors de ce tour-ci. L'unité en question peut donc combattre après avoir emprunté le réseau des cavernes, mais elle ne pourra plus se déplacer ensuite (sauf pour une *Prise de terrain*).

Q. Le joueur des Marines peut-il activer deux unités d'un coup avec la carte **Infiltration** ? Si oui, dans quel ordre ?

R. Oui, 2 unités peuvent être activées avec l'**Infiltration**. Suivez alors l'ordre du tour p. 6 du livret de règles (voir p.34, *Corps des US Marines*).

La liste suivante détaille les règles que doit suivre une unité d'infanterie activée par la carte **Infiltration** en entrant dans tel ou tel terrain :

Exemples :



- » Forêts - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant.
- » Jungle - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant.
- » Bocage - l'unité peut y entrer même si elle n'est pas partie d'un hex adjacent. Elle n'est ni obligée de s'y arrêter en entrant, ni obligée de s'arrêter en sortant.
- » Villes & Villages - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant.
- » Obstacles - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant.
- » Ruines - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant.
- » Oasis - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant.
- » Mer - l'unité qui s'y déplace n'est pas limitée à 1 hex.
- » Plages - l'unité qui s'y déplace n'est pas limitée à 2 hex.
- » Tranchées - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant.
- » Barbelés - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant.
- » Champs de mines - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant. Les mines ne sautent pas.
- » Marécages - l'unité n'est ni obligée de s'y arrêter en entrant, ni obligée de s'arrêter en sortant.
- » Routes - l'unité se déplaçant sur la route et y restant peut se déplacer d'un hex supplémentaire.
- » Rivières - les rivières sont infranchissables et donc une unité activée par la carte **Infiltration** ne peut pas y entrer ou les traverser.
- » Gués & Rivières guéables - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant.
- » Champs inondés - l'unité n'est ni obligée de s'y arrêter en entrant, ni obligée de s'arrêter en sortant.
- » Rivières gelées - l'unité n'est pas obligée de s'y arrêter en entrant. On ne fait pas de test pour voir si la glace tient.
- » Terrain infranchissable - une unité activée par la carte **Infiltration** ne peut pas y entrer ou traverser un terrain défini comme infranchissable.
- » Enfin, la carte **Infiltration** ne permet pas à une unité d'en traverser d'autres, et ce même s'il s'agit d'unités amies !

Q. Pour résumer, on peut dire qu'une unité activée par l'**Infiltration** effectue en fait 6 déplacements autorisés de 1 hex, mais d'un seul coup ?

R. Oui. *Note* : une unité activée par la carte **Infiltration** n'est jamais obligée de combattre.

Q. Il est indiqué sur la carte **Infiltration** que si je ne dispose pas d'infanterie, je peux activer une unité de mon choix. Cela signifie-t-il qu'elle bénéficie des effets de la carte tout de même ?

R. Non, cela signifie que vous pouvez jouer n'importe quelle unité du champ de bataille, mais cela ne vous donne rien de plus.

Q. Une unité activée par la carte **Infiltration** peut-elle faire un déplacement de 3 hex pour entrer dans une jungle et combattre ?

R. Non. Si une unité entre dans un hex de jungle, elle ne peut combattre que si elle est partie d'un hex adjacent.





Q. Lorsque la carte **Combat rapproché** est jouée, une unité qui n'était pas au contact de l'ennemi lors de son activation peut-elle combattre si une unité ennemie vient à son contact suite à une retraite ?

R. Non. Seules les unités qui étaient au contact de l'ennemi au moment où la carte a été jouée sont activées. Une astuce toute simple consiste à placer un dé à côté de chacune de ces unités pour vous souvenir qu'elles sont les seules à avoir été activées.

Q. Une unité activée par la carte **Combat rapproché** peut-elle combattre si elle n'a plus d'unité ennemie au contact à cause d'une retraite ?

R. Non. Les unités activées par la carte **Combat rapproché** peuvent uniquement faire un combat rapproché.

Q. Une unité de blindés activée par la carte **Combat rapproché** bénéficie-t-elle d'un dé supplémentaire lorsqu'elle fait une **Percée de blindés** après avoir éliminé ou forcé en retraite une unité ennemie ?

R. Non. Le dé supplémentaire n'est accordé que pour le combat rapproché initial. En cas de **Percée de blindés**, ce dé est perdu, même si la seconde cible est adjacente à l'unité de blindés.

Q. Mon unité A, située dans un hex adjacent à une unité B, a été activée par la carte **Combat rapproché**. Une unité C est forcée en retraite et vient se placer dans un hex adjacent à mon unité A. Puis-je l'attaquer ?

R. Oui. Comme A a été activée par la carte **Combat rapproché**, elle peut combattre n'importe quelle unité en combat rapproché, y compris celles qui n'étaient pas encore à son contact lorsque la carte a été jouée.



