

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MÉMOIRE

44™

Richard Borg

REGLES
&
BATAILLES

À PARTIR DE 8 ANS
30 à 60 MINUTES

**DAYS OF
WONDER**

POUR 2 JOUEURS
(ET PAR ÉQUIPES)

PRÉFACE DE L'ÉDITEUR

Développé sous le haut patronage de la Mission du 60ème Anniversaire des Débarquements et de la Libération de la France, Mémoire 44 est un jeu de société simple et attrayant pour toute la famille. Destiné à honorer les efforts et sacrifices des hommes et femmes pris dans la tourmente des événements de l'été et automne 1944, nous espérons que ce jeu vous donnera l'envie d'en apprendre plus sur cette période tumultueuse de notre Histoire. Notre souhait le plus cher est que vous passiez à votre tour la mémoire de cet héritage culturel unique aux jeunes générations.

L'équipe de Days of Wonder

UN MOT DE L'AUTEUR

Mémoire 44 est un jeu de plateau avec figurines, à fort contenu historique. Il dépeint de façon simple mais saisissante les batailles de la Deuxième Guerre mondiale. Mémoire 44 est un jeu un jeu simple, mais non simpliste, dont l'objet est de décrire les combats des Alliés contre les forces de l'Axe durant l'été et l'automne 1944. Chaque bataille, décrite en détails en deuxième partie de ce livret, retranscrit de manière fidèle non seulement la configuration du terrain, mais également le déploiement historique des forces en présence, leurs enjeux et objectifs.

L'échelle varie d'une bataille à une autre. Dans certains scénarios, une unité d'infanterie représente un bataillon entier, alors que dans d'autres elle représentera une compagnie ou une brigade. Cependant, les tactiques que vous aurez à mettre en œuvre se conformeront remarquablement bien aux avantages et limitations historiques des unités, des armements et du terrain. Le mécanisme du jeu, tout en restant simple, demande une bonne part de stratégie dans le jeu des cartes, des jets de dés bien sentis, et un plan audacieux mais flexible. Ce n'est qu'à ce prix que vous pourrez emporter la victoire.

Bonnes parties !

Richard Borg

TABLE DES MATIERES

Matériel	3	Annexe 1 – Unités Spéciales	12	Comment lire un scénario	18
Mise en place du jeu	4	Annexe 2 – Terrains	13	1. Pegasus Bridge	19
Champ de bataille	5	Forêts	13	2. Sainte Mère-Église	20
Cartes de commandement	5	Bocage Normand	14	3. Sword Beach	21
But du jeu	6	Collines	14	4. Pointe-du-Hoc	22
Tour de jeu	6	Villes & Villages	14	5. Omaha Beach	23
Déplacement des unités	7	Rivières	15	6. Mont Mouchet	24
Infanterie	7	Mer	15	7. Vassieux, Vercors	25
Blindés	8	Plages	15	8. Opération Cobra	26
Artillerie	8	Obstacles	16	9. Opération Lüttich	27
Combat	8	Bunkers	16	10. Toulon	28
Infanterie	9	Obstacles antichars	16	11. Libération de Paris	29
Blindés	9	Sacs de sable	16	12. Montélimar	30
Artillerie	9	Barbelés	16	13. Arnhem Bridge	31
Ligne de mire	9	Annexe 3 – Parties par équipes, variantes		14. Arracourt	32
Résolution du combat	10	& scénarios supplémentaires	17	15. St Vith, Ardennes	33
Retraite	10	Parties par équipes	17	16. Saverne, Vosges	34
Prise de terrain	11	Mémoire 44 Overlord	17	1. Omaha – version Overlord	35
Percée de blindés	11	Variante pour les plus jeunes	17	Crédits	36
		Scénarios supplémentaires	18	Accès en ligne	36

Mémoire 44 vous invite à découvrir une quinzaine de batailles célèbres telles que le parachutage du 101^{ème} Aéroporté US sur Sainte Mère-Eglise, les débarquements alliés sur les plages de Normandie, les actions des résistants au Mont Mouchet et dans le Vercors, le débarquement de Provence, la Libération de Paris, l'opération "Market Garden", les combats autour de St-Vith dans les Ardennes, etc. Prenez le commandement de vos troupes et réécrivez les pages de l'Histoire de ces jours décisifs de 1944 !

MATERIEL

Une mission secrète de reconnaissance derrière les lignes ennemies a ramené une boîte au contenu inhabituel. Conformément aux procédures, le matériel a été examiné, ordonné et inscrit au rapport comme suit :

- ★ 1 plateau de champ de bataille à deux faces (un côté "plage" et un côté "campagne")
- ★ 2 planches d'attaches cartonnées contenant :
 - 44 pièces hexagonales de terrain double face
 - 10 médailles de Victoire double face
 - 14 badges de Forces Spéciales
 - 4 rectangles de "bunkers" et de ponts
- ★ 2 sacs de figurines (les forces alliées en vert, les forces allemandes en bleu/gris), contenant chacun :
 - 42 figurines d'infanterie
 - 24 figurines de blindés
 - 6 pièces d'artillerie
 - 18 obstacles (barbelés, sacs de sable, et obstacles anti-chars)
 - 3 éléments de porte-cartes
- ★ 1 paquet de 70 cartes, comprenant :
 - 60 cartes de Commandement
 - 40 cartes Sections
 - 20 cartes tactiques
 - 9 cartes de résumé
 - 7 cartes de terrain
 - 1 carte décrivant les unités
 - 1 carte décrivant les obstacles

★ 8 dés spéciaux



- ★ 1 livret de règles et de scénarios
- ★ 1 numéro d'accès en ligne, imprimé sur la dernière page de ce livret



Hexagones double face



Croix de Fer



Médaille d'Honneur



Bunker



Pont



Forces d'élite Allemandes



Rangers Américains



Parachutistes Anglais



Résistance FFI



FORCES DE L'AXE

FORCES ALLIÉES



Cartes de Commandement



Carte Section



Carte Tactique



Résumé des Unités



Résumé des Obstacles



Carte de terrain



Résumé des Terrains

MISE EN PLACE DU JEU

Comme tout bon soldat, vous bénéficierez grandement d'un petit peu de discipline pour mettre en place les scénarios de Mémoire 44. Nous vous recommandons vivement de suivre pas à pas l'approche décrite ci-dessous, surtout lors de vos premières parties.

