MÉMOIRE '44™

Richard Borg



RÈGLES

DAYS OF WONDER®

2-4 | 8+ | 30-45'

PRÉFACE

NOTE DE L'ÉDITEUR

Développé sous le haut patronage de la Mission du 60e Anniversaire des Débarquements et de la Libération de la France, *Mémoire 44* a été publié pour la première fois en 2004. Ce jeu simple et attrayant a pour objectif principal d'honorer les efforts et sacrifices des hommes et femmes pris dans la tourmente de la Seconde Guerre mondiale et faire s'inviter l'Histoire dans les foyers du monde entier. Avec plus de vingt extensions sorties à ce jour, *Mémoire 44* s'est appliqué à transmettre cet héritage culturel et entretenir le devoir de mémoire. Grâce à cette version mise à jour du jeu de base, nous sommes heureux et fiers de pouvoir accueillir de nouveaux joueurs au sein de l'univers historique de *Mémoire 44* et de sa fantastique communauté.

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 Seconde Guerre mondiale. *Mémoire 44* est un jeu un jeu simple, mais pas 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 dans le livret de scénarios, 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 MATIÈRES •

- Matériel 3
- Mise en place 4
- But du jeu 6
- Tour de jeu 6
  - Jouer une carte de commandement 6
  - Activer des unités 6
  - Déplacer des unités 6
  - Attaquer 7
  - Portée de tir 8
  - Ligne de vue 8
  - Protection des terrains 9
  - Résoudre l'attaque 9
  - Prise de terrain 10
  - Percée de blindés 11
  - Piocher une nouvelle carte de commandement 11
- Jetons d'activation 11
- Annexe 1 - Unités 12
- Annexe 2 - Terrains 14
  - Utilisation des cartes résumé de terrains 14
  - Hauteur des terrains 18
  - Obstacles 19
- Annexe 3 - Objectifs 20
- Annexe 4 - Supériorité aérienne 21
- Annexe 5 - Variantes 21
  - Opération Alliance – mode de jeu par équipes pour 3-4 joueurs 21
  - Variante pour les plus jeunes joueurs 22
  - *Mémoire* '44 Overlord 23
- Crédits 24

Des premières minutes du Jour J jusqu'à la libération de Paris, et au-delà, *Mémoire 44* vous plonge au cœur des batailles décisives qui ont permis de renverser la situation en Europe occidentale : Omaha Beach, Pegasus Bridge, Sainte-Mère-Église, pour n'en citer que quelques-unes. Prenez le commandement de vos troupes et réécrivez les pages de l'Histoire de ces jours décisifs de 1944 !

MATÉRIEL

- Un plateau recto-verso



- 22 cartes résumé



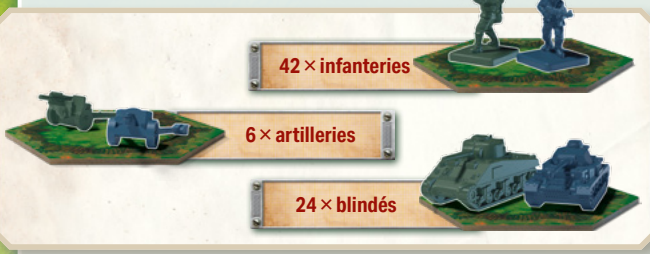
- 8 dés d'attaque



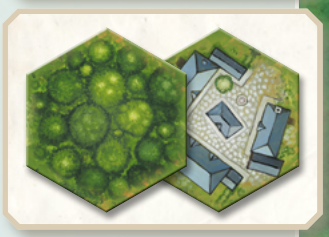
- 6 jetons d'activation double face



- 2 sets de figurines (forces américaines / alliées de couleur verte, forces de l'Allemagne / de l'Axe de couleur bleue, chacun comprenant :



- 44 tuiles de terrain hexagonales double face



- 36 obstacles de couleur grise



- 10 médailles double face



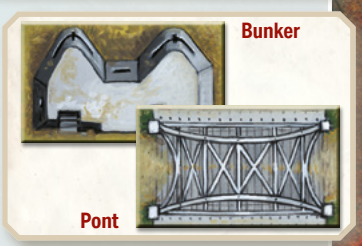
- 14 badges de forces spéciales



- 4 sections de porte-cartes
- 60 cartes de commandement



- 4 tuiles double face de bunkers et de ponts



- 1 livret de scénarios
- Ce livret de règles

✪ MISE EN PLACE ✪

Il est vivement recommandé de suivre pas à pas les étapes de mise en place décrites ci-dessous, surtout lors de vos premières parties. Ces étapes facilitent grandement la mise en place de l'infinie variété des champs de batailles, tout en vous permettant de vous concentrer sur le contexte historique et le défi tactique de chaque scénario.



1. Choisissez une bataille parmi celles proposées dans le livret de scénarios. *S'il s'agit de votre première partie de* Mémoire 44, *nous vous recommandons de choisir le premier scénario, Pegasus Bridge, en page 3. En plus d'avoir été le tout premier engagement du Jour J, cette bataille constitue une excellente introduction à* Mémoire 44.
2. Placez le plateau de jeu au centre de la table, en présentant le bon côté (campagne ou plage) face visible. *Pour Pegasus Bridge, il s'agit du côté campagne.*
3. Placez les tuiles de terrain requises, comme indiqué dans le scénario. Il est recommandé de placer chaque type de terrain dans l'ordre indiqué dans la liste. *Pour Pegasus Bridge, placez les 20 rivières, puis les 4 villages et enfin les 9 forêts.*
4. Ajoutez les éventuels obstacles (bunkers, ponts, sacs de sable, etc.). *Pour Pegasus Bridge, cela se traduit par la pose de 2 ponts, un au-dessus de chaque cours d'eau, 4 barbelés et 1 empilement de sacs de sable protégeant les défenseurs allemands.*
5. Placez maintenant les figurines sur le plateau, en suivant les indications du scénario. La méthode la plus simple et la plus rapide consiste à poser d'abord une figurine par hexagone, afin de pré-positionner chaque unité, puis de compléter chaque unité avec le nombre adéquat de figurines. **Une unité d'infanterie compte généralement 4 figurines, une unité blindée 3 figurines et une unité d'artillerie 2 figurines.**
6. Si besoin, ajoutez les badges de forces spéciales requis indiqués par le scénario aux unités correspondantes, ainsi que les médailles de victoire sur les objectifs. *Pour Pegasus Bridge, placez une médaille de victoire alliée sur chaque pont.*



7. Si vous le souhaitez, vous pouvez également placer les cartes résumé des terrains et unités utilisés *(forêts, villes & villages, fleuves & rivières, lacs, sacs de sable, barbelés et unités standard pour Pegasus Bridge)* près du plateau. Vous trouverez tous les détails sur les effets des terrains dans l'annexe 2 *(p. 14)* si besoin.



8. Assemblez les sections de porte-cartes et placez-les face aux joueurs, si vous souhaitez les utiliser.
9. Chaque joueur choisit son camp et se place du côté du plateau correspondant. Les parties étant généralement courtes, et afin de contrebalancer l'avantage historique que peut posséder un camp sur l'autre, nous recommandons de jouer le scénario deux fois en changeant de côté *(voir « Jouez-les deux fois ! », p. 2 du livret de scénarios)*.
10. Mélangez le paquet de cartes de commandement soigneusement et distribuez autant de cartes de commandement à chaque joueur qu'indiqué par le scénario. Chaque joueur garde secrètes les cartes de commandement de sa main. *Pour Pegasus Bridge, le général allié reçoit 6 cartes de commandement, alors que le général allemand en reçoit seulement 2. Rommel n'aurait pas dû partir en vacances ce jour-là !*
11. Placez le reste du paquet de cartes de commandement, face cachée, près du plateau et à portée de main des deux joueurs.
12. Chaque joueur prend 4 dés d'attaque.
13. Le joueur qui joue en 1er, comme indiqué dans le scénario, *(pour Pegasus Bridge, les Alliés)* commence la partie en choisissant et en jouant l'une des cartes de commandement de sa main.



✪ BUT DU JEU ✪

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

Dans *Mémoire 44*, une médaille de victoire est obtenue pour chaque unité ennemie entièrement éliminée. Chaque médaille ainsi gagnée est représentée en plaçant la dernière figurine de l'unité ennemie éliminée sur un emplacement libre du tableau des médailles, situé dans le coin inférieur-gauche du plateau pour chaque camp.

Dans certains scénarios, des médailles supplémentaires peuvent être obtenues de différentes façons, par exemple en capturant des objectifs sur le champ de bataille *(voir annexe 3, p. 20)*.

✪ TOUR DE JEU ✪

Chaque scénario indique lequel des deux joueurs joue en premier. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un d'eux remporte le nombre de médailles indiqué dans la section « conditions de victoire » du scénario.

CHAMP DE BATAILLE

Les batailles se déroulent sur un plateau de 13 hexagones (communément dénommés « hex ») de long et 9 de large. Le champ de bataille est divisé en trois sections par des lignes pointillées rouge, conférant à chaque camp un flanc gauche, un centre et un flanc droit. Quand une ligne pointillée coupe un hex en deux, cet hex est considéré comme étant à la fois au centre et dans un flanc.

Il est parfois fait mention, dans les règles, de la « ligne de base » d'un camp ; elle fait référence à la ligne d'hex la plus proche du joueur du camp mentionné.

À VOTRE TOUR, SUIVEZ LES ÉTAPES SUIVANTES :

1. **JOUEZ UNE CARTE DE COMMANDEMENT** de votre main, face visible.
2. **ACTIVEZ** vos unités en annonçant votre choix et en tenant compte des limites imposées par la carte jouée. Seules les unités activées pourront se déplacer et/ou attaquer lors de ce tour. Vous pouvez, si vous le souhaitez, placer un jeton d'activation *(voir p. 11)* sur chaque unité activée afin de garder en mémoire quelles unités peuvent encore se déplacer ou attaquer lors du tour.
3. **DÉPLACEZ** les unités activées (si vous le souhaitez), une à la fois et dans l'ordre de votre choix. Respectez les contraintes liées aux capacités de l'unité et aux terrains *(voir annexes 1 et 2)*.
4. **ATTAQUEZ** avec les unités activées (si vous le souhaitez), une à la fois et dans l'ordre de votre choix. Pour chaque unité qui attaque, annoncez l'unité ciblée et :
   - Vérifiez la portée de tir (en comptant à rebours le nombre de dés d'attaque, *voir p. 8*) et la ligne de vue *(p. 8-9)*.
   - Vérifiez les éventuelles réductions de dés d'attaque liées aux terrains *(voir annexe 2)*.
   - Lancez les dés d'attaque et appliquez les pertes et/ou retraites *(voir p. 9)*
5. **PIOCHEZ** une nouvelle carte de commandement.