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

R. Les sacs de sable peuvent être placés sur n'importe quel terrain, à l'exception des terrains infranchissables, des gués & rivières guéables et des hex de mer. En revanche, il est possible de placer des sacs de sable sur les ponts.

Notes :

- » Lorsque le terrain ne réduit pas déjà le nombre de dés de l'attaquant, les sacs de sable réduisent de 1 le nombre de dés lancés lors d'une attaque d'infanterie ou de blindés.
- » Si le terrain réduit déjà le nombre de dés de l'attaquant, alors les sacs de sable ne réduisent pas davantage ce nombre.
- » Les sacs de sable permettent à l'unité qui en bénéficie d'ignorer le premier drapeau lancé contre elle, chaque fois qu'elle est attaquée.

Q. Sur la carte **Consolidation de Position**, qu'entend-on par « activez 4 unités » ? Ces unités peuvent-elles placer des sacs de sable et combattre ?

R. Non. Les 4 unités sont activées mais elles ne peuvent rien faire d'autre que de placer des sacs de sable ce tour-ci.

Q. Lorsque je place des sacs de sable grâce à la carte **Consolidation de Position**, suis-je limité aux sacs de sable de ma couleur ?

R. Non, mais il ne peut jamais y avoir plus de 12 sacs de sable sur le champ de bataille, sauf mention contraire.

Q. Quel est l'intérêt de placer des sacs de sable dans un hex qui fait subir un malus de dés à l'attaquant puisque de toute façon les réductions du nombre de dés des attaquants ne sont pas cumulables ?

R. L'unité ainsi retranchée peut ignorer un drapeau.

Q. Si une unité derrière des sacs de sable quitte sa position, bat en retraite ou est éliminée, faut-il retirer les sacs de sable ?

R. Oui.



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. De plus, la carte **Fusillade** ne pouvant pas être utilisée au contact, l'infanterie combat à 0, 3, 2.

Q. Une unité activée par la carte **Fusillade** peut-elle toujours attaquer sa cible si celle-ci (ou une autre unité ennemie) vient à son contact suite à un mouvement de retraite ?

R. Non. Les unités activées par la carte **Fusillade** peuvent uniquement attaquer à distance. L'unité ne pourra donc pas combattre avec **Fusillade** tant qu'une unité ennemie sera au contact.





Q. Le joueur des Marines peut-il soigner / réparer deux unités d'un coup avec la carte **Médecins & mécaniciens** ?

R. Oui. Il lance d'abord une fois les dés pour une unité, puis une seconde fois pour une autre unité. Toute unité soignée / réparée peut ensuite être activée.

Q. La FAQ sera-t-elle mise à jour régulièrement ?

R. Cela dépendra du nombre de questions de règles posées dans le forum suite aux parties que feront les joueurs. Je préviendrai de chaque mise à jour dans le forum de Mémoire 44.

» *Jesse Rasmussen* (Joueur de Mémoire 44 - États-Unis)



Q. Lorsque la carte **Action héroïque** est jouée, puis-je activer une unité d'artillerie si j'obtiens une grenade ?

R. Non, la grenade, comme le drapeau, ne permettent pas d'activer des unités lors d'une **Action héroïque**. L'étoile, en revanche, permet d'activer une unité de votre choix : c'est le seul moyen d'activer de l'artillerie.

Q. Après avoir joué la carte **Action héroïque**, le joueur repioche-t-il une carte avant de mélanger la défausse et pioche, ou bien après ?

R. Il faut remélanger la défausse et la pioche d'abord ; ensuite, le joueur pioche une nouvelle carte. Un joueur particulièrement chanceux peut donc jouer la carte **Action héroïque**, et la repiocher dans la foulée !

Q. Un avion activé par la carte **Action héroïque** bénéficie-t-il d'un dé de combat supplémentaire ?

R. Oui. L'avion bénéficie d'un dé supplémentaire pour toute action spéciale qui implique un jet de dés (p.e. **Mitrailage**, **Attaque Kamikaze**).

Q. Une unité de blindés activée par la carte **Action héroïque** conserve-t-elle son dé supplémentaire lorsqu'elle fait une **Percée de blindés** ?

R. Oui.



Q. Si j'attaque 4 unités d'infanterie grâce à la carte **Attaque aérienne**, et que j'obtiens 4 symboles d'infanterie sur les dés, cela signifie-t-il que je provoque 4 pertes par unité ou bien 4 pertes en tout ?

R. Pour chaque hex, vous lancez 1 dé (2 pour les Alliés). Le résultat de ce(s) dé(s) ne s'applique qu'à l'hex visé, pas à l'ensemble des hex. Si vous obtenez 4 symboles d'infanterie, vous provoquez donc 4 pertes, à raison d'une perte par hex visé : chaque unité d'infanterie ciblée ne perd donc qu'une seule figurine.

