

# MÉMOIRE

# 44™

## BASE DE CARTES



Document créé par Louis « Monsieur B. » Bouyssoux à partir de la base de cartes disponible en ligne  
[http://www.daysofwonder.com/memoir44/fr/content/cards\\_compendium/](http://www.daysofwonder.com/memoir44/fr/content/cards_compendium/)  
Mémoire 44 est un jeu de Richard Borg publié par Days of Wonder

— 20 mai 2013 —



# MÉMOIRE 44

## LISTE DES CARTES

### CARTES TERRAINS [p.3]

Abattis (66)	11
Aérodrome (16)	4
Balkas (65)	11
Baraquements (17)	5
Barbelés (15)	4
Barrages (20)	5
Bocage normand (4)	3
Bunkers (2)	3
Camp de prisonniers (35)	7
Camp de travail (58)	10
Casemate (22)	5
Cavernes de collines (52)	9
Cavernes de montagnes (53)	9
Centrale électrique (34)	7
Champs de mines (29)	6
Champs inondés (23)	5
Château (67)	11
Cimetière (18)	5
Collines (6)	3
Collines escarpées (13)	4
Complexe industriel (21)	5
Dents de dragon (46)	8
Dépôt de ravitaillement (43)	8
Digue (12)	4
Digues et hauteurs (25)	6
Eglise (19)	5
Ergs et dunes (64)	10
Escarpements rocheux (63)	10
Falaises & escarpements (11)	4
Forêts (3)	3
Forêts sur collines (48)	8
Forteresse (24)	5
Gare (39)	7
Gués et rivières guéables (41)	8
Hôpital (55)	9
Jungles (57)	10
Lacs (26)	6
Marécages (28)	6
Mer (7)	3
Montagnes (30)	6
Oasis (31)	6
Obstacles antichars (5)	3
Obstacle routier (40)	7
Oueds et défilés (44)	8
Palmeraie (32)	6
Phare (27)	6
Plages (1)	3
Pont de corde (62)	10
Pont ferroviaire (37)	7
Pont flottant (33)	7
Ponts (9)	4
Quai (59)	10
Quartier général de campagne (56)	9
Ravins (50)	9
Rivière gelée (47)	8

Rivières (8)	3
Rizières (60)	10
Routes (42)	8
Ruines urbaines (45)	8
Ruisseaux et rivières franchissables (61)	10
Sacs de sable (10)	4
Station radar (36)	7
Tranchées (51)	9
Trous d'eau (54)	9
Villages sur collines (49)	9
Villes & villages (14)	4
Voies ferrées (38)	7

### CARTES TROUPES [p.12]

Artillerie lourde (3)	12
Artillerie mobile (14)	13
Barges (LC) (15)	13
Blindé lance-flammes (13)	13
Brandenburgers (21)	14
Camions de transport (17)	14
Canons antichars lourds (23)	14
Cavalerie (8)	12
Chasseurs de chars (24)	14
Funnies de Hobart (26)	15
Half-tracks (18)	14
Destroyer (12)	13
Nebelwerfer (25)	15
Porte-avions (11)	13
Tigres (16)	13
Tireur d'élite (10)	13
Train blindé (7)	12
Train de ravitaillement (6)	12
Trains (5)	12
Troupes à ski (9)	13
Troupes du génie (4)	12
Unités incomplètes (22)	14
Unités régulières (1)	12
Unités spécialisées (2)	12
Voitures de commandement (20)	14
Voitures tout-terrain (19)	14

### CARTES MATÉRIEL [p.16]

Arme antichar (2)	16
Arme antichar > 1942 (5)	16
Mitrailleuse > 1942 (7)	16
Mitrailleuse (8)	16
Mortier (3)	16
Mortier > 1942 (6)	16
Règles de matériel (1)	16
Règles de matériel > 1942 (4)	16

### CARTES NATIONS [p.17]

Armée française (7)	18
Armée impériale japonaise (3)	17
Armée rouge (2)	17
Armée royale italienne (6)	17

Corps des US Marines (4)	17
Forces GB du Commonwealth (5)	17
Résistance française (1)	17

### CARTES ACTIONS [p.19]

Alerte radar (11)	20
Attaques nocturnes (19)	21
Camouflage (16)	20
Canots démontables & bateaux (5)	19
Capture d'équipement (12)	20
Capture du QG de campagne (17)	21
Cartes Combat (25)	22
Chutes de neige (26)	22
Commandement héroïque (8)	19
Destruction de dépôt (14)	20
Ecran de fumée (21)	21
Evasion de prisonniers (7)	19
Faire sauter un pont (2)	19
Obus fumigènes (31)	22
Parachutage (20)	21
Pions Exit (23)	21
Raids aériens & Blitz (3)	19
Règles de Blitz (15)	20
Règles du désert nord-africain (9)	20
Renforcement d'effectif (24)	21
Renforts (1)	19
Repérages pour un bombardement (4)	19
Sabotage (6)	19
Soins dans l'oasis (10)	20
Soins hospitaliers (18)	21
Soutien blindé (22)	21
Train de ravitaillement/Renforts (13)	20
Visibilité réduite (27)	22

### CARTES AVIONS [p.23]

Curtiss P-40 WarHawk (1)	23
Fieseler Fi 156 Storch (5)	23
Lockheed P-38 Lightning (2)	23
Messerschmitt Bf 109 (6)	23
Mitsubishi A6M Zero (7)	23
Supermarine Spitfire (4)	23
Vought F4U Corsair (3)	23
Yakovlev Yak-1/7/9 (8)	23

