

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 60^e 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-Eglise	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	<i>Mémoire 44</i> Overlord	17	1. Omaha – version Overlord	35
Percée de blindés	11	Variante pour les plus jeunes	17	Crédits	36
		Scénarios supplémentaires	17	Accès en ligne	36

Mémoire 44 vous invite à découvrir une quinzaine de batailles célèbres telles que le parachutage du 101^e 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



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 préfèrent 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.

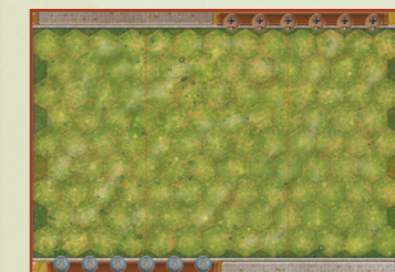
13 - Le joueur qui commence est celui indiqué dans le scénario, (*pour Pegasus Bridge, il s'agit du major britannique John Howard*).



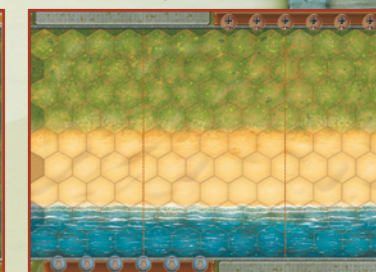
LE CHAMP DE BATAILLE

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.** 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.



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.

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.

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



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 recombinaer 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 ou Déplacement de 2 sans combat





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

• Déplacement des blindés

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

• Déplacement de l'artillerie

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

Les Forces Spéciales se déplacent de 2 et combattent !



Les blindés se déplacent de 3 et combattent



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

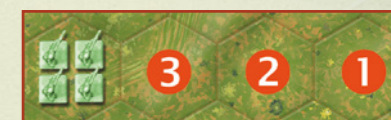
Pour combattre :

- 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.

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 »



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



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.

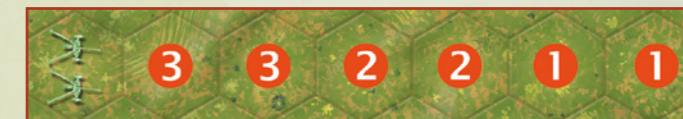
Portée de tir et nombre de dés lancés par les blindés



• 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

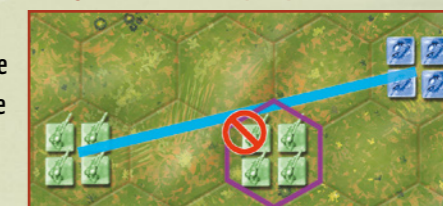


• Ligne de mire

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

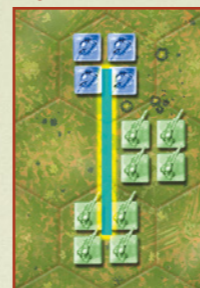


L'unité alliée a une ligne de mire claire sur l'unité dans la forêt, mais n'en a pas sur celle qui se cache derrière la forêt

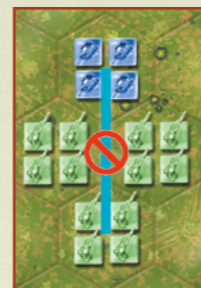


Le terrain sur lequel se trouve la cible ne bloque jamais la ligne de mire.

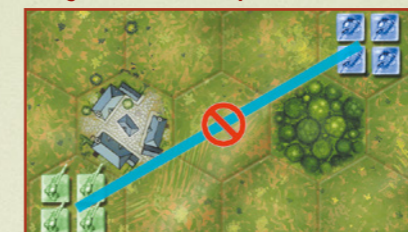
L'unité alliée a une ligne de mire claire



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 résumée 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.

Pertes

-  **Infligez une perte à une infanterie**
-  **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 Tactiques. 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 ».

• Percée de blindés

Lors d'une prise de terrain réalisée avec succès, une unité de blindés 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.

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.

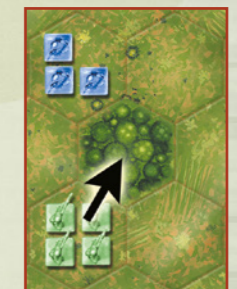
L'infanterie alliée a tiré un drapeau et un soldat en combat rapproché



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



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



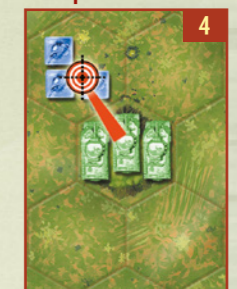
Après avoir subi une perte, l'unité allemande retraite



Le joueur allié choisit alors de faire immédiatement une « percée de blindés »



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



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.



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 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

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 6e 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.

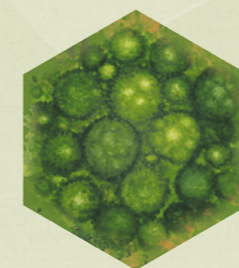
- Les icônes du soldat et du tank indiquent les capacités de défense du terrain face à une attaque d'infanterie ou de blindés. Dans cet exemple, toute unité d'infanterie attaquant le village enlève 1 dé à son attaque, et toute unité blindée soustrait 2 dés.