Q. Est-il possible de jouer une **Contre-attaque** sur une **Attaque aérienne** ?

R. Oui.

Q. Avec les règles aériennes, l'**Attaque aérienne** se joue-t-elle exactement comme une **Sortie aérienne** ?

R. Non. Il s'agit juste d'un équivalent à la **Sortie aérienne**. Si vous tirez une **Attaque aérienne**, vous ne devez pas la poser face visible à côté de votre porte-cartes, mais la garder en main.

Q. Combien d'hex puis-je attaquer avec une **Attaque aérienne** ?

R. Vous pouvez viser 1, 2, 3 ou 4 hex.



Note : Les questions concernant la **Sortie aérienne** sont traitées à la page 29 de cette FAQ.

Q. Que faire si j'ai une question sur le jeu, et que cette question n'est pas traitée dans la FAQ ou dans la base de cartes du site ?

R. Si vous ne trouvez nulle part la réponse à votre question, rendez-vous sur le forum de Mémoire 44 et posez votre question à la communauté. Certains joueurs pourront peut-être vous aider. Si personne ne le peut et qu'une réponse officielle est nécessaire, votre question sera intégrée à la prochaine version de la FAQ.

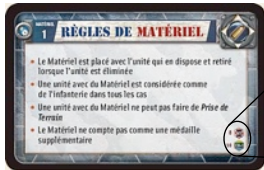
» *Jesse Rasmussen* (Joueur de Mémoire 44 - États-Unis)



IX. MATÉRIEL



RÈGLES DE MATÉRIEL



- ✦ Le Matériel est placé avec l'unité qui en dispose et retiré lorsque l'unité est éliminée
- ✦ Une unité avec du Matériel est considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
- ✦ Une unité avec du Matériel ne peut pas faire de **Prise de terrain**
- ✦ Le Matériel ne compte pas comme une médaille supplémentaire

- Q.** Une unité équipée de Matériel peut-elle être activée par une **Infiltration** pour se déplacer de trois cases et combattre ?
R. Oui. Dans ce cas, la carte a priorité sur les règles et permet à une unité de se déplacer de 3 hex et de combattre avec un dé supplémentaire, puis de se déplacer de 3 hex de nouveau. L'unité peut aussi faire 6 hex sans combattre.
- Q.** Une unité équipée de Matériel peut-elle se déplacer de 3 hex lorsqu'elle est activée par un **Assaut d'infanterie** ?
R. Oui, mais la règle standard de Matériel s'applique tout de même : une telle unité ne peut pas se déplacer et combattre.

ARME ANTICHAR



MORTIER



X. OVERLORD



★ QUESTIONS GÉNÉRALES

- Q.** Dans les règles Overlord, il est indiqué que le Commandant en Chef peut distribuer de 1 à 3 cartes à ses Généraux. Certaines cartes pourtant ne peuvent être jouées que par le Commandant en Chef (**Tir de barrage**, par exemple). Cela veut-il dire que le Commandant en Chef peut distribuer 3 de ses cartes et aussi jouer une carte qui lui est réservée ?
R. Non. Le Commandant en Chef peut seulement jouer un maximum de 3 cartes à son tour. Lorsque qu'il joue une carte Tactique qui lui est réservée, elle compte dans ces trois cartes. Il n'a d'ailleurs pas le droit de jouer plus d'une carte Tactique pour son propre compte. Pour éviter toute confusion, le Commandant en Chef doit résoudre sa carte avant celles données à ses Généraux.
- Q.** En Overlord, jouer une carte **Reconnaissance** (pour reprendre trois cartes au lieu de deux) empêche-t-il de jouer d'autres cartes lors du même tour ?
R. Non. La limite est de trois cartes, donc deux cartes peuvent encore être jouées.
- Q.** En Overlord, un Commandant en Chef qui joue une **Reconnaissance** peut-il repiocher trois cartes si cela l'amène à dépasser le nombre de cartes initial attribué à son camp, ou la limite fixée par le scénario ?
R. Non. En Overlord, la **Reconnaissance** permet de reprendre trois cartes au lieu de deux, mais en aucun cas il n'est possible d'obtenir plus de cartes que le scénario ne le prévoit.
- Q.** Lorsque le Commandant en Chef joue une carte **Tir de barrage** ou **Attaque aérienne** (ou **Contre-attaque** sur une de ces cartes) dans une section donnée, le Général de cette section peut-il tout de même recevoir une carte (voire deux) ?
R. Oui. Le Général concerné peut recevoir 1 carte Tactique, 1 ou 2 cartes Section, ou encore lancer un dé. N'oublions pas, cependant, qu'un Commandant en Chef ne peut jouer que trois cartes par tour maximum.

ARMÉE IMPÉRIALE JAPONAISE EN OVERLORD

- Q.** Que se passe-t-il si un Général de l'armée impériale japonaise, en voulant agir de sa propre initiative, obtient un drapeau sur son lancer de dés ? Le drapeau est-il ignoré ?
R. Non. Une unité japonaise ne peut ignorer un drapeau que s'il a été obtenu par l'adversaire contre elle.