1 - JOUER UNE CARTE DE COMMANDEMENT

Au début de votre tour, jouez une carte de commandement depuis votre main. Placez-la face visible, devant vous, et lisez-la à voix haute.

Les unités ne peuvent se déplacer et/ou attaquer que si elles ont été activées. La plupart des cartes indiquent dans quelle(s) section(s) du champ de bataille vous pouvez activer des unités, et combien. Mais d'autres vous permettent d'effectuer une action spéciale lors du tour.

Il existe deux types de cartes de commandement : les cartes de section et les cartes tactiques.

CARTES DE SECTION

Les cartes de section sont utilisées pour activer une ou plusieurs unités dans une ou plusieurs section(s) spécifique(s). La partie de l'image mise en valeur illustre la partie du champ de bataille dans laquelle vous pourrez activer des unités.



Carte de section

CARTES TACTIQUES

Les cartes tactiques permettent des déplacements particuliers, d'attaquer d'une manière différente, ou d'effectuer des actions spéciales, comme expliqué par le texte figurant sur la carte.

Certaines cartes tactiques vous permettent d'activer des unités dans une seule section, tandis que d'autres s'appliquent à toutes les sections.



Carte tactique

2 – ACTIVER DES UNITÉS

Après avoir joué une carte de commandement, annoncez les unités que vous choisissez d'activer.

Seules ces unités activées pourront se déplacer, attaquer ou effectuer une action spéciale lors de ce tour.

Une unité située sur un hex traversé par une ligne rouge pointillée peut être activée depuis l'une ou l'autre des deux sections sur lesquelles elle est à cheval.

Vous ne pouvez pas activer plusieurs fois une même unité. Si la carte de commandement que vous avez jouée vous permet plus d'activations qu'il n'y a d'unités dans la section concernée, ces activations supplémentaires sont perdues.

S'il n'y a aucune unité dans la section indiquée par la carte de commandement jouée, le joueur n'active aucune unité, pioche une nouvelle carte de commandement et termine son tour.

3 – DÉPLACER DES UNITÉS

Les déplacements sont annoncés et exécutés un à la fois, l'un après l'autre, 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.

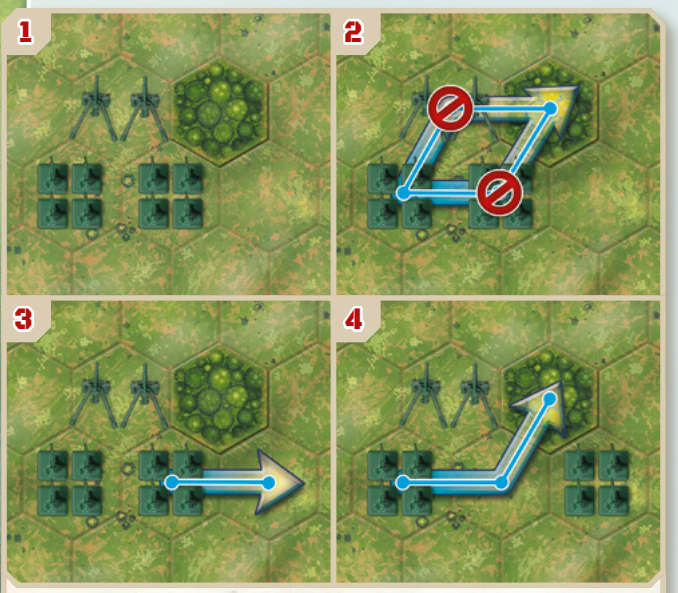
PORTÉE DE DÉPLACEMENT

- Une **unité d'infanterie** peut se déplacer de 1 hex et attaquer **ou** se déplacer de 2 hex sans attaquer.

- Une **unité d'infanterie d'élite** peut se déplacer jusqu'à 2 hex et attaquer.
- Une **unité blindée** peut se déplacer jusqu'à 3 hex et attaquer.
- Une **unité d'artillerie** peut se déplacer de 1 hex **ou** attaquer si elle ne s'est pas déplacée lors du tour.

RÈGLES GÉNÉRALES DE DÉPLACEMENT

- Une unité peut passer d'une section à l'autre du champ de bataille.
- Vous devez achever le déplacement d'une unité avant de passer à la suivante.
- Deux unités ne peuvent jamais occuper le même hex. Quand elle se déplace, une unité ne peut pas traverser un hex occupé par une autre unité, qu'elle soit amie ou ennemie *(voir exemple 1)*.
- Vous ne pouvez jamais diviser une unité en deux. Les figurines d'une unité restent toujours groupées *(voir exemple 2)*.
- Les unités qui ont subi des pertes ne peuvent jamais se combiner entre elles *(voir exemple 3)*.
- Certains types de terrains ont des effets sur les déplacements et peuvent empêcher une unité de se déplacer aux maximum de ses capacités, ou affecter sa capacité d'attaque *(voir annexe 2, p. 14)*.
- Les mouvements de repli lors d'une retraite obéissent à des règles légèrement différentes de celles d'un déplacement standard *(voir le chapitre « Retraite », p. 9)*.
- Si vous jouez avec des extensions de *Mémoire 44*, la hauteur des terrains peut avoir un effet sur les règles de déplacement *(voir p. 18)*.
- Tous les déplacements des unités activées doivent être achevés avant de débuter la phase d'attaque.



Exemple 1. Dans cette situation (1), vous souhaitez déplacer l'unité d'infanterie de gauche vers la forêt. Mais vous ne pouvez pas traverser les hex occupés par les autres unités (2). Vous devez donc d'abord déplacer l'une de ces deux unités (l'infanterie de droite, par exemple) pour lui laisser de la place (3), puis déplacer l'infanterie de gauche dans la forêt (4).



Exemple 2. Diviser les figurines d'une même unité est impossible.



Exemple 3. Combiner les figurines de deux unités est également impossible.

4 - ATTAQUER

Une fois tous les déplacements effectués, les attaques sont annoncées et résolues l'une après l'autre, une unité à la fois, dans l'ordre de votre choix.

RÈGLES GÉNÉRALES D'ATTAQUE

Pour attaquer une unité ennemie, vous allez lancer des dés d'attaque, dont le nombre dépend de l'unité qui attaque, de la distance de la cible ou encore des protections de terrain dont la cible bénéficie *(cf. la procédure d'attaque page suivante)*.

Certaines règles générales s'appliquent pour les attaques :

- Vous devez annoncer quelle unité ennemie est ciblée et résoudre entièrement l'attaque d'une unité avant de passer à l'attaque d'une autre unité.
- Une unité ne peut normalement attaquer qu'une seule fois par tour.
- Une unité activée n'est pas obligée d'attaquer.
- Une unité ne peut pas diviser ses dés d'attaque entre plusieurs cibles.
- Le nombre de pertes subies par une unité n'a aucun impact sur le nombre de dés d'attaque qu'elle lance. Une unité dans laquelle il ne reste plus qu'une seule figurine aura la même puissance de feu qu'une unité intacte.
- Une unité située sur un hex adjacent à une unité ennemie est en **combat rapproché**. Dans pareille situation, l'unité activée qui souhaite attaquer est obligée de cibler l'unité ennemie (ou l'une des unités ennemies) avec laquelle elle est en combat rapproché, et ne peut pas cibler une unité ennemie située plus loin.



Cette unité d'infanterie alliée ne peut pas attaquer l'infanterie ennemie située à 2 hex de distance car elle est dans l'obligation de cibler en priorité l'unité ennemie avec laquelle elle se trouve en combat rapproché.

PROCÉDURE D'ATTAQUE

1. **Annoncez** avec quelle unité activée vous attaquez, et quelle est sa cible.
   - **Vérifiez la portée de tir :** la cible doit être à portée de votre unité.
   - **Vérifiez la ligne de vue** (sauf pour les unités d'artillerie) : la ligne de vue entre votre unité et sa cible ne doit pas être bloquée.
2. **Comptez à rebours le nombre de dés d'attaque à lancer,** basé sur le type d'unité qui attaque, et sa distance vis-à-vis de sa cible.
3. **Vérifiez les éventuelles réductions liées aux terrains,** et ajustez le nombre de dés à lancer en conséquence.
4. **Résolvez l'attaque :** lancez les dés et appliquez les résultats obtenus.

PORTÉE DE TIR - INFANTERIE

Une unité d'infanterie activée peut attaquer une unité ennemie se trouvant jusqu'à 3 hex de distance. Elle lance 3 dés sur une unité dans un hex adjacent (combat rapproché), 2 dés sur une unité à 2 hex de distance, et 1 dé sur une unité à 3 hex de distance (avant modificateurs liés aux terrains).



Portée de tir et nombre de dés lancés par une infanterie, en fonction de la distance de sa cible. On dit de l'infanterie qu'elle « attaque à 3/2/1 ».

Pour déterminer le nombre de dés à lancer pour une attaque, il suffit de compter à rebours ce nombre : placez votre doigt sur un hex adjacent à votre unité et déplacez-le, hex par hex, vers sa cible en décomptant progressivement (3/2/1 pour une infanterie, par exemple) à chaque nouvel hex. Le dernier nombre que vous annoncez quand votre doigt atteint l'hex dans lequel se trouve la cible sera le nombre de dés à lancer.



L'unité ennemie se trouve à 2 hex de distance.

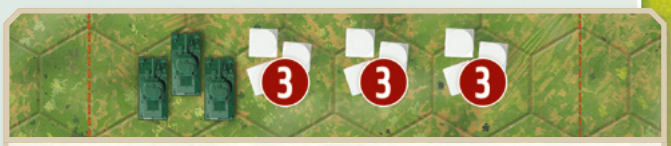


Cette infanterie ennemie est hors de portée.

PORTÉE DE TIR - BLINDÉS

Une unité blindée activée peut attaquer une unité ennemie se trouvant jusqu'à 3 hex de distance.

Elle attaque toujours avec 3 dés (avant modificateurs liés aux terrains).



Portée de tir et nombre de dés lancés par des blindés.

PORTÉE DE TIR - ARTILLERIE

Une unité d'artillerie peut attaquer une unité ennemie se trouvant jusqu'à 6 hex de distance. Elle attaque à 3/3/2/2/1/1. Sauf indication contraire, les artilleries ignorent les protections des terrains.



Portée de tir et nombre de dés lancés par une artillerie.