### CARTES AIR PACK [p.24]

Appui aérien (6)	24
Avion au sol / sur un porte-avions (2)	24
Avion en vol (3)	24
Interdiction au sol (5)	24
Kamikaze (7)	24
Mitrailage (10)	25
Reconnaissance (8)	24
Sauvetage (9)	25
Sortie aérienne (1)	24
Test aérien (4)	24



# MÉMOIRE

# 44

TERRAINS



TERRAINS

**TERRAINS 1 PLAGES**

- 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

0 15

**TERRAINS 2 BUNKERS**

- 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 en bunkers ne peut battre en retraite et subit donc une perte
- Les bunkers ont un angle de tir de 360°
- Bloquent la ligne de mire

2 16

\* Protègent uniquement le possesseur initial

**TERRAINS 3 FORÊTS**

- 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

2 13

**TERRAINS 4 BOCAGE NORMAND**

- 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

2 14

**TERRAINS 5 OBSTACLES ANTICHARS**

- 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

1 16

**TERRAINS 6 COLLINES**

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

1 10 14

\* S'applique uniquement aux unités combattant depuis le bas

**TERRAINS 7 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

2 15

**TERRAINS 8 RIVIÈRES**

- Infranchissables, sauf sur les ponts
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1 6 6



# MÉMOIRE

# 44

TERRAINS



TERRAINS

**TERRAINS 9 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

1 11 15 M&A

**TERRAINS 10 SACS DE SABLE**

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

1 16 M&A

\* Uniquement lorsque posés sur un hex de campagne ou de plage

**TERRAINS 11 FALAISES & ESCARPEMENTS**

- 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
- À traiter comme des collines dans les deux sens pour battre en retraite
- Bloquent la ligne de mire (excepté depuis des hex de collines du même groupe)

1 22, 23, 35 M&A

\* S'applique uniquement aux unités combattant depuis le bas

**TERRAINS 12 DIGUE**

- 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

1 23, 25 M&A

\* Protège uniquement les unités cachées derrière la digue

**TERRAINS 13 COLLINES ESCARPÉES**

- Certains scénarios qualifient des collines comme étant escarpées
- Y monter coûte 2 hex de mouvement
- En descendre/s'y déplacer coûte 1 hex de mouvement
- Bloquent la ligne de mire (excepté depuis des hex de collines du même groupe)

1 27 M&A

\* S'applique uniquement aux unités combattant depuis le bas

**TERRAINS 14 VILLES & VILLAGES**

- 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

2 3 2 5 14 M&A

**TERRAINS 15 BARBELÉS**

- 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

1 16 M&A

**TERRAINS 16 AÉRODROME**

- 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

0 10 4 9 M&A



# MÉMOIRE

# 44

TERRAINS



TERRAINS

**TERRAINS 17 BARAQUEMENTS**



- 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

2  10 

-1  -2 

**TERRAINS 18 CIMETIÈRE**



- Aucune restriction de mouvement
- Aucune restriction de combat
- Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- Ne bloque pas la ligne de mire

0  10 

-1  -2 

**TERRAINS 19 ÉGLISE**



- 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
- Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- Bloque la ligne de mire

2  10 

-1  -2 

**TERRAINS 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

1  9 

-1  -2 

**TERRAINS 21 COMPLEXE INDUSTRIEL**



- 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
- Bloque la ligne de mire

2  10  3 

-1  -2 

**TERRAINS 22 CASEMATE**



- L'infanterie peut y entrer *et* combattre
- Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- Protège *tout* occupant
- L'occupant peut ignorer 1 drapeau
- Les blindés & l'artillerie en casemate ne peuvent battre en retraite et subissent donc une perte
- La casemate a un angle de tir de 360°
- Bloque la ligne de mire

2  11  5  9 

-1  -2 

**TERRAINS 23 CHAMPS INONDÉS**



- Une unité y entrant/en sortant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Pour y entrer l'unité *doit* partir d'un hex adjacent
- Aucune restriction de combat pour l'infanterie ou l'artillerie
- Les blindés *ne peuvent pas* combattre lorsqu'ils y entrent/en sortent
- Les blindés peuvent y faire une *Prise de terrain*, mais pas une *Percée de blindés*
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1  4 

-1  -2 

**TERRAINS 24 FORTERESSE**



- L'infanterie peut y entrer *et* combattre
- Infranchissable pour les blindés & l'artillerie
- L'occupant peut ignorer *tous* les drapeaux
- Bloque la ligne de mire

2  10 

-1  -2 



# MÉMOIRE

# 44

TERRAINS



TERRAINS

**TERRAINS 25 DIGUES & HAUTEURS**

- Aucune restriction de mouvement
- Aucune restriction de combat
- Dans un scénario avec champs inondés, collines, routes, voies ferrées, villes & villages sont tous considérés comme des hauteurs mais conservent leurs effets propres
- Ne bloquent pas la ligne de mire

0 4

**TERRAINS 26 LACS**

- Infranchissables
- Deux hex de lacs adjacents ou plus bloquent la ligne de mire

1 6

**TERRAINS 27 PHARE**

- 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
- Bloque la ligne de mire

2 10

-1 -2

**TERRAINS 28 MARÉCAGES**

- Infanterie/ blindés y entrant *doivent* stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-là
- Infanterie/ blindés en sortant *doivent* stopper dans un hex adjacent
- Infranchissables pour l'artillerie
- Aucune restriction de combat pour l'infanterie y entrant/en sortant
- Les blindés *ne peuvent pas* combattre lorsqu'ils y entrent/en sortent
- Les blindés peuvent y faire une *Prise de terrain*, mais pas une *Percée de blindés*
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1 4 3

**TERRAINS 29 CHAMPS DE MINES**

- Piochés au hasard parmi tous les pions de 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 Teurre (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

0 1 2 3 4

1 4 8

**TERRAINS 30 MONTAGNES**

- 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 hex de montagnes du même massif)