AVIONS EN OVERLORD

Q. L'Air Pack est-il compatible avec le mode Overlord ?

R. Oui. Rendez-vous dans la section « Règles et téléchargements », sur la page <http://www.daysofwonder.com/memoir44/fr/content/rules/> pour télécharger l'aide de jeu intitulée « Utilisation de l'Air pack en mode Overlord ».

OVERLORD SUR LE FRONT EST

Lorsque les règles de commandement de l'Armée Rouge s'appliquent, le Commandant en Chef russe ne peut pas jouer directement une carte de Commandement depuis sa main, ni la donner à un de ses Généraux : il doit utiliser les cartes de Commandement qu'il avait placées sous son jeton de commissaire politique lors du tour précédent. Les cartes **Sortie aérienne** (si vous utilisez les règles aériennes), **Embuscade** et **Contre-attaque** sont des exceptions : elles peuvent être jouées normalement, directement depuis la main du Commandant en Chef russe (cependant la carte **Sortie aérienne** doit toujours être placée face visible sur la table). N'oubliez pas que vous ne pouvez pas jouer plus de 3 cartes de Commandement par tour : si vous avez déjà placé 3 cartes sous votre jeton de commissaire au tour précédent, vous ne pouvez pas jouer de **Contre-attaque** ou de **Sortie aérienne**, car cela excéderait la limite autorisée. De plus, contrairement à un scénario standard du Front Est, en mode Overlord, le Commandant en Chef russe ne peut pas jouer une carte **Reconnaissance** directement depuis sa main. Une telle carte ne peut être jouée que si elle a été placée sous le jeton de commissaire au préalable.



Au début de la partie, le Commandant en Chef russe doit placer jusqu'à 3 cartes de Commandement de son choix sous le jeton. Ce sont les cartes qu'il *devra* jouer ou donner à ses Généraux durant son prochain tour. Au début de chaque tour, après avoir pris les cartes de Commandement qui se trouvent sous son jeton de commissaire, le Commandant en Chef russe doit procéder de nouveau de la même façon, en plaçant jusqu'à 3 nouvelles cartes sous son jeton, lesquelles serviront au prochain tour. Il ne peut jamais y avoir plus de 3 cartes sous le jeton.

Une **Contre-attaque** peut toujours être jouée directement depuis la main du Commandant en Chef, en même temps que la ou les 2 cartes (maximum) placées sous le jeton de commissaire. Une **Contre-attaque** peut contrer la carte du Commandant en Chef adverse ou celle de l'un de ses Généraux. Notez encore une fois que s'il y a déjà 3 cartes sous le jeton de commissaire, il est impossible de jouer la **Contre-attaque** depuis sa main car cela dépasserait la limite de 3 cartes par tour. De plus, toutes les cartes placées sous le jeton de commissaire doivent obligatoirement être jouées. Le Commandant en Chef ne peut pas choisir de n'en jouer qu'une seule, par exemple, et de garder les autres pour plus tard.

Cependant, le Commandant en Chef peut jouer jusqu'à 3 cartes **Contre-attaque** depuis sa main s'il choisit de ne pas utiliser les cartes placées sous le jeton de commissaire au préalable. Dans ce cas, les cartes placées sous le jeton seront utilisées au tour suivant.

Le Commandant en Chef a aussi le droit de placer des cartes **Contre-attaque** sous le jeton de commissaire, à condition de respecter la limite des 3 cartes maximum sous le jeton, et des 3 cartes maximum jouées lors de son tour. Si la carte **Contre-attaque** est placée sous le jeton avec une ou plusieurs autres cartes, elle ne pourra servir qu'à contrer la carte d'un Général adverse. Elle ne pourra pas contrer des cartes jouées par le Commandant en Chef ennemi (comme **Action héroïque**, **Tir de barrage**, **Attaque aérienne**, **Contre-attaque**). Cependant, si la carte **Contre-attaque** est placée seule sous le jeton, elle pourra servir à contrer une carte jouée par le Commandant en Chef ennemi.

La carte **Embuscade** demande au Commandant en Chef d'être particulièrement attentif : elle peut être donnée à un Général et jouée immédiatement lorsqu'un adversaire déclare un combat rapproché même s'il y a déjà 3 cartes sous le jeton de commissaire (puisque l'on ne joue jamais la carte **Embuscade** pendant son tour).

Les restrictions relatives aux cartes de Commandement reçues et jouées par les Généraux (2 cartes Section par Général maximum, interdiction de donner 2 cartes à un Général s'il a reçu une carte Tactique, etc.) s'appliquent normalement.

Le Commandant en Chef ne peut jamais donner toutes ses cartes pendant un tour de jeu. Il doit toujours en conserver au moins une en main à la fin de son tour, de manière à avoir au moins trois cartes après en avoir pioché deux nouvelles.