1 - Choisissez une bataille parmi la liste des scénarios en deuxième partie de ce livret. *S'il s'agit de votre première partie de Mémoire 44, nous vous recommandons de choisir le premier scénario, Pegasus Bridge, en page 19. Cette bataille fut le premier engagement du Jour J, et constitue une excellente introduction à Mémoire 44.*



2 - Placez le plateau de jeu au milieu de la table, en présentant le bon côté face visible (côté "plage" ou "campagne"). *Pour Pegasus Bridge, utilisez le côté "campagne".*

3 - Placez les hexagones de terrain nécessaires, comme indiqué dans le scénario. *Pour Pegasus Bridge, placez 20 rivières, puis 4 villages, et enfin 9 forêts.*

4 - Ajoutez les "bunkers" et les ponts, puis les obstacles le cas échéant. *Pour Pegasus Bridge, cela se traduit par la pose de deux ponts, un sur chaque rivière, puis de quatre barbelés et d'un empilement de sacs de sables protégeant le périmètre du pont.*

5 - Maintenant placez les figurines sur le plateau, en suivant les indications de la carte du scénario. La méthode la plus simple et la plus rapide consiste à poser d'abord une seule figurine par hexagone, afin de pré-positionner les unités. Il vous suffit ensuite de compléter chaque unité avec le bon nombre de figurines. **Une unité d'artillerie compte habituellement 2 canons, une unité blindée 3 tanks, et une unité d'infanterie 4 soldats.**

6 - Si besoin est, ajoutez les badges des unités spéciales. Le scénario peut aussi nécessiter l'ajout de médailles de Victoire sur les objectifs supplémentaires. *Pour Pegasus Bridge, placez une médaille de Victoire alliée sur chaque pont.*

7 - Posez sur le côté du plateau de jeu les cartes de résumé correspondant aux terrains utilisés (*pour Pegasus Bridge, il s'agit des cartes Forêts, Villes & Villages, et Rivières*). Posez aussi les cartes résumé des obstacles et des unités. Vous trouverez en Annexe 2 (p. 13) tous les détails sur les effets des terrains.

8 - Assemblez les deux porte-cartes et placez-en un devant chaque joueur. L'utilisation de ces porte-cartes n'est pas obligatoire (certains joueurs préféreront tenir leurs cartes en main). Cependant, ils rendent le jeu plus confortable, et deviennent indispensables en équipe, car permettant aux membres d'un même camp de voir les cartes facilement.



9 - Maintenant, choisissez votre camp : Alliés ou Allemands. Comme les parties sont courtes, nous vous conseillons de jouer successivement les deux camps. En effet, la réalité historique avantage parfois un camp. Il vous suffira de jouer les deux bords et d'additionner les médailles remportées pour déterminer le meilleur général.



10 - Battez soigneusement les cartes de Commandement, et distribuez-en à chaque joueur, en fonction du nombre indiqué par le scénario. Placez vos cartes sur votre porte-cartes, de façon à les garder cachées à votre adversaire. *Pour Pegasus Bridge, le général allié reçoit 6 cartes, alors que le général allemand n'en reçoit que 2 ! Rommel n'aurait pas dû partir en vacances ce jour-là !*

11 - Placez le reste du paquet de cartes face cachée le long du plateau, à portée de main des deux joueurs.

12 - Prenez chacun quatre dés.

13 - Le joueur qui commence est celui indiqué dans le scénario, (*pour Pegasus Bridge, il s'agit du major britannique John Howard*).



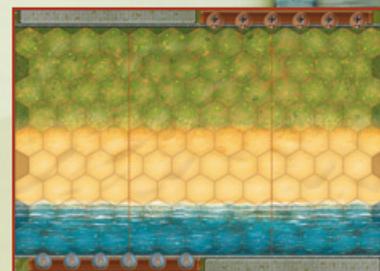
LE CHAMP DE BATAILLE

Les batailles se déroulent sur un plateau de 13 hexagones par 9. Le plateau est divisé en trois sections*, séparées par un pointillé rouge. Chaque joueur a en face de lui un flanc gauche, un centre, et un flanc droit. Quand le pointillé partage en deux un hexagone, cet hexagone est considéré comme appartenant à la fois aux deux sections.

CAMPAGNE



PLAGE



* Le terme "section", employé dans le jeu pour simplifier, désigne une "tranche" ou "secteur" du plateau, termes que nous emploierons indifféremment. Il ne s'agit en aucun cas d'une section au sens militaire du terme (groupe de soldats).

CARTES DE COMMANDEMENT

Vos troupes ne peuvent se déplacer ou combattre que si elles ont reçu un ordre

d'activation. Les cartes de Commandement sont utilisées pour activer vos troupes et leur ordonner de se déplacer, de combattre, ou d'effectuer une action particulière. Il y a deux types de cartes de Commandement : les cartes Sections et les cartes Tactiques.

Les cartes Sections sont utilisées pour donner un ordre de déplacement et/ou de combat dans une section spécifique. Ces cartes indiquent combien d'unités peuvent être activées, et dans quelle section du champ de bataille.

Les cartes Tactiques décrivent des déplacements particuliers ou des actions spéciales, comme expliqué par le texte figurant sur la carte. Certaines de ces cartes ne permettent d'agir que dans une seule section, tandis que d'autres s'appliquent à toutes les sections.