LIGNE DE VUE

Pour pouvoir attaquer, toutes les unités (à l'exception des artilleries) doivent avoir une « ligne de vue » vers leur cible, ce qui signifie qu'elles doivent être capables de la voir. Une unité d'artillerie n'a pas besoin d'une ligne de vue vers une unité ennemie pour l'attaquer.

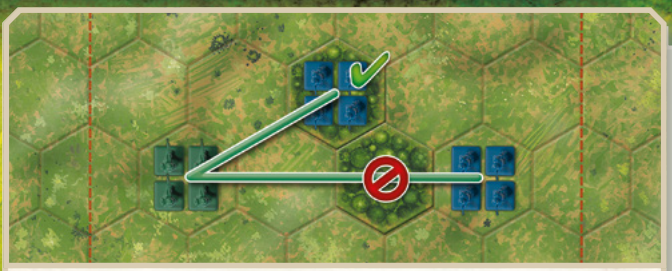
Pour vérifier si une ligne de vue existe bien entre l'attaquant et sa cible, tracez une ligne imaginaire entre le centre de l'hex où se trouve votre unité et le centre de l'hex où se trouve sa cible. La ligne de vue est considérée comme bloquée si un hex contenant une obstruction coupe cette ligne. Les obstructions incluent : les unités (amies ou ennemies), certains types de terrains et d'obstacles *(voir annexe 2, p. 14)* et les demi-hexagones qui se trouvent sur les bords du champ de bataille.

Les terrains et obstacles se trouvant dans l'hex de l'unité qui attaque et dans celui de sa cible ne bloquent pas la ligne de vue.

> ***Note :*** *La hauteur des terrains peut affecter les règles de ligne de vue (voir p. 18).*



La ligne de vue entre l'unité de gauche et sa cible est bloquée par l'unité au centre.

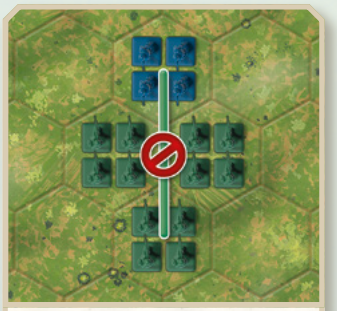


Les forêts bloquent les lignes de vue. Ici, l'unité alliée a bien une ligne de vue vers l'unité située dans la forêt, mais pas vers celle située derrière l'autre forêt.

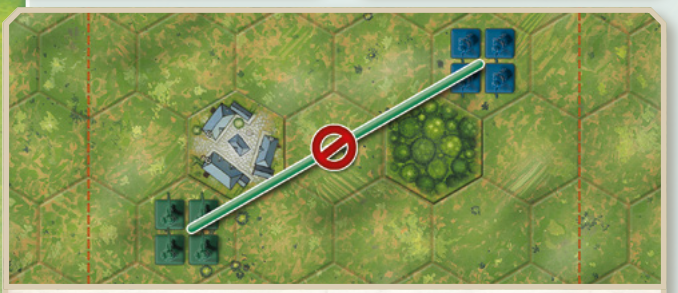
Quand la ligne imaginaire tracée entre deux unités longe un ou plusieurs hex contenant une obstruction sans les croiser, la ligne de vue n'est pas bloquée sauf si des obstructions se trouvent des deux côtés de la ligne.



Une ligne de vue existe entre ces deux unités.



La ligne de vue est bloquée car il y a une obstruction des deux côtés de la ligne.



La ligne de vue est également bloquée dans ce cas, car il y a une obstruction des deux côtés de la ligne.

__Note :__ dans le dernier exemple, nous représentons une ligne de vue sur une distance de 4 hex, en dépit du fait que la portée de tir d'une infanterie n'est que de 3 hex. Ce n'est pour illustrer l'exemple. Dans les extensions de Mémoire 44, vous pourrez trouver des unités qui ont besoin d'avoir une ligne de vue pour attaquer et capables d'attaquer à cette distance, voire au-delà !

PROTECTION DES TERRAINS

Lors de l'attaque, si l'unité ciblée se trouve sur un terrain offrant une protection, déduisez du nombre de dés à lancer la protection apportée par ce terrain. Les effets de tous les terrains et obstacles sont décrits dans l'annexe 2 *(p. 14)*. Reportez-vous à cette section ou à la carte-résumé correspondante.

Notez que l'unité qui attaque peut également souffrir d'un malus quand elle se trouve sur certains terrains ou obstacles. **Le malus appliqué à l'unité attaquante et la protection de terrain offerte à sa cible se cumulent.** Par exemple, une unité de blindée située sur un hex de ville (malus de 2 dés aux blindés dans une ville) sera incapable d'attaquer une unité ennemie située sur une colline (protection de 1 dé contre les unités en contrebas qui l'attaquent, ce qui signifie une réduction de 3 dés au total.

RÉSOUDRE L'ATTAQUE

Lancez les dés d'attaque. Appliquez d'abord les pertes, puis les retraites.

PERTES

Infligez 1 perte pour l'obtention de chaque symbole correspondant au type d'unité visé. Chaque symbole grenade inflige également 1 perte, quel que soit le type d'unité visé.

Dans *Mémoire 44*, il n'y a pas de lancer de dés défensif : l'unité attaquée perd simplement 1 figurine pour chaque perte subie. Quand la dernière figurine est retirée, le joueur adverse la place sur un emplacement vide de son tableau des médailles.

Si le joueur qui attaque obtient plus de pertes qu'il ne reste de figurines au sein de l'unité ciblée, ces pertes additionnelles n'ont aucun effet.



Infanterie. Infligez 1 perte à une unité d'infanterie



Blindé. Infligez 1 perte à une unité blindée



Grenade. Infligez 1 perte à n'importe quel type d'unité : infanterie, blindés ou artillerie

ÉCHEC

Lors de l'attaque, un dé qui n'affiche ni le symbole de l'unité visée, ni une grenade, ni un drapeau est un échec.



Étoile. L'étoile est généralement un échec. Toutefois, certaines cartes tactiques peuvent considérer que l'étoile inflige une perte.

RETRAITE



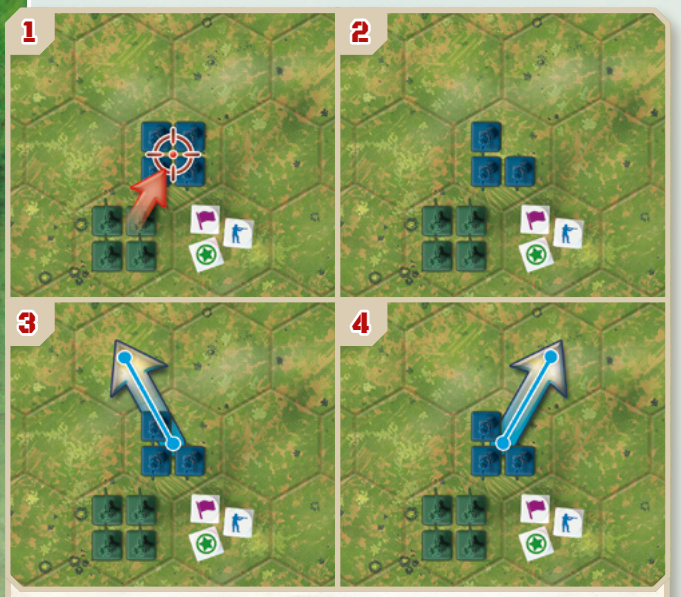
Drapeau. Le drapeau force à une retraite. Une fois les pertes comptées et les figurines retirées, les retraites sont appliquées.

Pour chaque drapeau obtenu, l'unité ciblée doit se replier d'un hex, c'est-à-dire reculer d'un hex vers sa ligne de base. Deux drapeaux obtenus la forceront donc à se replier de 2 hex, et ainsi de suite.

C'est le joueur qui contrôle l'unité qui décide dans quel(s) hex(s) son unité se replie, en observant les règles suivantes :

- Sauf indication contraire dans les règles spéciales, une unité doit toujours se replier vers la ligne de base du joueur qui la contrôle.

- Les terrains n'affectent pas les mouvements de retraite. Une unité peut donc traverser des bocages, des forêts ou des barbelés sans s'arrêter. Toutefois, les terrains dits infranchissables ne peuvent être traversés, même lors d'une retraite.
- Une unité ne peut ni traverser, ni s'arrêter sur un hex occupé par une autre unité (amie ou ennemie) lors d'une retraite.
- Il arrive qu'une unité soit dans l'incapacité de se replier : parce que le chemin est bloqué par des terrains infranchissables ou d'autre unités, ou que sa retraite l'amènerait à quitter le champ de bataille ou à se replier dans un hex d'océan. **Quand une unité doit se replier mais ne le peut pas, elle subit une perte pour chaque symbole drapeau qui ne peut pas être appliqué.**
- Vous ne pouvez pas choisir de subir une perte s'il existe un chemin via lequel votre unité est capable d'appliquer l'intégralité des drapeaux obtenus contre elle.
- Certains types de terrain et certains obstacles permettent aux unités d'ignorer un drapeau obtenu contre elles.



L'unité alliée attaque cette infanterie de l'Axe et obtient : un drapeau, une infanterie et une étoile (1). Après avoir subi une perte (2), l'infanterie de l'Axe a le choix entre 2 hex vers lesquels se replier (3 ou 4).



Ici, avec le même lancer, mais avec une autre unité de l'Axe bloquant partiellement sa retraite, l'infanterie de l'Axe ne peut se replier que dans cet hex.



Dans ce cas, les deux possibilités de retraite de l'unité d'infanterie de l'Axe sont bloquées, l'une par une autre unité et l'autre par un hex de rivière. Comme elle est dans l'incapacité de se replier, le drapeau lui inflige une perte supplémentaire.

PRISE DE TERRAIN

Quand une unité activée attaque en combat rapproché (c'est-à-dire attaque une unité située dans un hex adjacent), et qu'elle parvient soit à éliminer l'unité ciblée, soit à la forcer à se replier, on considère qu'elle a réalisé une **attaque en combat rapproché décisive** et elle peut dès lors faire une prise de terrain en se déplaçant dans l'hex laissé vide par sa cible.

- Les unités d'artilleries ne peuvent jamais faire de prise de terrain.
- Les restrictions de mouvement des terrains s'appliquent lors d'une prise de terrain. Par exemple, une unité ne pourra pas faire une prise de terrain si, dans le même tour, elle s'est préalablement déplacée sur un terrain lui interdisant de se déplacer pour le reste du tour, comme des barbelés.
- Quand une unité blindée réalise une attaque en combat rapproché décisive, elle peut non seulement **faire une prise de terrain, mais effectuer en plus une percée de blindés** ***(voir page suivante)*****.**



Cette infanterie alliée attaque en combat rapproché et obtient un drapeau et un symbole d'infanterie.