2 5 5

-2\* -2\*

\* S'appliquent uniquement aux unités combattant depuis le bas/ un autre massif

**TERRAINS 31 OASIS**

- Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Une unité y entrant peut combattre
- Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- Bloque la ligne de mire

1 3

-1 -1

**TERRAINS 32 PALMERAIE**

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

2 3

-1 -2



# MÉMOIRE

# 44

TERRAINS



TERRAINS

**TERRAINS 33 PONT FLOTTANT**

- 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
- Aucune restriction de combat
- Ne bloque pas la ligne de mire, sauf indication contraire en Règle Spéciale

1 12

**TERRAINS 34 CENTRALE ÉLECTRIQUE**

- 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
- Bloque la ligne de mire

2 11

-1

-2

**TERRAINS 35 CAMP DE PRISONNIERS**

- 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
- Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- Bloque la ligne de mire

2 11

-1

-2

**TERRAINS 36 STATION RADAR**

- Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Une unité y entrant peut combattre
- Les blindés y combattent à -2 dés
- Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- Bloque la ligne de mire

1 11

-1

-2

**TERRAINS 37 PONT FERROVIAIRE**

- 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

1 12

**TERRAINS 38 VOIES FERRÉES**

- Aucune restriction de mouvement pour l'infanterie
- Les blindés et l'artillerie qui y entrent *doivent* stopper
- Une route croisant une voie ferrée est considérée comme une route
- Aucune restriction de combat
- Les blindés peuvent faire une *Prise de terrain* et une *Percée de blindés*
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1 5

**TERRAINS 39 GARE**

- Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Un train entrant en gare n'est pas obligé de stopper
- Une unité y entrant *ne peut pas* combattre
- Les blindés y combattent à -2 dés
- Bloque la ligne de mire

2 5

-1

-2

**TERRAINS 40 OBSTACLE ROUTIER**

- 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

1 12

-1

-1



# MÉMOIRE

# 44

TERRAINS

8

TERRAINS

**41 GUÉS & RIVIÈRES GUÉABLES**



- Une unité y entrant doit stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Une unité y combat à -1 dé
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1 11, 22 20

**42 ROUTES**



- Une unité débutant son mouvement sur une route 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

0 5, 6

**43 DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT**



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

2 11

**44 OUEDS & DÉFILÉS**



- 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. Une unité y bloque la ligne de mire

1 -1 -1 -1 3

**45 RUINES URBAINES**



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

2 -1 -2

**46 DENTS DE DRAGON**



- Une infanterie y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- Aucune restriction de combat
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1 5

**47 RIVIÈRE GELÉE**



- 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

1 3

**48 FORÊTS SUR COLLINES**



- 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

2 -1 -2 3



# MÉMOIRE

# 44

TERRAINS



TERRAINS

**TERRAINS 49 VILLAGES SUR COLLINES**

- 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

2 3

-1  
-2

**TERRAINS 50 RAVINS**

- Aucune restriction de mouvement pour l'infanterie
- Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- Aucune restriction de combat pour l'infanterie
- L'infanterie peut y ignorer 1 drapeau
- Ne bloquent pas la ligne de mire. Une unité y bloque la ligne de mire

1 3

**TERRAINS 51 TRANCHÉES**

- Infanterie/blindés y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-là
- Infranchissables pour l'artillerie
- Aucune restriction de combat pour l'infanterie
- Les blindés ne peuvent y combattre
- L'infanterie peut y ignorer 1 drapeau
- Ne bloquent pas la ligne de mire. Une unité y bloque la ligne de mire

1 2 6

-1  
-1

**TERRAINS 52 CAVERNES DE COLLINES**

- 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.

🇺🇸 Une infanterie alliée qui entre dans une caverne peut la combler en obtenant une en combat rapproché, au lieu de combattre, si les hex adjacents sont vides d'ennemis

\* Uniquement pour les unités combattant contre les Japonais depuis le bas ou depuis un autre groupe

2 2 2 6

2/1  
2/1

**TERRAINS 53 CAVERNES DE MONTAGNES**

- 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)

☀ 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.

🇺🇸 Une infanterie alliée qui entre dans une caverne peut la combler en obtenant une en combat rapproché, au lieu de combattre, si les hex adjacents sont vides d'ennemis

\* Uniquement pour les unités combattant depuis le bas ou un autre massif

2 4 6

-2\*  
-2\*

**TERRAINS 54 TROUS D'EAU**

- Infanterie/blindés y entrant *doivent* stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-là
- Infanterie/blindés en sortant *doivent* stopper dans un hex adjacent
- Infranchissables pour l'artillerie
- L'infanterie y entrant ne peut pas combattre
- L'infanterie en sortant peut combattre
- Les blindés *ne peuvent pas* combattre lorsqu'ils y entrent/ en sortent
- Les blindés peuvent y faire une *Prise de terrain*, mais pas une *Percée de blindés*
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1 6

**TERRAINS 55 HÔPITAL**

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

1 5

**TERRAINS 56 QUARTIER GÉNÉRAL DE CAMPAGNE**

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

1 5



# MÉMOIRE

# 44

TERRAINS



TERRAINS

**TERRAINS 57 JUNGLES**



- 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

2  5 



**TERRAINS 58 CAMP DE TRAVAIL**



- 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
- Bloque la ligne de mire

2  5 



**TERRAINS 59 QUAI**



- Y entrer ne peut se faire que depuis la terre ou la plage, jamais depuis la mer
- Aucune restriction de combat
- Ne bloque pas la ligne de mire