Cartes Sections



Cartes Tactiques

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier général à remporter un certain nombre de médailles de Victoire (généralement de 4 à 6, selon le scénario).



Dans Mémoire 44, une médaille de Victoire est obtenue pour chaque unité ennemie entièrement éliminée. Placez la dernière figurine de l'unité éliminée sur un emplacement libre de votre tableau de médailles, situé sur le flanc gauche de votre côté du plateau. Dans certains scénarios, des médailles supplémentaires peuvent être gagnées en capturant des objectifs précis. Ces objectifs sont indiqués par un pion médaille posé sur le plateau de jeu.

TOUR DE JEU

Le joueur indiqué par le scénario commence. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un des deux remporte le nombre de médailles de Victoire spécifié dans le scénario.

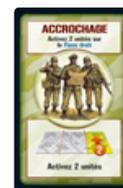
Votre tour se décompose ainsi :

- 1 - Jouez une carte de Commandement (en la montrant à votre adversaire)
- 2 - **ACTIVATION**. Annoncez et montrez les unités que vous allez activer, en vous conformant aux instructions de la carte que vous venez de jouer
- 3 - **DÉPLACEMENT**. Déplacement. Déplacez (éventuellement) les unités que vous venez d'activer. Les unités se déplacent chacune une seule fois, l'une après l'autre. Conformez-vous aux contraintes sur le mouvement imposées par les terrains, comme indiqué sur les cartes de résumé correspondantes.
- 4 - **COMBAT**. Faites combattre vos unités l'une après l'autre. Sélectionnez une cible, et :
 - a. Vérifiez la portée de tir (en comptant à rebours, voir p. 9), puis contrôlez la ligne de mire (p. 9)
 - b. Appliquez les effets et contraintes des terrains (p. 13)
 - c. Résoudre le combat (p. 10)
- 5 - Piochez une nouvelle carte

1 - Jouez une carte de Commandement

Au début de votre tour, jouez une carte de Commandement. Posez la carte devant vous face visible, et lisez-la à haute voix.

Les cartes de Commandement permettent d'activer des unités pour leur communiquer des ordres de mouvement et de combat. Chaque carte indique la ou les sections et le nombre d'unités concernées.



OU



2 - Activez vos unités

Après avoir joué votre carte de Commandement, annoncez et montrez du doigt les unités que vous activez.

Seules ces unités pourront faire mouvement, combattre ou effectuer une action spéciale au cours de ce tour.

Les unités situées sur un hexagone à cheval sur une ligne de section (pointillé rouge) peuvent être activées à partir d'une section ou de l'autre.



Vous ne pouvez pas donner plus d'un ordre à chaque unité activée. Si la carte de Commandement vous permet d'activer plus d'unités que vous n'en avez dans la section concernée, alors ces ordres supplémentaires sont perdus.

3 - Déplacez vos unités

Les déplacements doivent être annoncés et exécutés l'un après l'autre, une unité à la fois, dans l'ordre de votre choix. Une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour. Une unité activée n'est pas obligée de se déplacer.

Vous devez achever le mouvement d'une unité avant de passer à la suivante. De plus, vous êtes obligés de terminer tous les déplacements de toutes les unités activées avant de passer à la phase de combat (étape 4).

Exemple : pour déplacer l'unité d'infanterie jusqu'à la droite du village, vous devez d'abord pousser l'unité qui la bloque.



Position de départ



Ceci est interdit



Déplacez l'autre unité d'un hexagone à droite...



...puis faites mouvement.

L'unité blindée doit se déplacer de 3 hexagones et contourner l'infanterie pour arriver à destination



Les unités peuvent parfaitement passer d'une section à une autre du champ de bataille.

Deux unités ne peuvent pas occuper le même hexagone. Quand une unité se déplace, elle ne peut pas traverser l'hexagone occupé par une autre unité, qu'elle soit amie ou ennemie.

Vous ne pouvez jamais diviser une unité en deux. Toutes les figurines d'une unité doivent rester groupées.

Les unités qui ont subi des pertes ne peuvent jamais se recombinaison entre elles pour se regrouper.

Interdit de se diviser...



...et de se regrouper !



Certains terrains ont des effets sur les déplacements, et peuvent empêcher une unité de se déplacer au maximum de ses possibilités, ou affaiblir ses capacités de combat (voir l'annexe sur les terrains p. 13).

Les manœuvres de retraite lors d'un combat obéissent à des règles légèrement différentes (voir le paragraphe sur la retraite p. 10).

• Déplacement de l'infanterie

Une unité d'infanterie activée peut se déplacer jusqu'à 1 hexagone et combattre, **ou** se déplacer de 2 hexagones auquel cas elle ne peut alors combattre.

Déplacement de 1 et combat



Déplacement de 2 sans combat



ou





Les unités d'infanterie des Forces Spéciales peuvent se déplacer de 2 hexagones et combattre quand même !

Les Forces Spéciales se déplacent de 2 et combattent !



• Déplacement des blindés

Une unité de blindés activée peut se déplacer jusqu'à 3 hexagones et combattre.

Les blindés se déplacent de 3 et combattent



• Déplacement de l'artillerie

Une unité d'artillerie activée peut soit se déplacer de 1 hexagone, soit combattre.

Les canons d'artillerie se déplacent...

...ou combattent. Il faut choisir !



4 - Combattez

Les combats sont exécutés un par un, une unité activée après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Vous devez annoncer et résoudre entièrement un combat en cours avant de passer au combat de l'unité suivante.

Une unité ne peut combattre qu'une seule fois par tour. Une unité activée n'est jamais obligée de combattre.

Une unité ne peut pas partager ses dés de combat entre plusieurs cibles ennemies.