Après avoir subi une perte, l'infanterie de l'Axe se replie d'un hex.



Le joueur allié choisit de faire une prise de terrain et ainsi bénéficier de la protection de la forêt.

PERCÉE DE BLINDÉS

Après avoir effectué une prise de terrain, les unités blindées peuvent attaquer une seconde fois. Cette seconde attaque est appelée une percée. L'attaque d'une percée peut cibler n'importe quelle unité (elle n'est pas forcée d'attaquer la même cible si elle n'a pas été éliminée) mais suit les règles d'attaque habituelles. Par exemple, la percée devra cibler en priorité une unité en combat rapproché s'il y en a, et s'il n'y en a pas, pourra cibler l'unité ennemie distante de son choix.

- Une unité blindée peut faire une prise de terrain après son attaque de percée, si celle-si se solde par une attaque en combat rapproché décisive *(voir page précédente)*.
- Une unité blindée ne peut effectuer qu'une seule percée par tour.
- Les deux attaques (la première en combat rapproché et celle de la percée) doivent être résolues avant de passer à la phase d'attaque d'une autre unité.
- Sauf indication contraire, les cartes qui accordent des bonus aux attaques de blindés s'appliquent également à la percée, sous réserve que les éventuelles conditions soient toujours remplies.
- Les restrictions de mouvement et d'attaque des terrains s'appliquent toujours et peuvent empêcher une unité blindée d'effectuer une percée.



1 L'unité blindée alliée attaque en combat rapproché et obtient un drapeau et un symbole d'infanterie.

2 Après avoir subi une perte, l'infanterie de l'Axe se replie d'un hex.

3 Le joueur allié choisit de faire une prise de terrain avec son unité blindée.

4 Après sa prise de terrain, l'unité blindée peut effectuer une percée et attaquer à nouveau !

5 - PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE DE COMMANDEMENT

Après avoir appliqué toutes les pertes et les retraites, défaussez la carte de commandement jouée et tirez-en une nouvelle depuis la pioche. Votre tour est terminé.

Si la pioche est vide, mélangez les cartes défaussées pour en constituer une nouvelle.

✪ JETONS D'ACTIVATION ✪

L'utilisation des jetons d'activation n'est pas obligatoire. Mais ils peuvent s'avérer particulièrement utiles pour se rappeler quelles unités ont été activées et si elles ont encore la possibilité de se déplacer ou d'attaquer, notamment quand vous en activez beaucoup lors d'un tour. Ces jetons ont une icône « déplacement » sur une face et une icône « attaque » sur l'autre.


Déplacement


Attaque

Pour utiliser les jetons d'activation, procédez ainsi :

- Après avoir joué votre carte de commandement, prenez autant de jetons d'activation que le nombre d'unités que vous pouvez activer.
- Lors de phase d'activation des unités, placez un jeton, face déplacement visible, près de chacune des unités que vous activez pour vous rappeler qu'elles peuvent se déplacer.
- Lors de la phase de déplacement, après qu'une unité a fini son déplacement, retournez son jeton, face attaque visible, pour vous rappeler qu'elle peut attaquer durant ce tour. Si vous choisissez de ne pas faire se déplacer une unité, retournez son jeton, face attaque visible. Si vous faites se déplacer une unité d'une façon qui l'empêche d'attaquer lors de ce tour (par exemple, un déplacement de 2 hex pour une infanterie standard, un déplacement dans une forêt, un bocage, etc.), retirez son jeton et replacez-le au bord du plateau.
- Lors de la phase d'attaque, après qu'une unité a attaqué, retirez son jeton et replacez-le au bord du plateau.
- Puis, retirez tous les jetons d'activation des unités qui, pour quelque raison que ce soit, n'ont pas pu attaquer, ou avec lesquelles vous décidez de ne finalement pas attaquer.



ANNEXE 1
UNITÉS

Le système de jeu *Mémoire 44* possède une grande variété d'unités terrestres, parmi lesquelles infanterie, blindés, jeeps, cavalerie, trains, et bien d'autre encore. Chaque type d'unité terrestre suit des règles spécifiques de déplacement et d'attaque. Dans cette boîte de base, l'accent est mis sur trois d'entre elles uniquement : infanterie, blindés et artillerie. Les autres unités terrestres, mais également navales et aériennes, sont présentées dans différentes extensions pour *Mémoire 44*.

UNITÉS STANDARD

Les unités standard suivent les règles présentées dans les pages qui précèdent. Elles sont composées d'un nombre de figurines spécifique, comme indiqué à droite :


4 figurines pour une unité d'infanterie


3 figurines pour une unité blindée


2 figurines pour une unité d'artillerie

UNITÉS DE FORCES SPÉCIALES

Sur les cartes des scénarios, les unités de forces spéciales ont une icône avec les coins supérieurs arrondis, et elles sont souvent accompagnées d'un badge. Quand le nombre de figurines qu'elles possèdent diffère de leur équivalent standard, ce nombre est indiqué dans une pastille jaune dans le coin inférieur droit de l'icône d'unité.

Les unités de forces spéciales se comportent de la même manière que leur équivalent standard (infanterie ou blindés) en tous points, à l'exception de ceux décrits plus loin et dans les cartes résumé.



Icônes d'unités de forces spéciales

UTILISATION DES BADGES DE FORCES SPÉCIALES

Certains scénarios combinent des unités standard et des forces spéciales, mais le jeu utilise les mêmes figurines pour les deux et des badges sont placés dans leurs hex pour distinguer les forces spéciales des troupes standard.



Badge des forces spéciales américaines. Ceci était l'insigne des US Rangers, qui prirent d'assaut la Pointe du Hoc le 6 juin 1944.


Badge des forces spéciales britanniques. Ceci était l'insigne de la 6e Division Aéroportée qui captura Pegasus Bridge le Jour J.

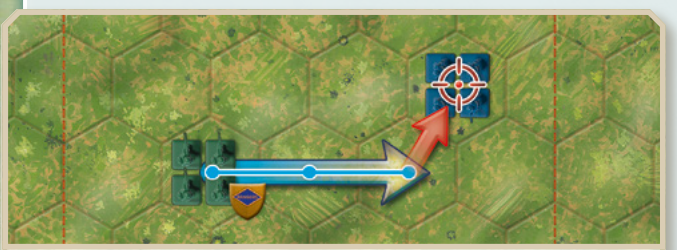

Badge des forces spéciales allemandes. Ceci était l'insigne de la division d'infanterie mécanisée Großdeutschland.

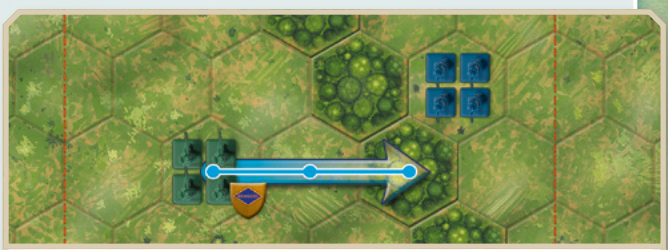

Badge de la Résistance Française. La Croix de Lorraine était le symbole à la fois des Forces Françaises de l'Intérieur et des Forces Françaises Libres.

INFANTERIE D'ÉLITE

Les unités d'infanterie d'élite sont généralement identifiées par un badge de forces spéciales. Historiquement, ces troupes disposaient d'une mobilité et une puissance de feu supérieures grâce à un entraînement acharné et à un armement non standard.

Contrairement aux unités d'infanterie standard, une unité d'infanterie d'élite peut se déplacer de 2 hex et attaquer quand même (au lieu de se déplacer de 1 hex et attaquer ou se déplacer de 2 hex sans attaquer). Elles restent toutefois soumises aux mêmes restrictions de terrain.


Une unité d'infanterie d'élite peut se déplacer de 2 hex et attaquer quand même...

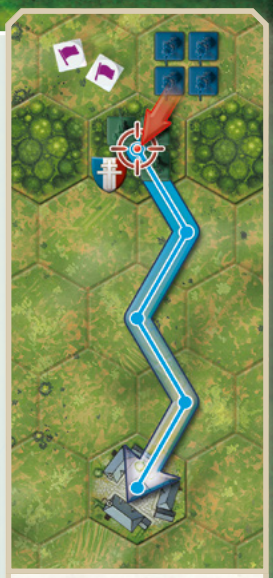

...Mais elle reste soumise aux restrictions de terrain : ici, elle doit s'arrêter et ne peut pas attaquer après être entrée dans cette forêt.

LA RÉSISTANCE FRANÇAISE

La Résistance Française bénéficiait d'une connaissance parfaite du terrain et d'un soutien croissant de la population. Les unités de la Résistance Française :

- Peuvent toujours attaquer après s'être déplacées sur un terrain qui empêche explicitement une unité standard de le faire (forêts, villes, bocages, etc.).
- Peuvent s'évanouir dans la campagne, en se repliant de 1 à 3 hex pour chaque drapeau obtenu contre elles, au lieu de 1 hex normalement.
- Possèdent des effectifs plus réduits et ne sont donc composée que de 3 figurines par unité, au lieu de 4 pour une infanterie standard.
- Doivent, comme les unités d'infanterie standard, choisir entre se déplacer de 1 hex et attaquer ou se déplacer de 2 hex sans attaquer.

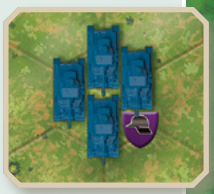
« La Résistance » est le terme générique employé pour décrire des mouvements variés (armés ou non) qui luttèrent contre l'occupant allemand à la suite de la capitulation française de 1940. L'appel du 18 juin 1940 du général de Gaulle galvanisa les patriotes de tous les horizons politiques et géographiques. 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 contact étroit avec les Alliés, qui leur parachutaient 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.



L'infanterie allemande attaque une unité de la Résistance Française et obtient 2 drapeaux. La Résistance doit se replier de 2 à 6 hex et choisit de se replier de 4 pour se mettre à couvert dans le village.

BLINDÉS D'ÉLITE

Les unités blindées d'élite sont généralement identifiées par un badge de forces spéciales. Elles se caractérisaient par des équipages particulièrement expérimentés ou par un modèle de char supérieur. Les unités blindées d'élite possèdent 4 figurines par unité, au lieu de 3 pour une unité blindée standard.





ANNEXE 2
TERRAINS

UTILISATION DES CARTES RÉSUMÉ DE TERRAINS

Les cartes de terrain fournissent un bref résumé des principaux effets de chaque type de terrain. Lors de la mise en place d'un scénario, vous pouvez placer, près du plateau, les cartes résumé correspondant aux types de terrain utilisés par le scénario pour vous y référer à tout moment.