Q. Quel est votre rôle préféré en mode Overlord ?

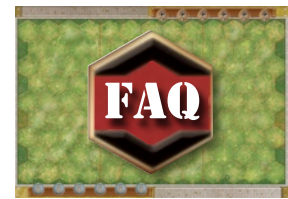
R. Je me contente souvent d'observer et de répondre aux questions pendant que les autres jouent !

» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)





XI. SCÉNARIOS



PEGASUS BRIDGE

Q. Si le joueur de l'Axe joue une **Reconnaissance** au 1^{er} ou au 2^e tour, combien de cartes peut-il prendre ?

R. D'abord, il applique normalement la **Reconnaissance** : il prend 2 cartes, en défausse une et conserve l'autre. Ensuite, il reprend une nouvelle carte.

SAINTE-MÈRE-EGLISE

Q. Lors d'un parachutage, faut-il laisser tomber toutes les figurines en même temps ?

R. Oui. Prenez les figurines en main, placez votre main environ 30 cm au-dessus du plateau, puis laissez tomber les figurines en ouvrant la main, de manière à ce qu'elles tombent en même temps.

Q. Si 2 figurines atterrissent dans le même hex, sont-elles éliminées toutes les 2 ?

R. Oui. Si une partie de la figurine atterrit dans un hex occupé par une unité amie ou ennemie, l'unité parachutiste est perdue.

Q. Si une figurine atterrit à cheval entre plusieurs hex, où la placer ?

R. Dans ce cas, la figurine et le reste de son unité est déployée sur un des hex concernés au choix du joueur qui a effectué le parachutage. Note : si la figurine atterrit entre un hex libre et un hex occupé ou entre un hex libre et le bord de plateau, l'unité parachutiste est perdue. Elle ne rapporte aucune médaille à cette occasion.



M44 19 AIR 18



M44 20 AIR 19

POINTE-DU-HOC

Q. Une unité d'infanterie qui élimine en combat rapproché une unité ennemie se trouvant sur une falaise peut-elle faire une *Prise de terrain* depuis la plage ?

R. NON. Cela rend l'escalade de la falaise plus difficile pour les Alliés, et est conforme à la carte de résumé des **Falaises & Escarpements** présentée dans l'Air Pack (**Terrains 11 - Falaises & Escarpements**).



M44 22 AIR 22

OMAHA BEACH (1^{RE} VAGUE D'ASSAUT)

Q. Il est dit que les collines le long de la plage sont un escarpement : y monter coûte deux hex de mouvement. Mais est-ce le cas lorsque l'on vient d'un hex de plaine ?

R. Non. Si l'unité passe directement de la plage à l'escarpement, alors le mouvement coûte 2 hex. Si par contre, l'unité passe par un hex de plaine (comme E-1 ou D-3 par exemple) avant de monter sur la colline, le mouvement ne coûte qu'un hex.

Q. Les bunkers d'Omaha Beach sont tous positionnés sur des collines. Les modificateurs de terrain s'additionnent-ils ?

R. Non. Seul le modificateur le plus élevé est retenu, en l'occurrence, celui des bunkers (-1 dé pour l'infanterie, -2 pour les blindés).

Q. Dans le scénario sur Omaha Beach, les deux sacs de sable placés sur la plage 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 personne n'occupe ces hex ?

R. Oui. Ils restent en place pour toute la durée de la partie.

Q. Le joueur de l'Axe peut-il abriter ses unités derrière la digue ?

R. Non. Il peut occuper les hex concernés, mais cela ne lui apportera aucune protection.

Q. Une unité de blindés forcée en retraite peut-elle directement passer d'un hex de *Falaises & Escarpements* à la plage ?

R. Oui, les *Falaises & Escarpements* sont « à traiter comme des collines dans les deux sens pour battre en retraite ».



M44 23 AIR 21

OPERATION LÜTTICH

Q. Si le joueur Allié joue une carte **Reconnaissance** comme une carte **Attaque aérienne**, peut-il aussi piocher 2 cartes et n'en garder qu'une ?
R. Non. La carte est alors jouée EXACTEMENT comme une carte **Attaque aérienne** (ou un **Raid aérien**) et ne permet donc pas de piocher 2 cartes et d'en choisir une.

Q. Le joueur des Alliés peut-il utiliser une **Reconnaissance en Force** pour lancer une **Attaque aérienne** ?
R. Non.

Q. Si le joueur des Alliés joue une **Reconnaissance** comme une **Attaque aérienne**, le joueur de l'Axe peut-il jouer une carte **Contre-attaque** pour lancer lui aussi une **Attaque aérienne** ?
R. Non. La carte **Contre-attaque** ne s'applique alors qu'à la carte **Reconnaissance** parce que les règles spéciales précisent que seul le joueur des Alliés peut utiliser la carte **Reconnaissance** comme une **Attaque aérienne**.



PONTS DE NIMÈGUE

(Le numéro indiqué dans l'Air Pack (16) n'est pas correct. Le scénario devrait porter le numéro 35.)