2  6 



**TERRAINS 60 RIZIÈRES**



- Infanterie/blindés y entrant *doivent* stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-là
- Infanterie/blindés en sortant *doivent* stopper dans un hex adjacent
- Infranchissables pour l'artillerie
- Aucune restriction de combat pour l'infanterie
- Les blindés *ne peuvent pas* combattre lorsqu'ils y entrent/ en sortent
- Les blindés peuvent y faire une *Prise de terrain*, mais pas une *Percée de blindés*
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1  6 



**TERRAINS 61 RUISSEAUX & RIVIÈRES FRANCHISSABLES**



- 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

1  6 



**TERRAINS 62 PONT DE CORDE**



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

1  9 



**TERRAINS 63 ESCARPEMENTS ROCHEUX**



- Infranchissables
- Bloquent la ligne de mire

2  5 



**TERRAINS 64 ERGS & DUNES**



- 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)

2  4 



\* S'applique uniquement aux unités combattant depuis les bas



# MÉMOIRE 44



**TERRAINS 65 BALKAS**

- Une unité y entrant ou en sortant *doit* s'arrêter et ne peut plus bouger ce tour-là
- Une unité peut passer d'un Balka à un pont, et inversement, mais doit alors s'arrêter
- Une unité y combat à -1 dé
- Ne bloquent pas la ligne de mire, sauf si une unité s'y trouve

1

MAP

-1

-1

-1

**TERRAIN 66 ABATTIS**

- Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- 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
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1

11

**TERRAIN 67 CHÂTEAU**

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

2

MAP

-1

-2



# MÉMOIRE

# 44



**TROUPES 1 UNITÉS RÉGULIÈRES**

**INFANTERIE** • Se déplace de 0 à 1 et combat, ou de 2 sans combattre  
 • *Prise de terrain* possible lors d'un combat rapproché

**BLINDÉS** • Se déplace de 0 à 3 et combat  
 • *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

**TROUPES 2 UNITÉS SPÉCIALISÉES**

**FORCES SPÉCIALES** (y compris Elite, Rangers & Commandos)  
 • Peuvent se déplacer de 2 et combattre

**BLINDÉS D'ÉLITE**  
 • Débutent avec 4 chars par unité

**TROUPES 3 ARTILLERIE LOURDE**

• Tire à

• 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 1 dé supplémentaire

• Les pions cible ne sont pas cumulables

**TROUPES 4 TROUPES DU GÉNIE**

• 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

**TROUPES 5 TRAINS**

• Activés comme une seule unité

• Se déplacent de 1-3 hex, en avant/arrière, si la voie ferrée est libre

• Battaient en retraite dans le sens opposé au sens de marche de la locomotive

• Peuvent ignorer 1 drapeau

• Ne sont touchés que par un symbole grenade

• Le wagon est détruit au 3<sup>e</sup> coup au but, la locomotive au 4<sup>e</sup> coup au but

**TROUPES 6 TRAIN DE RAVITAILLEMENT**

• Peut transporter des unités d'infanterie ou de blindés en renfort

• Une unité transportée sur le train ne peut pas combattre

• Quand la locomotive est en gare, les unités sont déployées sur les hex adjacents à la locomotive et au wagon

**TROUPES 7 TRAIN BLINDÉ**

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<sup>e</sup> coup au but)

**TROUPES 8 CAVALERIE**

• 4 figurines

• Tire à

• Se déplace de 0-3 et combat

• Lors d'un combat rapproché réussi, peut faire une *Prise de terrain* et combattre à nouveau comme pour une *Percée de blindés*



# MÉMOIRE

# 44



**TROUPES 9 TROUPES À SKIS**

- 3 figurines
- Tire à
- Se déplacent de 0-3 et combattent
- Se déplacent sur n'importe quel terrain et peuvent combattre mais doivent respecter les restrictions de mouvement dues au terrain
- Peuvent battre en retraite de 1 à 3 hex par drapeau

**TROUPES 10 TIREUR D'ÉLITE**

- Se déplace de 0-2 et combat, retraite de 1-3/drapeau
- 1 figurine, tire à
- 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 médaille de victoire
- Ignore les défenses de terrain de sa cible

**TROUPES 11 PORTE-AVIONS**

- 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 3e coup au but
- Peut ignorer 1 drapeau, subit 1 coup au but s'il ne peut battre en retraite

**TROUPES 12 DESTROYER**

- Se déplace de 0-2 hex de mer et combat
- Tire à :
- Ne peut se déplacer dans un hex adjacent à la plage
- Touché uniquement par le symbole grenade - Coule au 3e 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 1 de supplémentaire
- Les pions cible ne sont pas cumulables

**TROUPES 13 BLINDÉS LANCE-FLAMMES**

- 3 figurines
- Tirent à :
- Se déplacent de 0-3 hex et combattent
- Malus dû au terrain attaqué limité à 1 dé en combat rapproché

**TROUPES 14 ARTILLERIE MOBILE**

- 2 figurines
- Tire à :
- Se déplace de 0-1 hex et combat, ou de 0-2 hex sans combattre
- Ignore la ligne de mire et les protections de terrain

**TROUPES 15 BARGES (LC)**

- 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

**TROUPES 16 TIGRES**

- 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.



# MÉMOIRE

# 44



**TROUPES 17 CAMIONS DE TRANSPORT**

2

**ST**

- 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.

