

TOURNOI OFFICIEL DE MÉMOIRE 44
NANTES 2016

RÈGLES APPLIQUÉES



Vous trouverez dans ce document les règles qui seront appliquées lors du Tournoi Officiel de Mémoire 44 Nantes 2016.

ATTENTION, toutes les règles présentées dans ce document peuvent ne pas être jouées en fonction des aléas de dernières minutes (changement de scénario, ronde supprimée, force majeure, etc...).

RAPPEL : Les joueurs ont obligation de connaître les règles.

Ce document ne saurait se substituer à la connaissance générale des règles de Mémoire 44.

Ce ne sont que des aides de jeu destinées à éclairer les participants sur les règles particulières qu'ils pourraient rencontrer pendant les différentes rondes jouées au tournoi.

REGLES « ACTIONS »

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 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

4

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

REGLES « NATIONS »

NATIONS 2 **ARMÉE ROUGE (RKKA)** 

ALLIES 

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 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

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

ALLIES 

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** 

AXE 

Haut Commandement italien

- Commencez avec 6 cartes de Commandement et défaussez-en une à chaque fois que vous perdez une unité (jusqu'à un minimum de 3 cartes)

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 

NATIONS 7 **ARMÉE FRANÇAISE** 

ALLIES 

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.



REGLES « TERRAINS »

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

2

13

1

2

1

2

TERRAINS 6 COLLINES

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

1

10

14

1

1

1

1

* S'applique uniquement aux unités combattant depuis le bas

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

1

1

1

1

* 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 dès
- Bloquent la ligne de mire

2

3

2

5

14

2

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

1

2

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 leurre (force 0) est retiré, les autres pions restent en place, valeur visible
- Batta en retraite dans ou au travers des champs de mines ne les déclenche pas
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1

7

4

8

1

1

2

3

4

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

1

1

2

2

1

1

1

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

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

1

2

TERRAINS 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

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 bloque pas la ligne de mire. Une unité y bloque la ligne de mire

1 2 6

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

REGLES « TROUPES »

TROUPES 8 CAVALERIE

- 4 figurines
- Activée comme de l'infanterie
- Se déplace de 0-3 et combat
- Tire à 2 1
- Lors d'un combat rapproché réussi, peut faire une *Prise de terrain* et combattre à nouveau comme pour une *Percée de blindés*

6

TROUPES 9 TROUPES À SKIS

- 3 figurines
- Tire à 3 2
- 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

6

TROUPES 12 DESTROYER

- Se déplace de 0-2 hex de mer et combat
- Tire à : 3 3 2 2 1 1 1 1 1
- 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 dé supplémentaire
- Les pions cible ne sont pas cumulables

9

TROUPES 23 CANONS ANTICHARS LOURDS

- 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

8

REGLES « MATÉRIEL »

MATÉRIEL 4 **RÈGLES DE MATÉRIEL** **A 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

MATÉRIEL 6 **MORTIER** **A PARTIR DE 1942 >**

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

MATÉRIEL 7 **MITRAILLEUSE** **A PARTIR DE 1942 >**

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

MATÉRIEL 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