COMMENT LIRE UNE CARTE RÉSUMÉ DE TERRAIN

1. Référence de la carte résumé
2. Règles spéciales fréquentes qui s'appliquent, indiquées par les icônes suivantes :

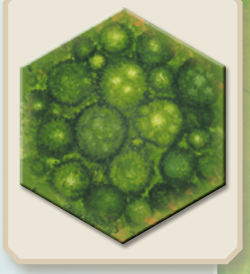


Une unité qui se déplace sur ce type de terrain **doit s'arrêter** et ne peut plus se déplacer pour le reste du tour.	Une unité qui se déplace sur ce type de terrain **ne peut pas attaquer** lors du même tour.
Ce type de terrain **bloque la ligne de vue.**	Une unité située sur ce type de terrain peut **ignorer 1 drapeau** chaque fois qu'elle est attaquée (même si elle attaquée plusieurs fois dans le même tour).

3. Règles spéciales supplémentaires, s'il y en a.
4. Protections de terrain. Cette partie affiche la réduction du nombre de dés d'attaque qui s'applique à certains types d'unités quand leur cible se trouve sur ce type de terrain. Sur cet exemple, une unité blindée lance 2 dés de moins, et une unité d'infanterie 1 dé de moins, si elles attaquent une unité ennemie se trouvant sur un hex de bocage.

***Note :** tous les hex de terrain herbeux se trouvant sur le plateau, et pour lesquels aucune règle spéciale ne s'applique, sont appelés des hex de « plaine ».*

FORÊTS



- **Déplacement :** une unité qui entre dans une forêt doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pour le reste du tour.
- **Attaque :** une unité qui entre dans une forêt ne peut pas attaquer lors du même tour.
- **Protection :** quand elle attaque une unité ennemie située dans une forêt, une unité d'infanterie lance 1 dé d'attaque en moins et une unité blindée 2 dés de moins. L'attaque d'une unité d'artillerie n'est pas modifiée.
- **Ligne de vue :** une forêt bloque la ligne de vue.



Tour 1 : l'unité alliée se déplace dans la forêt : elle est obligée de s'arrêter, et ne peut pas attaquer lors de ce tour.



Tour 2 : l'infanterie de l'Axe se rapproche et attaque, mais ne lance que 2 dés au lieu de 3, car sa cible se trouve dans une forêt.



Tour 3 : L'heure de se venger a sonné ! L'infanterie alliée peut maintenant attaquer avec 3 dés.

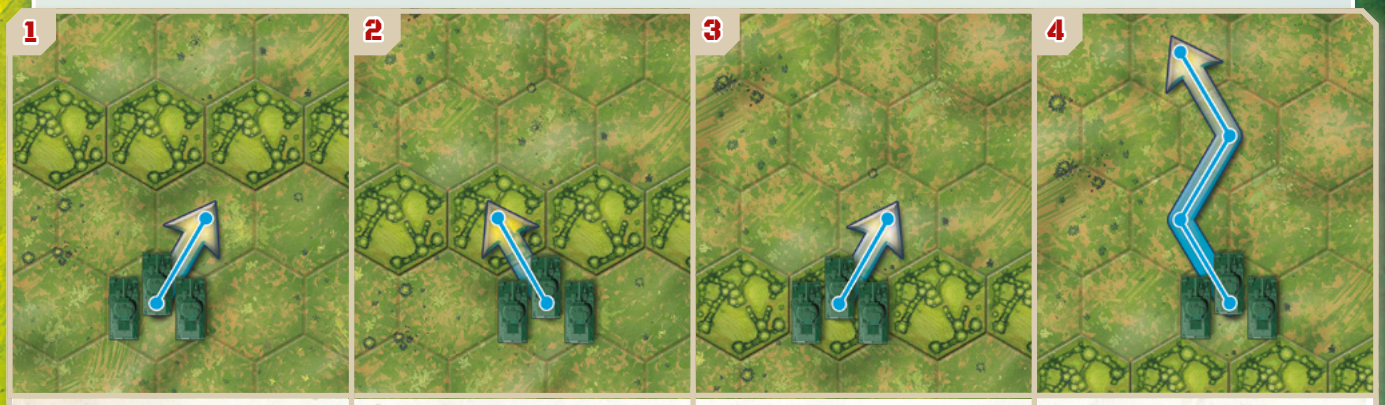
BOCAGES



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 :** pour se déplacer dans un hex de bocage (ou y faire une prise de terrain), une unité doit démarrer le tour dans un hex adjacent au bocage. Une unité qui entre dans un bocage doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pour le reste du tour. Une unité qui quitte un bocage est obligée de s'arrêter dans un hex adjacent.

- **Attaque :** une unité qui entre dans un bocage ne peut pas attaquer lors du même tour.
- **Protection :** quand elle attaque une unité ennemie située dans un bocage, une unité d'infanterie lance 1 dé d'attaque en moins et une unité blindée 2 dés de moins. L'attaque d'une unité d'artillerie n'est pas modifiée.
- **Ligne de vue :** un bocage bloque la ligne de vue.



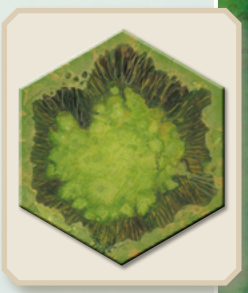
Tour 1 : déplacement et arrêt dans un hex adjacent au bocage.

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

Tour 3 : l'unité sort du bocage et doit s'arrêter dans un hex adjacent.

Tour 4 : l'unité peut se déplacer normalement.

COLLINES



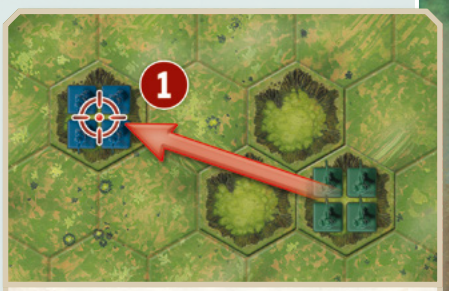
- **Hauteur :** 1.
- **Déplacement :** pas de restriction.
- **Attaque :** pas de restriction.
- **Protection :** quand elles attaquent une unité ennemie située sur une colline, toutes les unités (à l'exception des artilleries) lancent 1 dé de moins si elle se trouvent plus bas. Il n'y a pas de réduction de dés si l'unité attaquante se trouve à la même hauteur, ou plus haut.
- **Ligne de vue :** une colline bloque la ligne de vue, sauf entre les unités qui se trouvent à une hauteur de 1 ou plus. De plus, la ligne de vue entre deux unités sur trouvant sur des terrains élevés (hauteur de 1 ou plus) n'est jamais bloquée par les terrains et les unités situés plus bas *(voir Hauteur des terrains et ligne de vue, p. 18)*.



Les Alliés attaquent cette unité en se trouvant plus bas qu'elle et lancent donc 2 dés au lieu de 3.



Mais s'ils se trouvent également sur une colline, à la même hauteur, ils lancent 3 dés.



Ces unités alliées et de l'Axe ont une ligne de vue l'une vers l'autre, car ils se trouvent à la même hauteur.

VILLES & VILLAGES



- **Déplacement :** une unité qui entre dans un hex de villes & villages (que l'on appellera ville pour simplifier) doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pour le reste du tour.
- **Attaque :** une unité qui entre dans une ville ne peut pas attaquer lors du même tour. Une unité blindée située dans une ville subit un malus de 2 dés à ses attaques.
- **Protection :** quand elle attaque une unité ennemie située dans une ville, une unité d'infanterie lance 1 dé d'attaque en moins et une unité blindée 2 dés de moins. L'attaque d'une unité d'artillerie n'est pas modifiée.
- **Ligne de vue :** une ville bloque la ligne de vue.

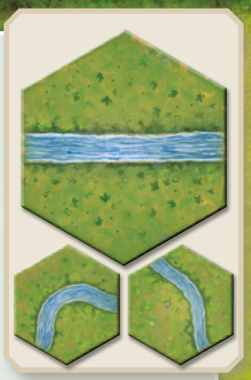
ÉGLISES

Un hex d'église suit les mêmes règles qu'un hex de ville, mais en plus, une unité située sur un hex d'église peut, chaque fois qu'elle est attaquée, ignorer 1 drapeau obtenu contre elle.



FLEUVES & RIVIÈRES

- **Déplacement :** fleuves et rivières sont des terrains infranchissables, sauf indication contraire dans les règles spéciales du scénario.
- **Ligne de vue :** fleuves et rivières ne bloquent pas la ligne de vue.



PONTS

- **Déplacement :** les unités peuvent utiliser un pont pour franchir l'hex de terrain se trouvant en-dessous, tels que des fleuves et rivières, comme s'il était franchissable. Les unités ne peuvent se déplacer sur un pont que depuis un hex de terre ferme adjacent (et pas depuis un hex de rivière, même si le scénario indique qu'elle est franchissable). De la même façon, une unité sur un pont ne peut se replier que sur un hex de terre ferme adjacent.
- **Attaque :** pas de restriction.
- **Protection :** aucune.
- **Ligne de vue :** un pont ne bloque pas la ligne de vue, sauf indication contraire dans les règles spéciales du scénario.





Les blindés doivent passer par le pont pour traverser la rivière.

PLAGES

- **Déplacement :** entrer sur un hex de plage limite le déplacement maximal d'une unité à 2 hex pour le tour en cours.
- **Attaque :** pas de restriction.
- **Protection :** aucune.
- **Ligne de vue :** une plage ne bloque pas la ligne de vue.





Le premier déplacement de cette unité blindée est dans un hex de plage. Par conséquent, son déplacement total lors de ce tour ne peut pas excéder 2 hex, peu importe le type de terrain qu'elle traverse ensuite.

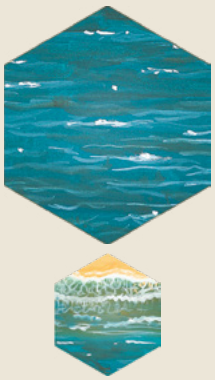


Cette autre unité blindée, en revanche, commence le tour sur un hex de plage, mais son premier déplacement se fait sur un hex de plaine. Par conséquent, elle peut se déplacer normalement de 3 hex.