**TROUPES 18 HALF-TRACKS**

2

**HT**

- 1 à 3 figurines selon le scénario
- Considérés comme des blindés dans tous les cas
- Se déplacent de 0-2 et combattent 2 2
- Lors d'un combat rapproché réussi, peuvent faire une *Prise de Terrain* mais pas une *Percée de Blindés*
- Au lieu de combattre, peuvent *renforcer l'effectif* de toute unité amie adjacente qui a subi des pertes

**TROUPES 19 VOITURES TOUT-TERRAIN**

2

**PC**

- 1 à 3 figurines selon le scénario
- Considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
- Se déplace de 0-4 et combat 3 2 1
- Lors d'un combat rapproché réussi, peuvent faire une *Prise de Terrain* mais pas une *Percée de Blindés*
- Lorsque l'unité est touchée, l'adversaire relance les dés qui ont touché
- Toute grenade obtenue lors de ce 2<sup>e</sup> jet fait perdre une voiture à l'unité. Tous les autres résultats sont ignorés.

**TROUPES 20 VOITURES DE COMMANDEMENT**

1

**CC**

- 1 figurine
- Considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
- Se déplace de 0-3, ne peut pas combattre
- Lorsque l'unité est touchée, l'adversaire relance les dés qui ont touché
- Toute grenade obtenue lors de ce 2<sup>e</sup> jet élimine l'unité ; tous les autres résultats sont ignorés
- Si vous jouez une carte Section dans la section où se trouve la voiture, activez une unité supplémentaire dans cette section
- Si vous jouez une *Reconnaissance 1* pour activer la voiture, vous pouvez prendre une carte de la défausse au lieu de piocher deux cartes et d'en garder une à la fin de votre tour

**TROUPES 21 BRANDENBURGERS**

3 + 1

**BB**

- 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 1er résultat est ignoré et les Brandenbourgiers 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 Brandenbourgiers reçoivent un ordre de combat, retirez la figurine ennemie de leur unité
- Une unité de Brandenbourgiers qui a perdu sa figurine ennemie se comporte comme toute autre unité de Forces Spéciales

**TROUPES 22 UNITÉS INCOMPLÈTES**

2, 2, 2

- Une unité incomplète a toujours moins de figurines qu'une unité normale
- Une unité incomplète ne peut jamais regagner plus de figurines qu'elle n'en avait au début du scénario
- Une unité incomplète se déplace et combat normalement, mais elle ne compte pas comme une médaille de victoire si elle est éliminée ou si elle quitte le champ de bataille.

**TROUPES 23 CANONS ANTICHARS LOURDS**

2

**88**

- Considérés comme de l'artillerie dans tous les cas
- Se déplacent de 1 ou combattent 2 2 2 2
- Le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre une unité de blindés ou de véhicules
- Ignorent les protections des terrains
- Doivent avoir une ligne de mire sur leur cible

**TROUPES 24 CHASSEURS DE CHARS**

3 4

**TD**

- 3 figurines (4 pour les Allemands et les Russes)
- Considérés comme des blindés dans tous les cas
- Toute étoile obtenue contre eux provoque une perte, sauf si elle vient d'une unité d'infanterie
- Se déplacent de 2 et combattent 2 2 2 2
- Le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre une unité de blindés ou de véhicules
- Ignorent les protections des terrains s'ils ne se déplacent pas
- Lors d'un combat rapproché réussi, peuvent faire une *Prise de terrain* mais pas une *Percée de blindés*.
- Peuvent battre en retraite de 1 à 2 hex par drapeau



# MÉMOIRE 44



**TROUPES 25 NEBELWERFER**

2

- Se déplacent de 1 ou combattent 3 3 2 2 1 1
- Peuvent tirer des obus incendiaires ou fumigènes, au choix du joueur qui les contrôle
- Obus incendiaires - Aucun drapeau ne peut être ignoré
- Obus fumigènes - Placez trois jetons d'Écran de fumée sur trois hex adjacents et à portée de tir au lieu de combattre
- Ne bénéficient jamais des protections des terrains
- Ignorent la ligne de mire et les protections des terrains

**TROUPES 26 FUNNIES DE HOBART**

3

- Avant la partie, remplacez 1 figurine de char par un Churchill AVRE équipé d'un des éléments de la liste ci-dessous
- Se déplace et combat comme une unité de blindés standard
- Pont - peut placer un pont sur une rivière au lieu de combattre
- Bobine - ignore les restrictions de terrain des plages, des marécages et des barbelés ; retire les barbelés quand il s'arrête ou passe dessus
- Fascines - ignore les restrictions de terrain des gués et des tranchées, et peut combattre depuis une tranchée
- Soc démineur - doit s'arrêter s'il pénètre sur un champ de mines, mais peut retirer les mines et combattre normalement
- Mortier "pétard" - combat avec un dé supplémentaire contre un bunker en combat rapproché, et s'il obtient une étoile, le bunker est retiré



# MÉMOIRE

# 44



**MATERIEL 1 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

8 10

**MATERIEL 2 ARME ANTICHAR**

- Tire comme l'unité d'infanterie qui l'accompagne
- Se déplace *ou* combat
- Le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre une unité de blindés

8 10

**MATERIEL 3 MORTIER**

- Tire comme l'unité d'infanterie qui l'accompagne
- Se déplace *ou* combat
- Ignore la ligne de mire et les protections des terrains

10

**MATERIEL 4 RÈGLES DE MATÉRIEL**  
À PARTIR DE 1942

- 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*
- Ni le badge de matériel, ni la figurine de matériel (le cas échéant) ne rapportent de médaille supplémentaire

9

**MATERIEL 5 ARME ANTICHAR**  
À PARTIR DE 1942

- Considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
- Lorsqu'elle se déplace, combat comme l'infanterie 3 2 1
- De plus, lorsqu'elle ne se déplace pas, le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre des blindés ou véhicules

9

**MATERIEL 6 MORTIER**  
À PARTIR DE 1942

- Considéré comme de l'infanterie dans tous les cas
- Lorsqu'il se déplace, combat comme l'infanterie 3 2 1
- De plus, lorsqu'il ne se déplace pas, sa portée augmente et il ignore les protections des terrains 3 2 1 1
- Ignore la ligne de mire

9

**MATERIEL 7 MITRAILLEUSE**  
À PARTIR DE 1942

- Considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
- Lorsqu'elle se déplace, combat comme l'infanterie 3 2 1
- De plus, lorsqu'elle ne se déplace pas, le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre de l'infanterie.