Les pertes d'une unité n'ont pas d'influence sur le nombre de dés que celle-ci lance pendant le combat. Même s'il ne lui reste qu'une seule figurine, une unité garde toute sa puissance de feu.

On dit d'une unité qui attaque un ennemi situé sur un hexagone adjacent qu'elle réalise un "combat rapproché".

Une unité qui attaque un ennemi situé au-delà de 1 hexagone effectue un "tir".

Si une unité souhaitant combattre est au contact d'une unité ennemie, elle doit obligatoirement l'attaquer en priorité. Elle ne peut effectuer un tir sur un ennemi plus distant que si aucune unité ennemie n'est en position de combat rapproché.

COMBAT RAPPROCHÉ :
attaque d'un hexagone adjacent



TIR : attaque à distance



Déroulement du combat

Pour combattre :

- 1 - Annoncez l'unité activée que vous souhaitez faire combattre, et montrez sa cible :
 - a. Vérifiez la portée de tir : votre cible doit être au contact ou à portée de tir
 - b. Vérifiez que votre ennemi est en ligne de mire (uniquement pour l'infanterie et les blindés) : votre cible doit être visible
- 2 - Comptez à rebours le nombre de dés à lancer, en fonction du type d'unité que vous utilisez et de la distance à votre cible
- 3 - Regardez les réductions éventuelles liées au terrain, et diminuez le nombre de dés à lancer en conséquence
- 4 - Combattez : lancez les dés et appliquez leurs résultats

• Portée de tir – Infanterie

Une unité d'infanterie activée peut attaquer tout ennemi se trouvant dans un rayon de trois hexagones. En combat rapproché (ennemi sur un hexagone adjacent), l'infanterie lance 3 dés, puis 2 dés pour un tir à deux hexagones, et enfin 1 dé pour un tir à trois hexagones.

Pour déterminer le nombre de dés à lancer, il vous suffit de compter à rebours (en descendant). Posez le doigt sur un hexagone adjacent à votre unité, et déplacez-le, hexagone par hexagone, vers la cible en décomptant "3", "2", "1" progressivement. Le dernier nombre prononcé quand votre doigt atteint la cible est tout simplement le nombre de dés à lancer.

L'ennemi est à 2 hexagones



Portée de tir et nombre de dés lancés par l'infanterie, selon la distance de la cible. On dit que l'infanterie "combat à 3, 2, 1"



L'ennemi est trop loin, hors de portée



• Portée de tir – Blindés

Une unité de blindés activée peut attaquer tout ennemi se trouvant dans un rayon de 3 hexagones. Les blindés combattent toujours avec 3 dés.

Portée de tir et nombre de dés lancés par les blindés



• Portée de tir – Artillerie

Une unité d'artillerie activée peut attaquer tout ennemi se trouvant dans un rayon de 6 hexagones. Elle combat à 3, 3, 2, 2, 1, 1 comme illustré à droite.

Portée de tir et nombre de dés lancés par l'artillerie



• Ligne de mire

Pour tirer, l'infanterie et les blindés doivent "voir" leur cible. La ligne de visée s'appelle "ligne de mire". Par contre, l'artillerie n'a pas besoin d'avoir sa cible en vue pour l'atteindre.

Imaginez une ligne tracée depuis le centre de l'hexagone contenant votre unité jusqu'au centre de l'hexagone où se trouve l'ennemi. La ligne de mire est bloquée si elle passe (même partiellement) par un hexagone qui contient une autre unité ou certains terrains.

La ligne de mire est bloquée par l'unité au centre



L'unité alliée a une ligne de mire claire sur l'unité dans la forêt, mais n'en a pas sur celle qui se cache derrière la forêt



Le terrain sur lequel se trouve la cible ne bloque jamais la ligne de mire.

L'unité alliée a une ligne de mire claire



La ligne de mire est bloquée des deux côtés



La ligne de mire est bloquée des deux côtés



Quand la ligne de mire longe le bord d'un ou plusieurs hexagones faisant obstruction, elle n'est pas bloquée, sauf si les obstructions se trouvent des deux côtés de la ligne de mire.

• Réductions des terrains

Chaque type de terrain et d'obstacle est décrit dans l'Annexe 2 "Terrains", p. 13. Reportez-vous à cette section ou à la carte résumé correspondante, et déduisez du nombre de dés la protection apportée par le terrain, suivant le type d'unité (infanterie ou blindés) qui attaque.



• Résolution du combat

On comptabilise d'abord les pertes, puis on procède aux manœuvres de retraite si besoin est.

Pertes

Pendant le combat, l'attaquant inflige 1 perte à l'ennemi à chaque fois qu'un symbole correspondant au type d'unité attaquée est tiré aux dés.

Pour chaque perte infligée, on retire une figurine à l'unité attaquée. Quand la dernière figurine de l'unité est retirée, placez-la sur votre tableau de médailles sur votre bord gauche. Vous gagnez ainsi une médaille de Victoire.

Si vous tirez aux dés plus de pertes qu'il ne reste de figurines à l'unité attaquée, ces pertes supplémentaires sont perdues.



Infligez une perte à une infanterie



Pertes

Infligez une perte à un blindé



Infligez une perte à n'importe quel type d'unité : infanterie, blindé ou artillerie

Manqué

Manqué



Si l'attaquant ne tire aucun symbole permettant d'infliger de perte à l'ennemi, et ne force pas l'ennemi à battre en retraite, alors la cible est manquée.

Le symbole étoile est utilisé par quelques cartes Tactics. Sinon, il correspond à une cible manquée.

Retraite

Retraite



Une fois que toutes les pertes ont été comptabilisées et les figurines retirées, on procède aux manœuvres de retraite. Pour chaque drapeau tiré lors du lancer de dés, l'unité attaquée doit reculer vers son camp de 1 hexagone. Ainsi, deux drapeaux feront reculer l'unité de 2 hexagones, etc...