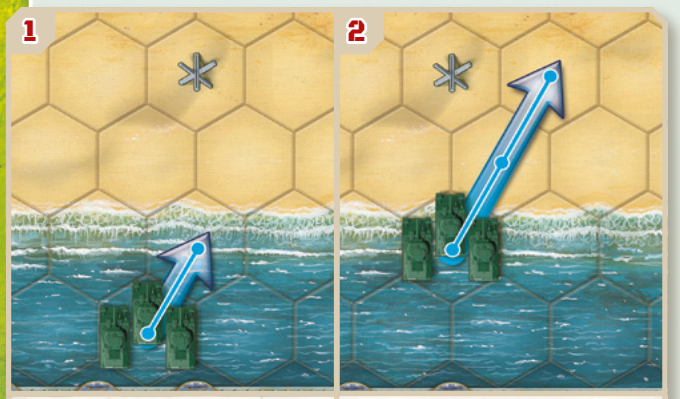


Cette unité blindée de l'Axe a l'intention de se déplacer sur la plage. Mais même si les deux premiers hex sur lesquels elle se déplace sont des hex de plaine, elle doit s'arrêter avant d'arriver sur la plage, car cela constituerait un mouvement total de 3 hex qui n'est pas permis quand on entre sur un hex de plage.

OCÉAN

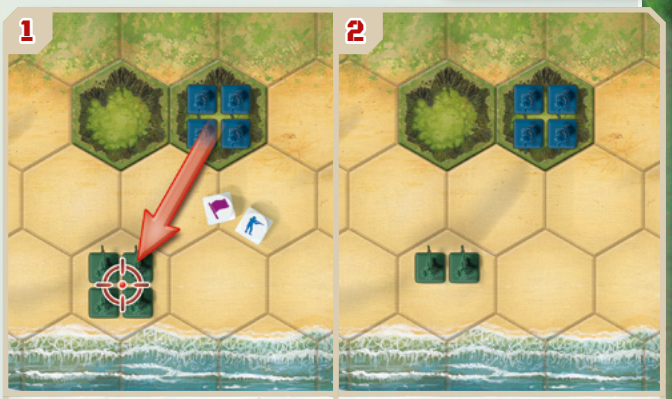


- **Déplacement :** une unité qui entre sur un hex d'océan doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pour le reste du tour. Une unité activée située sur un hex d'océan peut se déplacer dans la direction qu'elle souhaite. En revanche, une unité ne peut pas se replier vers un hex d'océan et doit à la place subir une perte quand un drapeau est obtenu contre elle.
- **Attaque :** une unité située sur un hex d'océan ne peut pas attaquer.
- **Protection :** aucune.
- **Ligne de vue :** un hex d'océan ne bloque pas la ligne de vue.



Ces chars « DD » Sherman amphibies progressent vers la plage, mais ne peuvent se déplacer que de 1 hex lors de ce tour.

Lors du tour suivant, ils peuvent se déplacer de 2 hex sur la plage.



L'infanterie de l'Axe attaque et obtient 1 symbole d'infanterie et un drapeau.

L'infanterie alliée visée ne peut se replier dans l'océan et subit donc 2 pertes.

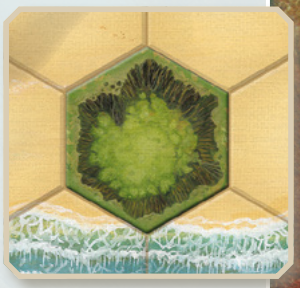
ESCARPEMENTS



Les escarpements sont des collines particulières, placées le long d'hex de plage.

- **Hauteur :** 1.
- **Déplacement :** un déplacement vers ce type de terrain depuis un hex de plage (et inversement) :
  - coûte 2 hex de déplacement pour une unité d'infanterie ; elle peut faire une prise de terrain vers / depuis un escarpement en suivant les règles normales.
  - est impossible pour les autres types d'unité.
- Ils sont considérés comme des collines normales pour les déplacements vers / depuis tout autre type de terrain.
- Ils sont considérés comme des collines normales pour l'attaque, la protection, la ligne de vue et la retraite, pour toutes les unités (par exemple, une unité blindée peut effectuer une retraite depuis un escarpement vers un hex de plage).

FALAISES



Les falaises suivent les mêmes règles que les escarpements, à ceci près qu'une unité d'infanterie située sur un hex de plage ne peut pas faire de prise de terrain sur une falaise.

COLLINES ESCARPÉES

Les collines escarpées suivent les mêmes règles que les collines, à ceci près que se déplacer vers une colline escarpée depuis un terrain plus bas coûte 2 hex de déplacement pour tous les types d'unité. Une unité peut faire une prise de terrain sur une colline escarpée en suivant les règles normales.

LACS



Sur le plateau, un lac peut être représenté par un groupe de tuiles de rivières, ou par des tuiles de lac spécifiques qui sont disponibles dans l'extension Terrain Pack.

- **Déplacement :** un lac est un terrain infranchissable.
- **Ligne de vue :** la ligne de vue est bloquée par deux hex de lac adjacents (ou plus).

HAUTEUR DES TERRAINS

Dans *Mémoire 44*, Les terrains peuvent avoir différentes hauteurs (0, 1 ou 2), selon leur type. Tous les terrains ont une hauteur de 0, sauf indication contraire. Dans cette boîte, seules les collines et leurs variations (hauteur : 1) sont des terrains élevés (c'est-à-dire dont la hauteur est supérieure à 0).

Les terrains élevés affectent les règles générales de déplacement et de ligne de vue.

NOTE À PROPOS DES TERRAINS DANS LES EXTENSIONS DE *MÉMOIRE 44*

La règle sur les hauteurs de terrain diffère légèrement de la précédente édition de *Mémoire 44*. Si vous jouez avec des extensions, notez que :

- les escarpements rocheux, ergs & dunes, ainsi que tous les terrains avec le mot « colline » dans leur nom (route sur colline, forêts sur collines, etc.) ont une hauteur de 1.
- les montagnes, ainsi que tous les terrains avec le mot « montagne » dans leur nom ont une hauteur de 2.

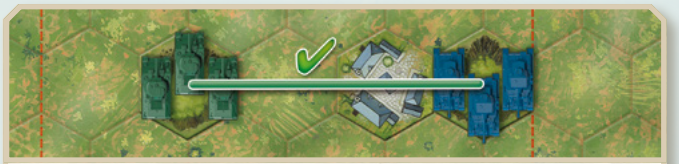
HAUTEUR DES TERRAINS ET DÉPLACEMENT

Une unité ne peut se déplacer vers un terrain plus haut, ou plus bas, que si la différence de hauteur entre son hex de départ et son hex d'arrivée ne dépasse pas 1.

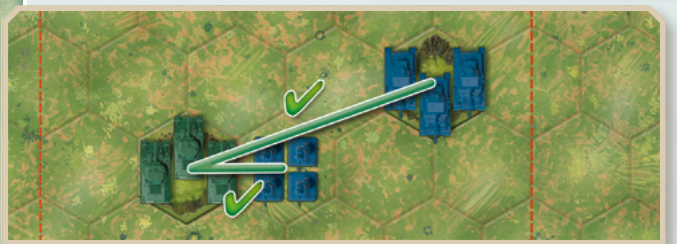
Par exemple, une unité peut se déplacer depuis une plaine (0) vers une colline (1), et depuis une colline (1) vers une montagne (2), mais ne peut pas se déplacer depuis une plaine (0) vers une montagne (2).

HAUTEUR DES TERRAINS ET LIGNE DE VUE

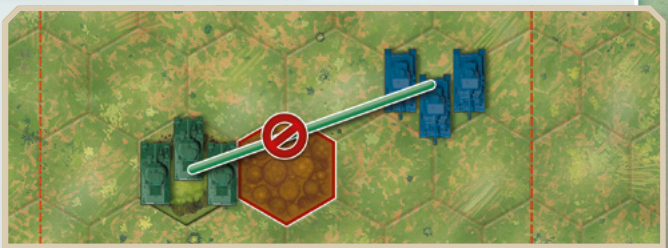
Les terrains et les unités ne bloquent une ligne de vue entre deux unités que s'ils se trouvent à la même hauteur (ou plus haut), que l'une de ces unités.



Exemple 1: ces deux unités blindées sont sur une colline, à une hauteur de 1. La ville bloque normalement la ligne de vue, mais sa hauteur est de 0. Ces deux unités ignorent les obstructions se trouvant plus bas qu'elles, et ont par conséquent une ligne de vue l'une vers l'autre.



Exemple 2: tout comme l'hex de ville dans l'exemple 1, cette infanterie de l'Axe est à une hauteur de 0 et ne bloque pas la ligne de vue entre les unités blindées se trouvant sur des collines. Dans cette situation, les deux unités de l'Axe peuvent attaquer l'unité blindée alliée. Cette dernière, en revanche, ne peut attaquer que l'infanterie ennemie à cause de la règle du combat rapproché.



Exemple 3: ces deux unités blindées sont à deux hauteurs différentes : 1 pour l'unité alliée sur la colline et 0 pour l'unité de l'Axe dans la plaine. La forêt, qui bloque les ligne de vue, se trouve à la même hauteur que l'une des deux unités impliquées (ici : 0). Par conséquent, la ligne de vue entre ces deux unités est bloquée par la forêt.

OBSTACLES

Les obstacles sont des installations militaires pouvant affecter le déplacement des unités ou apporter des bonus de protection.

Les protections des terrains et des obstacles ne se cumulent pas.

Les bonus permettant d'ignorer un drapeau ne se cumulent pas non plus. Sauf indication contraire dans les règles spéciales, une unité ne peut jamais ignorer plus d'un drapeau.

Quand un obstacle se trouve sur un hex de terrain, il ne faut appliquer que la plus haute réduction de dés. Par exemple, si une unité blindée dans une plaine attaque une unité se trouvant dans un bunker sur un hex de colline, la réduction sera de 2 dés, et pas 2+1 dés (la protection du bunker est de 2 dés et celle de la colline de 1 dé). Autre exemple : la protection apportée par des sacs de sable est de 1 dé contre les blindés et l'infanterie ; des sacs de sable sur un hex de ville n'apportent donc pas davantage de protection que la ville elle-même (2 dés contre les blindés, 1 dé contre l'infanterie), mais ils apporteront à une unité située sur un tel hex la possibilité d'ignorer un drapeau obtenu contre elle.