9

**MATERIEL 8 MITRAILLEUSE**

- Tire comme l'unité d'infanterie qui l'accompagne
- Se déplace *ou* combat
- Le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre une unité d'infanterie

9



# MÉMOIRE 44



**NATIONS 1** **RÉSISTANCE FRANÇAISE**

**ALLIÉS**

- Seulement 3 figurines
- Se déplace de 0-1 et combat ; ou se déplace de 2 et ne combat pas
- Tire à **F 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

12 M4

**NATIONS 2** **ARMÉE ROUGE (RIKKA)**

**ALLIÉS**

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 1*, *Contre-attaque* et *Embuscade* sont des exceptions, elles peuvent être jouées normalement
- Sinon, la carte de commandement se trouvant sous le jeton du commissaire est la carte du joueur pour le tour

3,4

**NATIONS N°2BIS  
(ARMÉE ROUGE OVERLORD)**

**NATIONS 3** **ARMÉE IMPÉRIALE JAPONAISE**

**AXE**

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

Doctrines de Seishin Kyoiku

- 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

7

**NATIONS 4** **CORPS DES US MARINES**

**ALLIÉS**

Gung-Ho!

- Activez 1 unité de plus que le nombre indiqué par une carte Section jouée
- Toutes les cartes Tactiques 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*.

7

**NATIONS N°4BIS  
(US MARINES OVERLORD)**

**NATIONS 5** **FORCES BRITANNIQUES DU COMMONWEALTH (BCF)**

**ALLIÉS**

Le Flegme britannique

- Si une unité au sol du BCF est attaquée en Combat Rapproché et réduite à une figurine, et si elle n'a pas battu en retraite, elle peut immédiatement riposter avec un dé
- Il est possible de riposter même si l'attaque en Combat Rapproché est réalisée dans le cadre d'une *Percée de Blindés*
- Il n'est pas possible de riposter contre une *Embuscade*

7

**NATIONS 6** **ARMÉE ROYALE ITALIENNE**

**AXIS**

Divisions motorisées

- Toute unité au sol italienne peut battre en retraite de 1 à 3 hex par drapeau

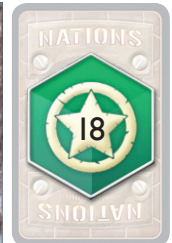
La Bravoure des artilleurs

- Toute unité d'artillerie italienne peut ignorer 1 drapeau

7



# MÉMOIRE 44



NATIONS 7

## ARMÉE FRANÇAISE



**Furia Francese**  
Toute unité d'infanterie standard qui élimine une unité ennemie ou la force à battre en retraite suite à un combat rapproché peut :

- faire une *Prise de terrain* sans combattre
- ou
- rester sur place et attaquer en combat rapproché une autre unité adjacente.

Cette seconde attaque est résolue avec un seul dé et les protections du terrain sont ignorées. Elle peut donner lieu à une *Prise de terrain*, mais pas à un nouveau combat.





# MÉMOIRE

# 44

ACTIONS

19

ACTIONS

ACTIONS  
1

## RENFORTS

- Lorsque les règles de renforts s'appliquent, si un aérodrome est libre, vous pouvez y faire atterrir une unité d'infanterie, pour le coût d'une activation, lorsque vous jouez la carte *Ordre du QG*. Cette unité ne peut bouger ou combattre ce tour-là.

9

ACTIONS  
2

## FAIRE SAUTER UN PONT

### Option 1

- Jouez une carte de *Section* correspondant à celle du pont
- Le pont est retiré, la carte est perdue et jamais remplacée !

### Option 2


- Jouez une carte de *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

8

ACTIONS  
3

## RAIDS AÉRIENS & BLITZ

### Raids Aériens

- Lorsqu'un joueur bénéficie de Raids Aériens, dans des conditions spécifiées par le scénario, il peut jouer toute carte *Reconnaissance 1* comme une carte *Attaque aérienne* (*Sortie aérienne* si )
- Cette *Attaque aérienne* doit viser au moins un des hex de la section désignée par la carte de *Reconnaissance 1* jouée

### Blitz

- Le joueur des Forces de l'Axe bénéficie de Raids Aériens à volonté quand il joue une carte *Reconnaissance 1*
- Les blindés des Alliés ne peuvent avancer que d'un maximum de 2 hex et combattre

8

ACTIONS  
4

## REPERAGE POUR BOMBARDEMENT

- Lorsque les règles de repérage pour bombardement s'appliquent, le joueur occupant un hex spécifique défini par le scénario peut utiliser son artillerie comme de l'artillerie lourde.

8

ACTIONS  
5

## CANOTS DÉMONTABLES & BATEAUX

- Réservé à l'infanterie uniquement
- Une unité en bateau peut entrer dans une rivière mais doit y stopper 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

8

ACTIONS  
6

## SABOTAGE

- Lorsque les règles de sabotage s'appliquent, un objectif (Barrage, Usine, Centrale électrique, etc.) peut être démoli. Lancez 2 dés au début de chaque tour durant lequel une unité du saboteur occupe ce terrain. Si le terrain est capturé avant la fin du sabotage, le compte doit être repris à zéro. Une fois que le nombre d'étoiles de bataille spécifié par le scénario a été obtenu, l'objectif est détruit.