C'est le joueur qui commande l'unité attaquée qui décide sur quel hexagone celle-ci bat en retraite, en utilisant les règles suivantes :

- ◆ Une unité doit toujours battre en retraite vers son camp.
- ◆ Les terrains n'ont pas d'effet sur une manœuvre de retraite. Ainsi, une unité en retraite de deux hexagones peut traverser une forêt ou un village sans s'arrêter. Cependant, elle ne pourra pas traverser un terrain infranchissable (comme une rivière).
- ◆ Si une unité ne peut pas faire retraite, par exemple parce qu'elle est bloquée, ou parce qu'elle se trouve en bordure du plateau de jeu, ou adossée à la mer, elle subit alors une perte supplémentaire pour chaque mouvement de retraite non effectué.
- ◆ Une unité en retraite ne peut pas traverser un hexagone occupé par une autre unité (amie ou ennemie).
- ◆ Certains obstacles permettent à l'unité occupant le même hexagone d'ignorer le premier drapeau lancé contre elle.

L'unité alliée a lancé un drapeau, un soldat et une étoile. Après avoir subi 1 perte, l'unité allemande a deux options de retraite :



Ici, une autre unité allemande bloque l'une des options de retraite. Il ne reste plus qu'une seule solution :



Une autre unité allemande et la rivière bloquent les deux options possibles. L'unité attaquée ne peut pas battre en retraite, et subit donc une perte supplémentaire :



• Prise de terrain

Quand une unité d'infanterie attaque en combat rapproché, et réussit soit à éliminer entièrement l'ennemi, soit à le faire battre en retraite, alors elle peut faire une "prise de terrain" en avançant immédiatement sur l'hexagone ainsi laissé vacant.

L'artillerie ne peut jamais faire de prise de terrain.

Les restrictions de mouvements et de combat des terrains continuent à s'appliquer quand une unité fait une prise de terrain.

Quand une unité blindée attaque en combat rapproché, et réussit soit à éliminer entièrement l'ennemi, soit à le faire battre en retraite, elle peut alors faire une prise de terrain et réaliser une "percée de blindés".

L'infanterie alliée a tiré un drapeau et un soldat en combat rapproché



Après avoir subi une perte, l'unité allemande bat en retraite



L'unité alliée choisit de "prendre le terrain" immédiatement, pour profiter de la protection de la forêt



• Percée de blindés

Lors d'une prise de terrain réalisée avec succès, une unité de blindé peut attaquer de nouveau. Souvenez-vous que si un ennemi se trouve à côté, vous devez l'attaquer en priorité. Sinon, vous pouvez tirer sur n'importe quel ennemi à portée de tir.

- ◆ Si la deuxième attaque réussit, l'unité blindée peut réaliser une seconde prise de terrain classique (mais non une seconde percée de blindés).
- ◆ Comme d'habitude lors des combats, la prise de terrain et la percée de blindés doivent être achevées avant de passer au combat d'une autre unité.

Les blindés alliés lancent un soldat et un drapeau en combat rapproché



Après avoir subi une perte, l'unité allemande retraite



Le joueur allié choisit alors de faire immédiatement une "percée de blindés"



Après son déplacement, l'unité blindée attaque de nouveau !



5 - Piochez une nouvelle carte de Commandement

Après avoir résolu tous les combats, défaussez la carte de Commandement jouée et tirez-en une autre de la pioche. Votre tour de jeu est fini.

Si la pioche est vide, battez les cartes défaussées et formez une nouvelle pioche.

ANNEXE 1 – UNITÉS SPÉCIALES

Utilisation de la carte résumé des unités spéciales

Les coins arrondis dans le symbole de l'unité sont la marque d'une unité spéciale.

Le numéro dans le coin en bas à droite indique le nombre de figurines à placer lorsque celui-ci n'est pas standard.

Les unités d'élite et autres forces spéciales se comportent de la même façon que les unités régulières équivalentes, sauf en ce qui concerne les points décrits ci-dessous et sur la carte de résumé.

Symboles et caractéristiques des unités spéciales



Utilisation des badges d'unités spéciales

Dans les scénarios qui combinent des unités régulières et des unités spéciales (par exemple dans le débarquement de Sword Beach), on utilise des badges pour marquer les unités spéciales, de façon à ne pas les confondre avec les unités régulières.



Unité de
Rangers



Forces
Spéciales
britanniques



"Kommandos"
allemands



L'unité allemande vient d'attaquer les Résistants cachés dans la forêt, et a lancée 2 drapeaux. Les Résistants décident de se replier et de s'abriter dans le village qui se trouve 4 hexagones plus loin !

La Résistance Française, les FFI (Forces Françaises de l'Intérieur)



"La Résistance" est le terme générique employé pour décrire des mouvements variés (armés ou non) qui luttèrent contre l'occupant allemand à la suite de la capitulation française de 1940. L'appel du 18 juin 1940 du Général de Gaulle galvanisa les patriotes de tous les horizons politiques et géographiques. Devenant de mieux en mieux organisés et équipés, des groupes entrèrent en action pendant les années qui suivirent, constituant ainsi une "armée de l'ombre" jusqu'au Jour J et au-delà. En contacts étroits avec les Alliés, qui leur parachutèrent armes, matériel et argent, les Résistants menèrent des actions de sabotage de convois de ravitaillement, abritèrent des alliés en mission, et menèrent des actions d'espionnage. Les renseignements recueillis par la Résistance dans le cadre de la préparation des débarquements de Normandie contribuèrent grandement à leur succès

La Résistance française bénéficiait d'une connaissance parfaite du terrain et d'un soutien croissant de la population. Pour ces raisons :

- ◆ La Résistance peut toujours combattre juste après avoir pénétré dans un nouveau terrain (forêts, villages et bocages), alors que les unités régulières ne peuvent combattre ce même tour.
- ◆ La Résistance peut disparaître dans la campagne en battant en retraite jusqu'à 3 hexagones au lieu de 1 pour chaque drapeau lancé par l'attaquant.
- ◆ Leurs maigres effectifs font que les unités de Résistants ne comportent que 3 figurines au lieu de 4.
- ◆ Au contraire des autres unités spéciales, la Résistance se comporte comme une unité régulière pour le déplacement et le combat : soit elle se déplace de 1 et combat, soit elle se déplace de 2 sans combattre.