BUNKERS



- **Déplacement :** les bunkers sont infranchissables pour les blindés et l'artillerie. Lors de la mise en place, certains scénarios indiquent de placer des blindés ou de l'artillerie dans des bunkers. Quand c'est le cas, ces unités ne peuvent pas quitter l'hex avec le bunker ni se replier.
- **Attaque :** pas de restriction.
- **Protection :**
  - Quand elle attaque une unité ennemie située dans un bunker, une unité d'infanterie lance 1 dé d'attaque en moins et une unité blindée 2 dés de moins. L'attaque d'une unité d'artillerie n'est pas modifiée.
  - Une unité située sur un hex avec un bunker peut, chaque fois qu'elle est attaquée, ignorer 1 drapeau obtenu contre elle.
- Il arrive qu'un scénario précise que seules les unités d'un camp peuvent utiliser les bunkers comme positions défensives. Quand c'est le cas, les unités de l'autre camp peuvent se déplacer sur l'hex où se trouve le bunker, mais elles ne bénéficieront que des protections du terrain se trouvant en-dessous, s'il y en a. Si aucune précision n'est donnée dans les règles du scénario, les deux camps peuvent utiliser les bunkers comme positions défensives.
- Les unités blindées et d'artillerie qui démarrent une bataille dans un bunker ne peuvent pas se replier. Pour chaque drapeau obtenu contre elles qu'elles ne peuvent pas ignorer, ces unités subissent une perte.
- **Ligne de vue :** un bunker bloque la ligne de vue.

OBSTACLES ANTICHARS



Généralement faits de poutres ou de rails d'acier attachés ensemble, ces obstacles statiques avaient pour but de bloquer les blindés et les barges de débarquement. De façon inattendue, les troupes d'infanterie débarquées sur les plages s'en servirent de protection.

- **Déplacement :** pas de restriction pour les unités d'infanterie. Infranchissables pour les autres types d'unité.
- **Attaque :** pas de restriction.
- **Protection :** une unité d'infanterie située sur un hex avec un obstacle antichar peut, chaque fois qu'elle est attaquée, ignorer 1 drapeau obtenu contre elle.
- **Ligne de vue :** un obstacle antichar ne bloque pas la ligne de vue.

BARBELÉS



- **Déplacement :** une unité qui entre sur un hex avec des barbelés doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pour le reste du tour.
- **Attaque :** une unité d'infanterie située sur un hex avec des barbelés subit un malus de 1 dé à ses attaques. Une unité d'infanterie qui peut attaquer peut renoncer à son attaque pour retirer les barbelés de l'hex où elle se trouve. Une unité blindée qui se déplace sur un hex avec des barbelés les retire automatiquement et peut attaquer dans le même tour.
- **Protection :** aucune.
- **Ligne de vue :** les barbelés ne bloquent pas la ligne de vue.

Note : *quand une unité blindée se replie sur (ou à travers) un hex avec des barbelés, ceux-ci ne sont pas retirés.*

SACS DE SABLE



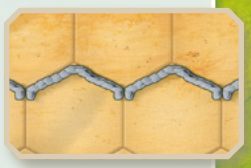
- **Déplacement :** pas de restriction, mais quand une unité quitte un hex avec des sacs de sable, ceux-ci sont retirés.
- **Attaque :** pas de restriction.
- **Protection :** Quand elles attaquent une unité ennemie située sur un hex avec des sacs de sable, les unités d'infanterie et blindées lancent 1 dé d'attaque en moins. L'attaque d'une unité d'artillerie n'est pas modifiée. De plus, une unité située sur un hex avec des sacs de sable peut, chaque fois qu'elle est attaquée, ignorer 1 drapeau obtenu contre elle.

  Une unité située sur un hex avec des sacs de sable est protégée de tous les côtés, pas seulement ceux longeant les sacs de sable.

  Rappel : la protection des sacs de sable ne se cumule pas avec celle du terrain sur lequel ils se trouvent.
- **Ligne de vue :** les sacs de sable ne bloquent pas la ligne de vue.

> ***Note :*** *la carte de commandement « Consolidation de position » permet à un joueur de placer des sacs de sable. Ils peuvent être placés sur tous les types de terrain, à l'exception des hex d'océan.*

DIGUES



Les digues sont généralement représentées comme un groupe d'hex adjacents avec des sacs de sable. Elles suivent les mêmes règles que les sacs de sable, à ceci près que les digues sont permanentes et ne sont jamais retirées après qu'une unité a quitté l'hex.

✪ ANNEXE 3 ✪
OBJECTIFS

Le plus souvent, les médailles de victoire sont remportées en éliminant des unités ennemies. Toutefois, de nombreuses batailles contiennent des objectifs stratégiques qu'un des deux camps, ou les deux, peuvent tenter de conquérir. Vous trouverez ci-dessous les objectifs les plus fréquemment utilisés dans les scénarios de *Mémoire 44*.

MÉDAILLE-OBJECTIF TEMPORAIRE

Une médaille-objectif de ce type est gagnée et conservée tant qu'une unité du camp désigné occupe l'hex où se trouve l'objectif. Si l'unité quitte l'hex (en se déplaçant, en se repliant ou en étant éliminée), la médaille est immédiatement perdue et doit être replacée sur son hex d'origine.

MÉDAILLE-OBJECTIF PERMANENTE

Une médaille-objectif de ce type est définitivement gagnée dès qu'une unité du camp désigné occupe l'hex où se trouve l'objectif. La médaille n'est pas perdue ni remise sur le plateau, même si l'unité qui l'a capturée quitte cet hex.

MÉDAILLE-OBJECTIF MAJORITAIRE TEMPORAIRE

Une médaille-objectif de ce type est gagnée et conservée tant que le camp désigné occupe la majorité des hex au sein d'un groupe composé de plusieurs hex avec des objectifs (autrement dit, le camp qui contrôle au moins un hex de plus que son adversaire) La médaille est conservée tant que ce camp conserve la majorité. La médaille est immédiatement perdue et replacée sur son hex d'origine dès qu'un camp n'a plus la majorité.

OBJECTIF DE MORT SUBITE

Dès que le camp remplit les conditions de mort subites qui lui ont été attribuées, la partie s'achève immédiatement et ce camp remporte la victoire.

✪ ANNEXE 4 ✪
SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE



Tous les scénarios se trouvant dans le livret de cette boîte se déroulent sur le front de l'Ouest en 1944. À ce moment du conflit, la supériorité aérienne alliée était totale. Pour illustrer cette domination, jouer la carte de commandement *« Supériorité aérienne »* dans ces scénarios permet au joueur allié de lancer 2 dés d'attaque sur chaque hex, tandis que le joueur de l'Axe ne lance que 1 dé, comme indiqué dans le texte de la carte.

Toutefois, les extensions de *Mémoire 44* vous emmènent sur d'autres théâtres de la Seconde Guerre mondiale, et à d'autre époques. Le tableau ci-dessous vous permettra de déterminer quel camp possédait la supériorité aérienne dans le scénario que vous jouez.

Sauf indication contraire dans les règles spéciales du scénario, suivez les indications du tableau pour savoir combien de dés lancer quand vous jouez la carte *« Supériorité aérienne »*. « Axe » signifie que le joueur de l'Axe lancera 2 dés par hex, et l'Allié 1 dé. «–» signifie que les deux joueurs lanceront 1 dé. « Alliés » signifie qu'il n'y a pas de changement à la règle inscrite sur la carte.

THÉÂTRE	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
FRONT DE L'OUEST	Axe	Axe	Axe	Axe	Axe	Alliés	Alliés
FRONT DE L'EST	Axe	Axe	Axe	Axe	-	-	-
THÉÂTRE DU PACIFIQUE	Axe	Axe	Axe	Axe	-	Alliés	Alliés
THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN	-	Axe	Axe	-	-	Alliés	Alliés

✪ ANNEXE 5 ✪
VARIANTES

OPÉRATION ALLIANCE – MODE DE JEU PAR ÉQUIPES POUR 3-4 JOUEURS

Le mode par équipes Opération Alliance est une expérience de jeu unique, permettant jusqu'à 4 joueurs de jouer à *Mémoire 44*. Il est idéal pour les nouveaux venus, qui peuvent ainsi faire équipe avec des joueurs plus expérimentés.

1- FORMEZ LES ÉQUIPES

Constituez deux équipes composées chacune de 2 joueurs. Si vous êtes 3 joueurs au total, une équipe de 2 joueurs affrontera un joueur seul.

Dans chaque équipe de 2 joueurs, désignez l'un d'eux pour être le 1er joueur ; il s'installera sur le côté gauche de son camp. Au sein d'une équipe, chaque joueur prend une section de porte-cartes.

2- MISE EN PLACE

Préparez le scénario comme d'habitude.

- Pour une équipe de 2 joueurs, regardez le nombre de cartes accordé à leur camp par le scénario, et appliquez la distribution correspondante pour le mode par équipes.

Les joueurs d'une équipe vont recevoir un certain nombre de cartes pour leur main personnelle. À ces cartes s'ajoutera une carte supplémentaire qu'ils placeront entre eux, face visible.

Cette carte face visible est une carte de commandement partagée et doit être tout le temps visible par le camp adverse.

CARTES DE COMMANDEMENT ATTRIBUÉES	ÉQUIVALENT POUR UNE ÉQUIPE
4	2 cartes pour chaque joueur + 1 carte partagée face visible
5	3 cartes pour chaque joueur + 1 carte partagée face visible
6	4 cartes pour chaque joueur + 1 carte partagée face visible

- Pour un joueur jouant seul, le nombre de cartes de commandement reçu reste le même qu'indiqué par le scénario.

> ***Note :*** *dans certains scénarios, tel Pegasus Bridge, un camp peut démarrer avec moins de 4 cartes et piochera des cartes supplémentaires au cours de la partie. Dans pareils cas, les cartes allouées lors de la mise en place doivent toujours inclure une carte partagée et la répartition finale, après la pioche des cartes supplémentaires, doit respecter la répartition indiquée par le tableau. Par exemple, pour Pegasus Bridge, les joueurs d'une équipe de l'Axe démarreront chacun avec 1 carte en main + 1 carte partagée ; ils piocheront chacun une carte supplémentaire à l'issue de leur tour respectif, si bien qu'à la fin du tour 4, ils auront chacun 2 cartes en main + 1 carte partagée.*

3- TOUR DE JEU

Lors de la partie, chaque camp joue l'un après l'autre, en commençant par le camp jouant en premier comme indiqué par le scénario, et ce quel que soit le nombre de joueurs autour de la table. Au sein d'une équipe, toutefois, les joueurs jouent une fois sur deux, en alternant, pour le compte de leur camp.

> ***Note :*** *le joueur dont c'est le tour dans une équipe est appelé le joueur actif.*

Dans une partie à 4 joueurs, le 1er joueur du camp qui démarre joue en premier, suivi par le 1er joueur du camp adverse. Puis vient le tour du 2e joueur du camp qui démarre, suivi par le 2e joueur du camp adverse.