7,9

ACTIONS  
7

## ÉVASION DE PRISONNIERS

- Lorsque les règles d'évasion de prisonniers s'appliquent, une unité capturant une forteresse, un camp de prisonniers ou tout autre hex spécifié par le scénario prend en charge les prisonniers représentés par une étoile de bataille
- Si une unité libérant des prisonniers est éliminée, ceux-ci disparaissent également

8

ACTIONS  
8

## COMMANDANT HÉROÏQUE

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
- Une unité d'infanterie qui en possède un 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.

9



# MÉMOIRE

# 44

ACTIONS

20

ACTIONS

ACTIONS  
9

## RÈGLES DU DÉSERT NORD-AFRICAIN

- 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

3

ACTIONS  
10

## SOINS DANS L'OASIS

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

### Récupération

- Lancez autant de dés que vous avez de cartes de commandement, y compris celle utilisée pour activer l'infanterie. Pour tout symbole correspondant à l'unité et pour toute étoile, rajoutez une figurine à l'unité, sans dépasser le nombre initial de figurines.

3

ACTIONS  
11

## ALERTE RADAR

- Lorsque les règles d'alerte radar s'appliquent, l'adversaire ne peut jouer une carte *Sortie aérienne* (ou équivalente) que s'il le déclare à l'avance, en la posant face visible sur le plateau, à la fin du tour qui précède celui où elle sera jouée. Une fois placée sur le plateau, la carte *doit* être jouée au tour suivant.

11

ACTIONS  
12

## CAPTURE D'ÉQUIPEMENT

- Lorsque les règles de capture d'équipement s'appliquent, une unité capturant un hex spécifié par le scénario prend en charge l'équipement représenté par une étoile de bataille. Pour prendre l'équipement, l'unité doit terminer son mouvement dans l'hex spécifié.
- Si l'unité est détruite, l'étoile de bataille représentant l'équipement capturé est laissée sur l'hex dans lequel se trouvait l'unité lors de sa disparition.

8

ACTIONS  
13

## TRAIN DE RAVITAILLEMENT/ RENFORTS

- Lorsque les règles de train de ravitaillement/renforts s'appliquent, quand le train entre en gare, les unités à bord peuvent être déployées dans les hex adjacents au train. Ces unités ne peuvent bouger ou combattre ce tour-là.

12

ACTIONS  
14


## DESTRUCTION DE DÉPÔT

- Lorsque les règles de destruction de dépôt s'appliquent, détruire un dépôt de ravitaillement, en utilisant les règles de sabotage, réduit le mouvement de toutes les unités blindées ennemies de 1 hex.

11

ACTIONS  
15

## RÈGLES DE BLITZ

- L'axe peut jouer une carte *Reconnaissance 1* comme une *Attaque aérienne* (*Sortie aérienne* si ) dans la section correspondante
- Les blindés alliés se déplacent de 2 hex, ceux de l'axe de 3 hex

4

ACTIONS  
16

## CAMOUFLAGE

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

5

8



# MÉMOIRE

# 44

ACTIONS

21

ACTIONS

ACTIONS  
17

## CAPTURE DU QUARTIER GÉNÉRAL DE CAMPAGNE

- 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.

5

ACTIONS  
18

## SOINS HOSPITALIERS

- 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.

5

ACTIONS  
19

## ATTAQUES NOCTURNES

Utilisez la carte de Visibilité

- A 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.



8

ACTIONS  
20

## PARACHUTAGE

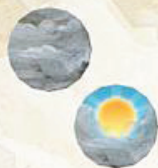
- Tenez les figurines dans votre main fermée, à environ 30 cm au-dessus du champ de bataille, puis laissez tomber les figurines
- Si une figurine tombe sur un hex infranchissable, occupé ou en-dehors du plateau, elle est perdue : retirez-la ou les figurines concernées, sans qu'elles ne rapportent de 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

11

ACTIONS  
21

## ÉCRAN DE FUMÉE

- Placez les jetons d'écran de fumée sur trois hex adjacents
- Lorsque votre tour de jeu s'est écoulé, retournez-les
- Lorsque votre deuxième tour de jeu s'est écoulé, retirez-les du plateau
- Une unité peut se déplacer dans et à travers un Écran de fumée sans pénalité
- Un Écran de fumée bloque la ligne de mire
- Une unité qui se trouve dans un hex où il y a un Écran de fumée peut tout de même voir et être vue



10, 11

ACTIONS  
22

## SOUTIEN BLINDÉ

- *Une seule fois* pendant la partie, vous pouvez faire arriver de nouvelles unités blindées sur le champ de bataille
- Ces unités doivent être activées de façon normale, selon les règles
- Elles doivent arriver par le bord du plateau adverse
- Elles doivent s'arrêter sur un hex de la ligne de départ et peuvent combattre et faire une *Prise de Terrain*, mais pas une *Percée de Blindés*
- Si ces unités sont forcées en retraite, elles doivent aller vers le camp du joueur qui les contrôle

12

ACTIONS  
23

## PIONS EXIT

- Lorsque la flèche pointe vers le joueur, indique un hex spécifique par lequel une unité quittant le plateau rapporte une médaille
- Lorsqu'ils pointent l'un vers l'autre, indiquent un intervalle d'hex de bord de plateau par lequel une unité quittant le plateau rapporte une médaille
- Lorsqu'une unité quitte le plateau entre les pions Exit (ou en passant par un hex où se trouve un pion Exit), elle remporte une médaille



12

ACTIONS  
24

## RENFORCEMENT D'EFFECTIF

- Lorsque les règles de renforcement d'effectif s'appliquent, tout véhicule en ayant la capacité peut *renforcer* toute unité amie adjacente ayant subi des pertes
- Retirez autant de véhicules que vous ajoutez de figurines à l'unité que vous renforcez. L'adversaire ne remporte aucune médaille à cette occasion
- Une unité ne peut pas être renforcée au-delà de son effectif initial
- Ni les véhicules de soutien, ni les unités renforcées ne peuvent combattre ce tour-ci