Q. Dans le scénario *Ponts de Nimègue*, les unités spécialisées peuvent-elles passer du lit de la rivière au pont pour le capturer ?
R. Non. Une unité ne peut pas entrer sur un pont depuis un hex de rivière. Si une unité d'infanterie à bord d'un canot élimine en combat rapproché une unité ennemie se trouvant sur un pont, elle ne peut pas effectuer de *Prise de terrain*.



ST. VITH

Q. Dans le scénario Saint-Vith, Ardennes, une règle spéciale indique que les collines le long de Saint-Vith sont infranchissables. Les flèches placées sur la carte semblent indiquer que les collines ne sont infranchissables que pour les unités venant de Saint-Vith. Qu'en est-il exactement ?
R. Dans le scénario de la version de base, les collines ne sont infranchissables que pour les unités venant de Saint-Vith. Dans la version corrigée de l'Air Pack, ces collines ont été remplacées par des montagnes et la règle indique qu'elles sont infranchissables dans les deux sens. C'est donc cette version qu'il faut appliquer.



TROUÉE DE SAVERNE

(Le numéro indiqué dans l'Air Pack (35) n'est pas correct. Le scénario devrait porter le numéro 16.)

Q. Quelle est la date de ce scénario ?
R. Cette bataille s'est déroulée du 19 au 21 novembre 1944, et non du 19 au 21 septembre comme cela est indiqué dans le jeu de base.

Q. Quel est votre scénario préféré dans Mémoire 44 ?
R. Le scénario Mont-Mouchet du jeu de base est très intéressant, principalement en raison de son asymétrie : d'un côté, les Résistants français, de l'autre, les blindés d'élite allemands ! Cela dit, le scénario Sainte-Mère-Église est amusant lui aussi : rien de tel que de lâcher ses parachutistes sur le champ de bataille ! ;-)

» *Eric Hautemont* (PDG de Days of Wonder)



SCHWAMMENAUEL

Q. Lorsqu'un barrage est saboté avec succès, l'unité qui s'y trouve est-elle éliminée ?

R. Non. L'hex de barrage reste en place après le sabotage et l'unité qui s'y trouve n'est pas éliminée.

Q. Les dés de sabotage doivent-ils être lancés à chaque tour, même si la carte jouée ne correspond pas à la section où se trouve le barrage ?

R. Oui, à condition que l'hex du barrage soit occupé par une unité allemande.

Q. Lorsque les deux barrages sont occupés, comment répartit-on les dommages si deux étoiles sont obtenues sur les dés ?

R. Chaque barrage reçoit un jeton étoile. Si un seul barrage est occupé et que deux étoiles sont obtenues au dé, la deuxième étoile est perdue (voir Terrain Pack p. 9).

Q. L'Axe peut-il saboter les deux barrages ?

R. Oui, si les deux barrages sont occupés suffisamment longtemps pour que chacun d'eux reçoive quatre jetons étoile.



TP 19 AIR 48

ÉVASION À KLIN

Q. Il semble qu'il me manque des hex de terrain pour ce scénario ?

R. Les hex de forêt sur colline doivent être remplacés par des hex de forêt enneigée. Nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour cette erreur.

Q. Est-il normal que ce scénario soit aussi déséquilibré ? (*version Front Est*)

R. Non. Les conditions de victoire auraient dû être rédigées ainsi : les 2 hex de Golyadi et les 2 hex de Nekrasino rapportent chacun une médaille de victoire temporaire au joueur de l'Axe. Pour obtenir la médaille, le joueur de l'Axe doit occuper les deux hex du village concerné. Occuper un seul hex de village ne suffit pas pour obtenir la médaille.



11 AIR 66

BARRICADES ROUGES

Q. Les conditions de victoire de ce scénario sont confuses. (*version Front Est*)

R. Les hex marqués d'une double médaille rapportent une médaille de victoire temporaire au camp qui les contrôle. De plus, les 4 hex marqués « Barricades Factory » forment un ensemble qui rapporte 2 médailles temporaires au camp qui en contrôle une majorité relative (en d'autres termes, celui qui contrôle plus d'hex de cet ensemble que son adversaire).



13 AIR 67

MER D'AZOV

Q. Les règles spéciales de ce scénario indiquent que le joueur de l'Axe peut appeler de 1 à 4 unités blindées en renfort lors de son 1^{er} tour, lesquelles se déploient sur la ligne de départ du joueur des Alliés. S'il joue une carte **Assaut** au centre, peut-il activer l'intégralité de ses unités au centre ET ses blindés de renfort ?

R. En fait, le joueur de l'Axe ne peut pas appeler ses blindés de renfort dès le 1^{er} tour. Il ne pourra le faire qu'à un seul tour de jeu, mais seulement après son 1^{er} tour. S'il joue une carte **Accrochage**, il pourra faire entrer 2 unités de blindés ; s'il joue une **Attaque**, ce sera 3 unités, etc. Un **Assaut** au centre permet donc effectivement de jouer toutes ses unités au centre ET de faire entrer 4 unités de blindés (par le centre, naturellement).