Forces spéciales (comprenant les US Rangers, les Commandos Britanniques et autre forces d'élite):



Badge d'épaule des unités qui prirent d'assaut la Pointe du Hoc le 6 juin 1944



Le badge d'épaule "Pégase" de la 6ème Division Aéroportée Britannique qui captura "Pegasus Bridge"



Le badge des unités d'élite allemandes "Grossdeutschland"

Les unités spéciales acquièrent leur mobilité et leur puissance de feu supérieures grâce à un entraînement sans pitié et à un armement non standard :

- À la différence des unités d'infanterie régulière, les unités spéciales peuvent se déplacer de 2 hexagones et combattre dans le même tour (au lieu d'avoir à choisir entre un déplacement de 1 hexagone suivi d'un combat et un déplacement de 2 hexagones sans combat). Cependant, les forces spéciales restent soumises aux restrictions des terrains.

Les forces spéciales se déplacent de 2 et combattent !



...mais elles restent soumises aux contraintes des terrains : ici, l'unité ne combat pas ce tour-ci à cause de la forêt.



Blindés d'élite

Les unités blindées d'élite, comme les énormes "Tigres" allemands, constituaient un ennemi redouté sur le champ de bataille.

- À la différence des unités blindées régulières, les unités blindées d'élite comportent 4 figurines de tanks au lieu de 3, illustrant leur résistance exceptionnelle.

Les blindés d'élite ont 4 figurines de tank.



ANNEXE 2 - TERRAINS

Utilisation des cartes de résumé des terrains

Les cartes Terrain offrent un résumé des effets de chaque type de terrain. Lors de la mise en place d'un scénario, posez sur le côté du plateau les cartes de résumé qui correspondent aux terrains utilisés dans cette bataille.

- La partie "Effet" décrit les effets du terrain.

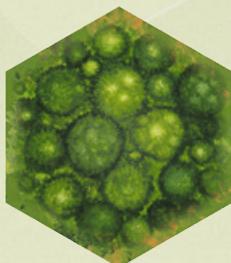
- Les icônes du soldat et du tank indiquent les capacités de défense du terrain face à une attaque d'infanterie ou de blindés.

Dans cet exemple, toute unité d'infanterie attaquant le village enlève 1 dé à son attaque, et toute unité blindée soustrait 2 dés.



Capacités défensives du terrain

Forêts



- ◆ **Déplacement** : une unité qui entre dans une forêt doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce même tour.
- ◆ **Combat** : une unité qui entre dans une forêt ne peut pas combattre ce tour-ci et devra attendre le tour suivant.
- ◆ **Défense** : toute unité d'infanterie attaquant une unité en forêt enlève 1 dé à son attaque, et toute unité blindée 2 dés. Par contre, l'artillerie attaque une unité en forêt sans malus.
- ◆ **Ligne de mire** : le forêt bloque la ligne de mire.

Tour n° 1 : le joueur allié déplace son unité dans la forêt. Cette unité doit stopper et ne peut pas combattre ce tour-ci.



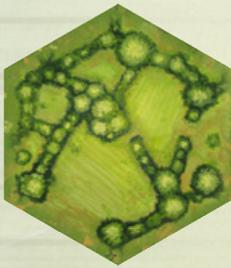
Tour n° 2 : l'unité allemande se rapproche et attaque, mais elle ne lance que 2 dés au lieu de 3, car la forêt protège l'infanterie alliée.



Tour n° 3 : vengeance ! l'unité alliée peut maintenant contre-attaquer, et lance 3 dés.



Bocage Normand



Le bocage est un type de terrain typique du paysage normand : de petits champs ou prés herbeux séparés par des talus, de hautes haies ou des rideaux d'arbres. Ce terrain s'avéra très difficile pour les Alliés, car il était impossible de savoir quel danger vous guettait dans le champ suivant.

◆ **Déplacement** : l'unité qui entre dans un bocage doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci. Pour pénétrer dans un

bocage, l'unité doit avoir été au tour précédent sur un hexagone adjacent.

De plus, une unité qui sort d'un bocage doit immédiatement s'arrêter sur un hexagone adjacent, dès sa sortie.

◆ **Combat** : une unité qui entre dans un bocage ne peut pas combattre ce tour-ci et doit attendre le tour suivant.

◆ **Défense** : toute unité d'infanterie attaquant une unité dans un bocage enlève 1 dé à son attaque, et toute unité blindée en enlève 2. Par contre, l'artillerie attaque sans malus.

◆ **Ligne de mire** : le bocage bloque la ligne de mire.

Tour n°1 : déplacement et arrêt au bord du bocage



Tour n°2 : l'unité peut maintenant entrer dans le bocage



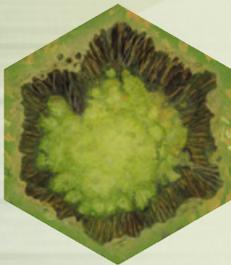
Tour n°1 : l'unité sort du bocage et stoppe immédiatement au bord



Tour n°2 : l'unité peut maintenant se déplacer normalement



Collines



◆ **Déplacement** : aucune restriction de mouvement.