Dans une partie à 3 joueurs, le joueur seul joue un tour après chacun des tours de chaque joueur de l'équipe adverse.

Par exemple, dans un scénario où un joueur de l'Axe seul affronte une équipe alliée de 2 joueurs, et dans lequel le camp allié joue en premier, les tours s'enchaîneront ainsi : 1er joueur allié – joueur seul de l'Axe – 2e joueur allié – joueur seul de l'Axe, etc.

Le tour de jeu se déroule normalement, avec les exceptions suivantes pour les équipes de 2 joueurs :

- Le joueur actif doit jouer soit une carte de sa main personnelle, soit jouer la carte partagée.
- À la fin du tour du joueur actif, la nouvelle carte de commandement piochée doit être placée là où se trouvait la carte qui a été jouée à ce tour : soit dans sa main personnelle, soit entre les deux joueurs, face visible si c'est la carte partagée qui a été jouée.
- Les joueurs d'une même équipe peuvent se montrer leurs cartes de commandement. Ils peuvent également discuter de leur stratégie et de leurs plans futurs, mais ils doivent le faire à haute-voix et en présence de leur(s) adversaire(s). Les espions sont partout ! En cas de désaccord, c'est le joueur actif qui a le dernier mot.

4- RÈGLES SPÉCIALES

Le reste des règles est identique à celles d'une partie classique, avec les ajustements suivants quand certaines cartes de commandement sont jouées par un membre d'une équipe :

- ***« Action Héroïque » :*** le joueur actif lance 1 dé pour chaque carte de commandement qu'il possède en faisant le total de sa main personnelle + la carte partagée (incluant la carte *Action Héroïque* elle-même).
- ***« Médecins & Mécaniciens » :*** le joueur actif lance 1 dé pour chaque carte de commandement qu'il possède en faisant le total de sa main personnelle + la carte partagée (incluant la carte *Médecin & Mécaniciens* elle-même).
- ***« Reconnaissance » :*** lorsqu'elle est jouée en tant que carte partagée, c'est le joueur actif qui décide quelle carte conserver et quelle carte défausser lors de la pioche.
- ***« Embuscade » :*** quand un adversaire déclare une attaque en combat rapproché, n'importe lequel des deux joueurs de l'équipe peut jouer cette carte de sa main, ou en tant que carte partagée, avant que l'adversaire ne lance ses dés d'attaque.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES JOUEURS

Mémoire 44 est une opportunité pour des parents ou des éducateurs d'initier les enfants aux événements de la Seconde Guerre mondiale. Ce jeu peut attirer leur attention et les amener à s'intéresser aux grandes batailles qui ont façonné notre histoire moderne.

Si nécessaire, les plus jeunes peuvent jouer à une version simplifiée de *Mémoire 44*. Les enfants étant généralement plus rapidement à l'aise pour compter que pour lire, nous vous suggérons les ajustements suivants :

- Retirez les cartes tactiques et ne jouez qu'avec les cartes de section.
- Distribuez 6 cartes à chaque joueur au lieu de suivre les indications du scénario. Une concession à la conformité historique, mais qui permettra d'offrir davantage de choix.
- Pour simplifier davantage encore le jeu, vous pouvez choisir de jouer sans les règles de prise de terrain et les percées de blindés.

JOUER EN ÉQUIPE AVEC LES PLUS JEUNES

La meilleure manière d'initier les enfants à *Mémoire 44* est d'y jouer avec des adultes. Pour cela, vous pouvez suivre cette version simplifiée de règles par équipes.

1. Formez deux équipes, avec jusqu'à 3 joueurs par camp (si vous avez un nombre impair de joueurs, mettez simplement un joueur de plus dans une équipe).
   - Dans une équipe de 3 joueurs, chaque joueur est responsable d'une des sections du plateau. Le joueur en charge du centre est également le commandant en chef.
   - Dans une équipe de 2 joueurs, un joueur est responsable du centre et sera le commandant en chef, l'autre est responsable des deux flancs.
2. Chaque équipe place ses cartes de commandement sur son porte-cartes.

Les membres d'une équipe discutent ensemble de la stratégie à mettre en place et se mettent d'accord sur la carte à jouer collectivement. S'ils ne parviennent pas à tomber d'accord, le commandant en chef décide pour l'équipe.

3. Le membre de l'équipe concerné par la carte jouée met en application les actions décidées, déplace les unités de sa/ses section(s), sélectionne les cibles, lance les dés.

Le commandant en chef est chargé de jouer, s'il y en a, les cartes tactiques qui s'appliquent à n'importe quelle section (ou toutes) et peut donner des consignes à ses partenaires.

Une fois qu'un enfant s'est familiarisé avec le jeu, vous pouvez progressivement ajouter des cartes tactiques pour ses parties. Nous vous suggérons de commencer par les plus simples, telles « Ordres du QG » et « Consolidation de Positions », et de finir avec les plus complexes, telles « Infiltration » et « Action Héroïque ».

MÉMOIRE 44 OVERLORD – DES BATAILLES À GRANDE ÉCHELLE JUSQU'À 8 JOUEURS !

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 le mode de jeu appelé *Mémoire 44* Overlord.

Les scénarios Overlord ont ceci d'unique qu'ils combinent deux plateaux pour former un seul et immense champ de bataille, sur lequel peuvent jouer jusqu'à 8 joueurs (4 par camp). Des plateaux Overlord préimprimés sont également disponibles dans les extensions Battle Maps.

Ce système permet de recréer à une grande échelle les batailles de la Seconde Guerre mondiale, de faire l'expérience des problèmes liés à la chaîne de commandement, et de relever 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 et mettre l'accent 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 du livret de scénarios, appelé : Omaha Beach – Overlord. Ce scénario requiert une boîte de jeu supplémentaire pour être joué. Vous aurez également besoin du supplément *Mémoire 44* Overlord – Supplément de règles, qui peut être téléchargé gratuitement sur le site www.daysofwonder.com. L'extension Opération Overlord contient par ailleurs un paquet de cartes commandement dédié, des jetons et des dés supplémentaires si vous souhaitez améliorer encore l'expérience.



CRÉDITS

AUTEUR
Richard Borg

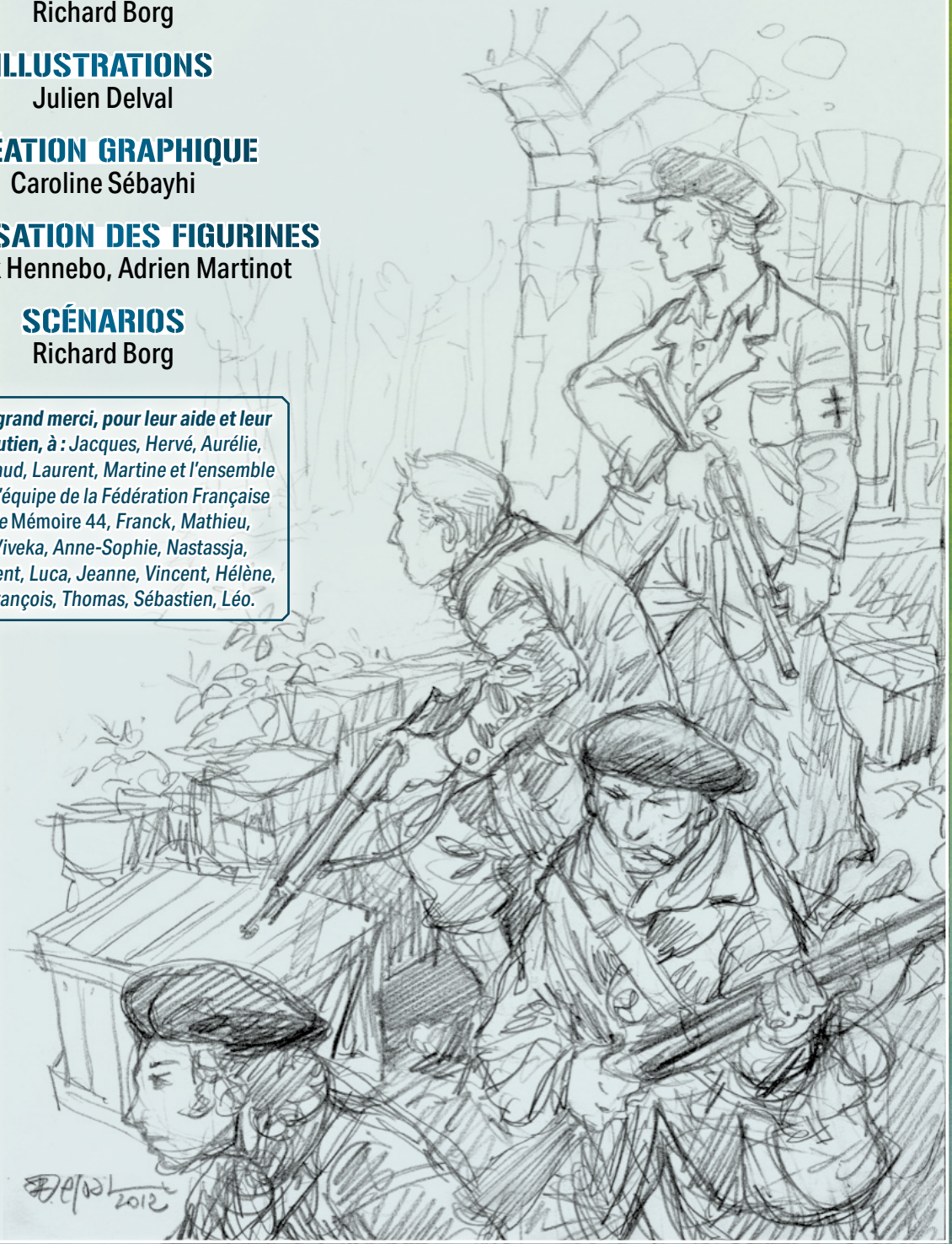
ILLUSTRATIONS
Julien Delval

CRÉATION GRAPHIQUE
Caroline Sébayhi

MODÉLISATION DES FIGURINES
Yannick Hennebo, Adrien Martinot

SCÉNARIOS
Richard Borg

Un grand merci, pour leur aide et leur soutien, à : *Jacques, Hervé, Aurélie, Arnaud, Laurent, Martine et l'ensemble de l'équipe de la Fédération Française de* Mémoire 44, *Franck, Mathieu, Viveka, Anne-Sophie, Nastassja, Florent, Luca, Jeanne, Vincent, Hélène, François, Thomas, Sébastien, Léo.*



FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr
FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Asmodee North America and Days of Wonder
©2025 Days of Wonder - All Rights Reserved.