AIR 63

Q. Qu'est-ce que tu apprécies particulièrement dans Mémoire 44 ?
R. En un mot : sa simplicité ! Je n'ai plus le temps, ni la patience, de jouer à des wargames complexes. Mémoire 44 s'explique en 5 minutes et un scénario peut être joué en une demi-heure. Et même lorsque l'on n'a pas joué depuis longtemps, cela revient très vite !

» *Malcolm Green* (Joueur de Mémoire 44 - Canada)



RIVIÈRE BUG

Q. Les Russes contrôlent-ils le train ?

R. Oui. La locomotive et le wagon sont chacun chargés d'une unité d'infanterie russe.

Q. Les chars russes retranchés dans les bunkers peuvent-ils en sortir et se déplacer ?

R. Non : ils doivent rester dans le bunker. Ils peuvent ignorer un drapeau, mais si jamais ils sont forcés en retraite, ils subissent une perte pour chaque mouvement de retraite non effectués.

Q. Lorsque nous avons joué « Rivière Bug », le premier mouvement du joueur russe fut de déplacer le train de 2 hex, formant ainsi une chaîne de 4 hex avec les deux unités d'infanterie (celle sur la voie ferrée et celle à côté du bois). Le joueur de l'Axe peut-il jouer une **Attaque aérienne** et prendre pour cible la locomotive, le wagon et ces deux unités d'infanterie ?

R. Oui.



PT 21 AIR 60

Notes :

» Le wagon du train est détruit dès le troisième coup au but. Un quatrième coup détruit la locomotive, qui est alors placée sur un emplacement de médaille de l'adversaire.

» Si un wagon est détruit alors qu'une unité se trouvait à bord, elle est éliminée mais ne rapporte aucune médaille de victoire. Il en va de même pour une unité qui se trouverait à bord de la locomotive. Seule la locomotive en elle-même rapporte une médaille si elle est détruite.

Note : Si un train transportant deux unités d'infanterie s'arrête en gare en ayant perdu son wagon en cours de route, seule une unité d'infanterie descend : l'autre a été anéantie avec le wagon.

ÎLE DE WAKE

Q. L'avion allié est-il vraiment un Corsair ?

R. Non, cet avion n'existait pas encore à ce moment-là. Utilisez plutôt le P38 ou le P40.



PT 12 AIR 70

LE HACHOIR À VIANDE

Q. Il semble qu'il me manque un badge pour ce scénario ?

R. Vous devez avoir assez de badges de chars lance-flammes, mais il vous manquera probablement un badge du Génie. Vous pouvez le remplacer par un autre badge pour ce scénario. Veuillez nous excuser pour la confusion.



PT 24 AIR 79

ERREUR DANS L'AIR PACK / SCÉNARIOS PACIFIQUE

Q. Le livret de l'Air Pack comporte une erreur récurrente en ce qui concerne les scénarios suivants :

- » 3-Tenarupage 72
- » 5-Rivière *Matanikau*..... page 74
- » 7-Nettoyage de la rivière *Matanikau*.....page 76
- » 8-Débarquements sur *Guam*.....page 77
- » 9-Contre-attaque japonaise.....page 78

Les cours d'eau de ces scénarios sont des ruisseaux ou des rivières franchissables (**Terrains 61 – Ruisseaux & Rivières franchissables**) et non des rivières guéables (**Terrains 41 – Gués et Rivières guéables**).



L'ENFER DU BOCAGE

Q. Dans *L'enfer du bocage*, il est précisé que les rivières sont « franchissables comme des gués ». Faut-il alors appliquer les règles des rivières franchissables ou s'en tenir à la règle des rivières guéables ?

R. Ce sont bien des rivières guéables (*Terrains 41 – Gués et Rivières guéables*).



LES CADETS DE SAUMUR

Q. Faut-il avoir une unité adjacente à un hex de rivière pour y construire un pont flottant ?

R. Non. Il suffit de jouer une carte pour construire un pont flottant.

Q. Si mon camp est autorisé à construire des ponts flottants et que mon adversaire peut jouer l'action *Faire sauter un pont*, peut-il aussi essayer de faire sauter mes ponts flottants ?

R. Oui.



Note : Les ponts (*Terrains 9 - Ponts*) doivent être joués normalement dans ce scénario. La carte imprimée sur le plateau a été modifiée par erreur.

OPÉRATION MARKET GARDEN

Note : il manque une indication importante sur le plateau : il faut placer des sacs de sable sur chaque hex de Villes & villages défendu par une unité allemande au début du scénario !