◆ **Défense** : toute unité d'infanterie ou de blindés située en contrebas et qui attaque une unité en hauteur sur une colline enlève 1 dé à son attaque. Par contre, si l'unité attaquante se

trouve elle aussi sur une colline, elle ne subit pas de malus d'attaque.

◆ **Ligne de mire** : une colline bloque la ligne de mire des unités situées en contrebas, mais ne bloque pas la vue sur des unités qui sont elles-mêmes sur des collines (car elles sont alors à la même altitude).

Les Alliés attaquent depuis la plaine, et ne lancent que 2 dés au lieu de 3



Mais s'ils sont eux aussi sur une colline, ils lancent 3 dés



Les Alliés peuvent combattre car ils sont à la même altitude que leur cible



Villes & Villages



◆ **Déplacement** : une unité qui entre dans un village doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

◆ **Combat** : une unité qui entre dans un village ne peut pas combattre ce tour-ci et doit attendre le tour suivant.

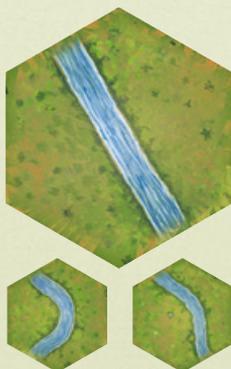
◆ **Défense** : toute unité d'infanterie attaquant une unité dans un village enlève 1 dé à son attaque, et toute unité blindée en enlève 2. Par contre, l'artillerie attaque sans malus. De plus, une unité blindée située à l'intérieur d'un village attaque avec un malus de 2 dés à toutes ses attaques.

◆ **Ligne de mire** : le village bloque la ligne de mire.

Autres hexagones de villes et de villages (tous équivalents) :



Rivières

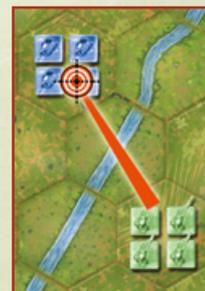


- ◆ **Déplacement** : il est impossible d'entrer sur un hexagone de rivière, sauf s'il y a un pont.
- ◆ **Combat** : une unité située sur un pont combat normalement.
- ◆ **Ligne de mire** : une rivière ne bloque jamais la ligne de mire.

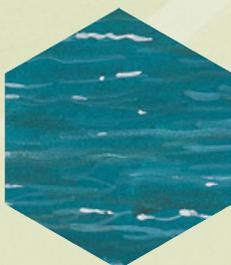
L'unité blindée doit passer par le pont pour traverser la rivière



L'unité alliée peut tirer par dessus la rivière



Mer



- ◆ **Déplacement** : une unité en mer ne se déplace que de 1 hexagone par tour. Elle est considérée comme étant à bord d'une barge de débarquement ou en eau peu profonde jusqu'à ce qu'elle atteigne la plage. Il est impossible de battre en retraite dans l'eau.
- ◆ **Combat** : une unité en mer ne peut pas combattre.
- ◆ **Ligne de mire** : la mer ne bloque jamais la ligne de mire.

L'unité amphibie de blindés Sherman "DD" ne se déplace que de 1 hexagone ce tour-ci



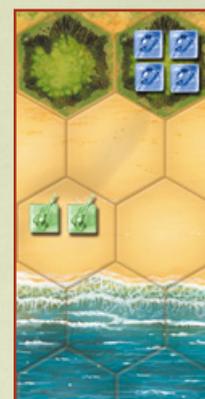
Le tout suivant, l'unité se déplace de 2 hexagones sur le sable



L'infanterie allemande a joué un soldat et un drapeau.



Ne pouvant battre en retraite dans la mer, l'unité alliée subit 2 pertes au lieu de 1



Plages



- ◆ **Déplacement** : une unité ne peut se déplacer que de 2 hexagones maximum dans le sable (y compris les blindés).
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat, y compris pour la "prise de terrain", qui reste possible.
- ◆ **Ligne de mire** : la plage ne bloque jamais la ligne de mire.

OBSTACLES FIXES

Quand un obstacle est posé sur un terrain, les réductions du nombre de dés des attaquants ne sont pas cumulables. Seul le plus grand des deux bonus de protection (celui du terrain ou celui de l'obstacle) est pris en compte. Par exemple, un bunker situé en haut d'une colline ne réduit pas les dés des attaquants de 3, mais toujours de 2.

Bunkers



◆ **Déplacement** : une unité d'infanterie peut entrer dans un bunker et combattre dans le même tour. Une unité de blindés ou d'artillerie ne peut jamais entrer dans un bunker. Une unité d'artillerie posée dans un bunker au début d'un scénario est fixe, et ne pourra jamais sortir. Elle subira donc une perte pour chaque retraite qu'elle ne pourra pas effectuer (voir retraite ci-dessous).



◆ **Défense** : toute unité d'infanterie attaquant une unité dans un bunker enlève 1 dé à son attaque, et toute unité blindée en enlève 2. Par contre, l'artillerie attaque sans malus.



◆ **Retraite** : une unité dans un bunker peut (au choix du défenseur) toujours ignorer le premier drapeau lancé contre elle dans un même jet de dés.

◆ **Ligne de mire** : un bunker bloque la ligne de mire.

Obstacles antichars



Les obstacles antichars étaient conçus contre les blindés et les barges de débarquement. Ils étaient généralement faits de poutres ou de rails d'acier attachés ensemble. Ils pouvaient aussi être faits de bois, avec une mine anti-tank au sommet. De façon inattendue, les troupes d'infanterie débarquées sur les plages s'en servirent de protection.



◆ **Déplacement** : seules les unités d'infanterie peuvent pénétrer sur un hexagone contenant un obstacle antichar. Elles ne subissent aucune restriction de mouvement.