11



# MÉMOIRE 44



**ACTIONS 25 CARTES COMBAT**

- Standard ou Breakthrough : chaque joueur reçoit 2 cartes
- Overlord : chaque Général reçoit 1 carte
- Se jouent principalement en combinaison avec une carte de Commandement
- Les symboles *Combat de rue* ou *Ténacité* permettent une utilisation alternative de la carte
- Les bonus de dés fournis par une carte sont cumulatifs
- Pas de limite au nombre de cartes en main, ni au nombre de cartes jouées par tour. Toute carte jouée est défaussée
- Le seul moyen de reprendre une carte Combat en fin de tour est de jouer une *Reconnaissance* (pas une *Reconnaissance en Force*)
- Mélangez la pioche et la défausse lorsqu'une *Action héroïque* est jouée

**ACTIONS 26 CHUTES DE NEIGE**

- Les blindés et véhicules ne peuvent se déplacer que de 2 hex au maximum
- Ils peuvent tout de même faire une *Prise de terrain* ou une *Percée de blindés*, le cas échéant
- Si l'intégralité de leur mouvement se fait sur route, ils peuvent se déplacer d'un hex supplémentaire, pour un maximum de 3 hex
- Les Alliés, comme l'Axe, ne lancent plus qu'un dé par hex en cas d'*Attaque aérienne*

**ACTIONS 27 VISIBILITÉ RÉDUITE**

- Les symboles du dé correspondant à l'unité ciblée ne sont pris en compte qu'en combat rapproché
- La grenade est prise en compte dans tous les cas
- Lorsque l'étoile provoque une perte, elle compte aussi dans tous les cas
- La carte *Tir de Barrage* n'est pas affectée

**ACTIONS N°28  
(À VENIR)**

**ACTIONS N°29  
(À VENIR)**

**ACTIONS N°30  
(À VENIR)**

**ACTIONS 31 OBUS FUMIGÈNES**

- Utilisez les jetons d'Écran de fumée : placez-les sur trois hex adjacents
- Durent 2 tours complets : après que chaque joueur a joué un 1<sup>er</sup> tour, retournez les marqueurs ; chaque joueur joue encore un tour, puis ils sont retirés
- Une unité entrant dans un hex de fumée doit stopper
- Une unité combattant depuis/vers un hex de fumée combat à -1 dé
- La fumée bloque la ligne de mire, même pour l'artillerie



# MÉMOIRE 44



**AVIONS 1 CURTISS P-40 WARHAWK**



- Interdiction au sol
- Mitrailage

AVOUT 1941 >

TOUS LES COMBATS >  
< TOUTE LA GUERRE >

1942 >

4.5

**AVIONS 2 LOCKHEED P-38 LIGHTNING**



- Appui aérien
- Mitrailage

TOUS LES COMBATS >  
< TOUTE LA GUERRE >

4.5

**AVIONS 3 VOUGHT F4U CORSAIR**



- Embarqué (action libre)
- Appui aérien
- Mitrailage

1943 >

EMBARQUÉ SEPT. 1943 >

4.5

**AVIONS 4 SUPERMARINE SPITFIRE**



- Interdiction au sol
- Mitrailage

TOUS LES COMBATS >  
< TOUTE LA GUERRE >

4.5

**AVIONS 5 FIESELER Fi 156 STORCH**



- Reconnaissance
- Sauvetage

TOUS LES COMBATS >  
< TOUTE LA GUERRE >

4.5

**AVIONS 6 MESSERSCHMITT Bf 109**



- Interdiction au sol
- Mitrailage

TOUS LES COMBATS >  
< TOUTE LA GUERRE >

4.5

**AVIONS 7 MITSUBISHI A6M ZERO**



- Embarqué (action libre)
- Kamikaze
- Mitrailage

TOUTE LA GUERRE >

4.5

**AVIONS 8 YAKOVLEV YAK-1/7/9**



- Yakovlev Yak-1
- Yakovlev Yak-9
- Appui aérien
- Mitrailage

TOUTE LA GUERRE >  
OCTOBRE 1942 >

- Yakovlev Yak-7
- Interdiction au sol
- Mitrailage

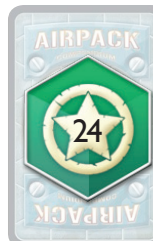
TOUTE LA GUERRE >

4.5



# MÉMOIRE

# 44



## AIRPACK 1 SORTIE AÉRIENNE



- Déclenchée par *Sortie aérienne* ou un 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

3, 4

## AIRPACK 2 AVION AU SOL/ SUR UN PORTE-AVIONS



- 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

9

## AIRPACK 3 AVION EN VOL



- 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

9

## AIRPACK 4 TEST AÉRIEN



- 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 adjacent
- 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

8, 9

## AIRPACK 5 INTERDICTION AU SOL



### 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

7

## AIRPACK 6 APPUI AÉRIEN



### Action Spéciale

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

7

## AIRPACK 7 KAMIKAZE



### 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

7

## AIRPACK 8 RECONNAISSANCE



### 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

8



# MÉMOIRE 44



**AIRPACK 9 SAUVETAGE** AIR

**Action Spéciale**

L'avion peut servir à retirer du plateau une unique unité d'infanterie amie adjacente, ayant 1 seule figurine, sans donner de médaille à l'adversaire. Il est considéré comme ayant terminé sa sortie aérienne et est retiré du plateau, sans donner de médaille à l'adversaire.

8

**AIRPACK 10 MITRAILLAGE** AIR

**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

6, 7