Q. Quelles sont les règles spéciales concernant les cartes dans ce scénario ?

R. Aucun des deux camps ne peut avoir plus de 13 cartes en main. Les Alliés ne peuvent pas descendre en dessous de 2 cartes. Le maximum

et le minimum du nombre de cartes ne peut ni augmenter, ni diminuer. Lorsqu'une unité alliée est éliminée, le Commandant en Chef de l'Axe prend une carte au hasard dans la main de son vis-à-vis (sauf si ce dernier n'a plus que deux cartes) et la défausse. Le Commandant en Chef de l'Axe prend alors immédiatement une nouvelle carte depuis la pioche, sauf si cela l'amène à dépasser le nombre maximum de 13 cartes en main.

Q. Comment les unités de blindés se déplacent-elles dans ce scénario ?

R. Les unités de blindés ne peuvent se déplacer que de 2 hex, qu'elles combattent ou non. Si elles commencent leur déplacement sur une route et y restent durant leur mouvement, elles peuvent se déplacer de 4 hex et combattre.

Q. Les conditions de capture et de contrôle des ponts ne sont pas claires dans ce scénario. Quand considère-t-on qu'une unité contrôle un pont ?

R. Dans ce scénario, une unité contrôle un pont lorsqu'elle est dessus ou dans un hex adjacent ET qu'aucune unité ennemie ne se trouve sur le pont ou dans un hex adjacent. Si votre unité est sur le pont mais qu'une unité ennemie est dans un hex adjacent, le pont n'est pas sous contrôle.



Q. On vous retrouve souvent dans les salons de jeux de société : avez-vous un salon favori ?

R. Je me rends à de nombreux salons tous les ans, et je les apprécie tous autant. Je suis quelqu'un de chanceux !

» *Richard Borg* (Auteur de *Mémoire '44*)

★ L'ÉPÉE DE STALINGRAD

Q. La carte des ponts ferroviaires (*Terrains 37 - Pont ferroviaire*) imprimée dans ce scénario indique qu'une unité ne peut y entrer qu'en partant d'un hex de voie ferrée, ce qui ne correspond pas à la carte de résumé habituelle. Est-ce une règle spéciale ?

R. Non. Cette règle ne doit pas être appliquée. En fait, le scénario permet bel et bien aux unités d'entrer sur un pont ferroviaire depuis n'importe quel hex, et même depuis un hex de balka

(*Terrains 65 - Balkas*) : « Une unité peut passer d'un Balka à un pont [...] mais doit alors s'y arrêter. »



Q. Si je veux utiliser les cartes de Combat de l'extension *L'Épée de Stalingrad* dans le Pacifique, les unités de Marines peuvent-elles activer une unité de plus que le nombre indiqué par une carte Combat ?

R. Non. Cette spécificité ne s'applique qu'aux cartes de Commandement.

★ BATAILLE D'ABBEVILLE

Q. Dans le scénario « Bataille d'Abbeville », les deux unités blindées de la ligne de départ des Alliés sont-elles des unités d'élite disposant de 4 figurines ?

R. Oui. Il manque le petit rond jaune qui indique qu'elles disposent de 4 figurines, mais ce sont bien des unités d'élite.

Q. Faut-il utiliser les règles aériennes dans ce scénario ?

R. Les règles aériennes sont en option. Si utilisées, chaque joueur reçoit une carte *Sortie aérienne* avant la partie.



★ CONTRE-ATTAQUE DE MORTAIN

Q. Les Alliés et l'Axe disposent chacun d'une unité de camions. Combien y a-t-il de figurines dans ces unités ?

R. Par défaut, les unités de camions comportent 3 figurines. C'est le cas ici.



★ L'AÉRODROME DE TATSINSKAÏA

Q. Les Russes doivent-ils obligatoirement s'emparer de l'aérodrome pour remporter la partie ?

R. Oui. Tant que la médaille-objectif définitive de l'aérodrome n'est pas acquise, les Russes ne peuvent pas remporter la partie. Pour gagner, les Russes doivent donc s'emparer de l'aérodrome et obtenir neuf autres médailles.



DÉBARQUEMENT À MANADO

- Q.** Dans le scénario « Débarquement à Manado », faut-il poser les parachutistes japonais sur les étoiles de bataille, ou faut-il les laisser tomber de 30 cm de hauteur ?
- R.** Il faut appliquer les règles de Parachutage (*Actions 20 - Parachutage*) et donc laisser tomber les parachutistes de 30 cm de hauteur en visant les étoiles de bataille.



Notes :



- Q.** Avant de créer Mémoire 44, connaissiez-vous beaucoup de choses sur la Seconde Guerre mondiale, ou avez-vous dû effectuer des recherches pour créer ce jeu ?
- R.** Avant Mémoire 44 je n'avais qu'une connaissance de base de la Seconde Guerre mondiale. Lorsque j'ai commencé à travailler sur le jeu, j'ai reçu de nombreux conseils de la part de mes amis férus d'histoire. À présent, j'en sais beaucoup plus, mais je ne cesse de constater qu'il y a toujours quelqu'un qui s'y connaît plus que moi, quoi que je fasse ! Je prête donc une oreille attentive à ce genre de personnes.

» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)

**DAYS OF
WONDER**

Traduction : Antoine