◆ **Combat** : pas de restriction de combat. Une unité sur un hexagone contenant un obstacle antichar peut toujours ignorer le premier drapeau joué contre elle dans un lancer de dés.

◆ **Ligne de mire** : un obstacle antichar ne bloque pas la ligne de mire.

OBSTACLES AMOVIBLES



Sacs de sable

◆ **Déplacement** : aucune restriction de mouvement. Quand une unité quitte volontairement ou non un hexagone protégé par des empilements de sacs de sable, la protection est définitivement perdue et la figurine de sacs de sable correspondante retirée du plateau de jeu.



◆ **Défense** : une unité sur un hexagone protégé par des sacs de sable est protégée de tous les côtés (et non pas uniquement derrière les sacs). Si le terrain n'apporte pas de défense, les sacs de sable enlèvent 1 dé contre l'infanterie et les blindés.

Dans tous les cas, les sacs de sable permettent d'ignorer le premier drapeau lancé contre l'unité en défense dans un jet de dés.

◆ **Ligne de mire** : les sacs de sable ne bloquent pas la ligne de mire.



Barbelés

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

◆ **Combat** : toute infanterie empêtrée dans des barbelés combat avec 1 dé en moins. Si l'unité d'infanterie peut combattre ce tour-ci, elle peut choisir d'enlever les barbelés au lieu de combattre.

Une unité de blindés enlève automatiquement les barbelés et peut combattre dans le même tour.

◆ **Ligne de mire** : les barbelés ne bloquent pas la ligne de mire.



ANNEXE 3 – PARTIES PAR EQUIPES, VARIANTES & SCENARIOS SUPPLEMENTAIRES

Parties par équipes

La façon la plus simple de jouer, jusqu'à six joueurs, à Mémoire 44 est de jouer par équipes !

Répartissez les joueurs entre les deux camps. Si vous êtes un nombre impair de joueurs, l'une des équipes a un joueur de moins que l'autre.

Chaque équipe place les cartes de commandement sur les porte-cartes, ce qui permet aux joueurs d'un même camp de lire et de se montrer les cartes, afin de discuter des différentes options possibles. Le membre de l'équipe le plus concerné par la carte mettra en œuvre les actions décidées, déplacera les unités, sélectionnera les cibles et lancera les dés.

- ◆ Dans une équipe de deux personnes, un joueur est en charge du centre du champ de bataille et agit en tant que Commandant en Chef, tandis que le deuxième joueur est en charge des deux flancs.
- ◆ Dans une équipe de trois personnes, chaque joueur est responsable de l'une des sections du plateau. Le joueur du centre reste le Commandant en Chef.

Le rôle du Commandant en Chef est de jouer les cartes Tactiques qui ne s'appliquent pas à une section en particulier, ou qui s'appliquent à toutes les sections.

Mémoire 44 Overlord – Des batailles à grande échelle !

Les joueurs expérimentés peuvent combiner leurs boîtes de Mémoire 44 pour jouer des scénarios sur des champs de bataille géants à plateaux multiples, créant ainsi un super-jeu appelé *Mémoire 44 Overlord* ! Les scénarios *Overlord* ont ceci d'unique qu'ils combinent deux, voire parfois trois, plateaux pour former un seul et immense champ de bataille, sur lequel peuvent jouer jusqu'à 8 joueurs. Ce système permet de recréer à une grande échelle les batailles de la Deuxième Guerre mondiale. Avec *Mémoire 44 Overlord*, les joueurs feront l'expérience des problèmes liés à la "chaîne de commandement", et apprécieront les défis posés par la coordination et la coopération en temps de guerre.

Les scénarios de bataille restent stylisés, mais l'échelle plus grande permet d'y ajouter de nombreux détails sur certaines particularités du terrain ou des forces en présence, d'où une plus grande fidélité historique.

Vous trouverez en bonus un scénario Overlord à la fin de ce livret en page 35 : "*Omaha Beach – Version Overlord*". Ce scénario requiert l'utilisation du supplément "*Mémoire 44 Overlord – Supplément de règles*", qui peut être téléchargé gratuitement depuis le site Internet du jeu sur www.memoire44.com

Variante pour les plus jeunes

Si cela s'avère nécessaire, les plus jeunes peuvent jouer à une version simplifiée du jeu qui reste tout à fait attrayante. Les jeunes enfants comptant souvent mieux qu'ils ne lisent, nous suggérons les modifications suivantes :

- ◆ Enlever toutes les cartes Tactiques, et ne jouer qu'avec les cartes Sections
- ◆ Si besoin, ne pas jouer les règles de prise de terrain et de percée de blindés

L'apprentissage du jeu sera facilité si un adulte présente les règles aux enfants, et joue une ou deux parties avec eux. Mémoire 44 est aussi l'occasion pour un parent ou pour un professeur de développer l'intérêt des enfants pour l'Histoire, et de leur apprendre par le jeu l'importance de l'engagement des Alliés pendant la Deuxième Guerre mondiale, et comment ces événements forgèrent notre histoire moderne.

Scénarios supplémentaires

Mémoire 44 est un jeu aux possibilités infinies. Les nombreuses offensives et contre-offensives, les batailles majeures et les accrochages moins connus, ainsi que le grand nombre de théâtres d'opérations de la Deuxième Guerre mondiale fournissent autant de simulations possibles et imaginables. En collaboration avec l'auteur de Mémoire 44, Richard Borg, Days of Wonder continue à faire évoluer le jeu en proposant régulièrement des nouvelles campagnes et de nouveaux scénarios, des règles additionnelles, de nouveaux accessoires et figurines, etc...

Pour en savoir plus sur toutes ces extensions et pour de nombreuses heures de jeu supplémentaires, inscrivez-vous sur notre site Internet à www.memoire44.com à l'aide du numéro d'accès en ligne fourni en dernière page de ces règles.