Effets du terrain



Capacités défensives du terrain

Forêts

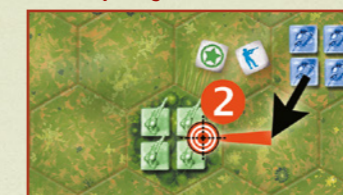


- ◆ **Déplacement** : une unité qui entre dans une forêt doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce même tour.
- ◆ **Combat** : une unité qui entre dans une forêt ne peut pas combattre ce tour-ci et devra attendre le tour suivant.
- ◆ **Défense** : toute unité d'infanterie attaquant une unité en forêt 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.



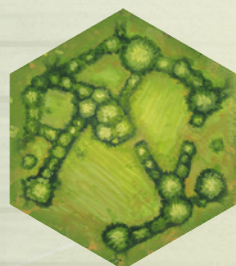
Tour n° 2 : l'unité allemande se rapproche et attaque, mais elle ne lance que 2 dés au lieu de 3, car la forêt protège l'infanterie alliée.



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

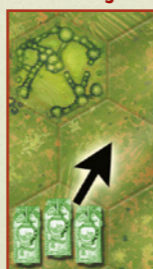
un bocage, l'unité doit avoir été au tour précédent sur un hexagone adjacent. De plus, une unité qui sort d'un bocage doit immédiatement s'arrêter sur un hexagone adjacent, dès sa sortie.

◆ **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 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



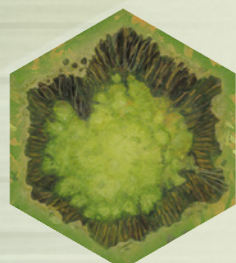
Tour n°1 : l'unité sort du bocage et stoppe immédiatement au bord



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.

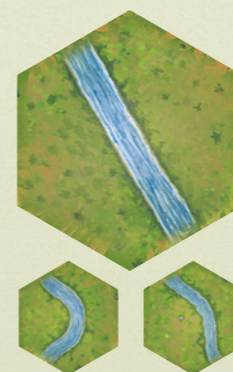
◆ **Défense** : toute unité d'infanterie attaquant une unité dans un village enlève 1 dé à son attaque, et toute unité blindée enlève 2. Par contre, l'artillerie attaque sans malus. De plus, une unité blindée située à l'intérieur d'un village attaque avec un malus de 2 dés à toutes ses attaques.

◆ **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.

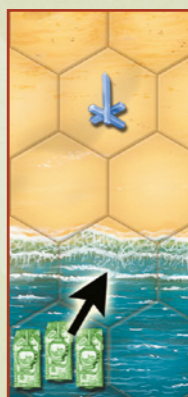
L'unité blindée doit passer par le pont pour traverser la rivière



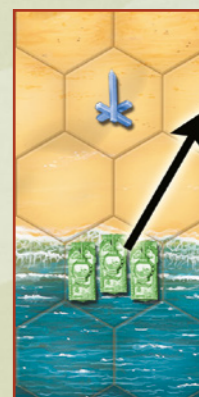
L'unité alliée peut tirer par dessus la rivière



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



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.

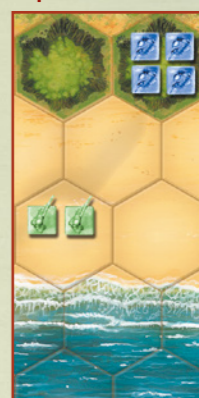
◆ **Combat** : une unité en mer ne peut pas combattre.

◆ **Ligne de mire** : la mer ne bloque jamais la ligne de mire.

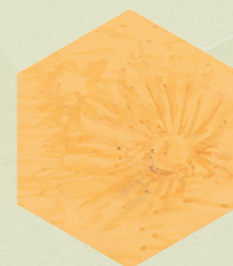
L'infanterie allemande a joué un soldat et un drapeau



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 d'attaque des attaquants de 3, mais de 1 (pour l'infanterie) ou de 2 (pour les blindés).



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

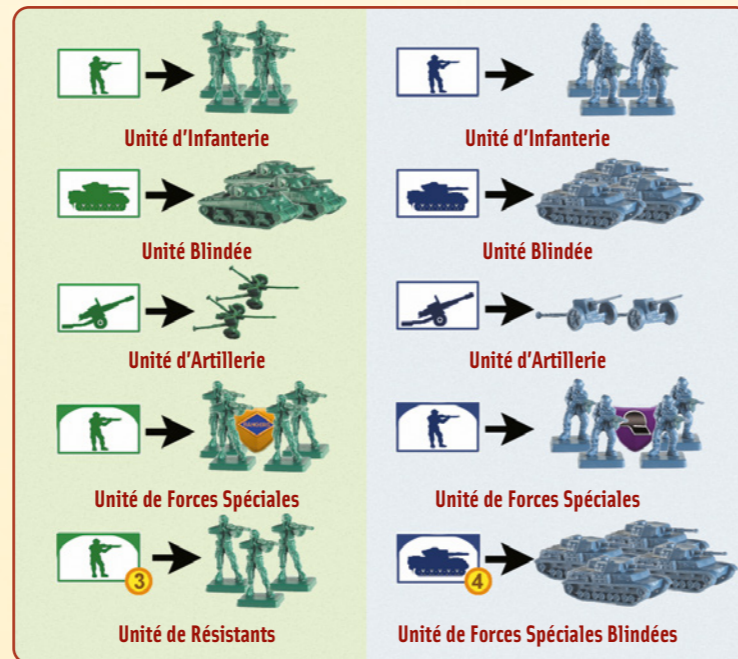
Mémoire 44 est un jeu aux possibilités infinies. Les nombreuses offensives et contre-offensives, les batailles majeures et les accrochages moins connus, ainsi que le grand nombre de théâtres d'opérations de la Deuxième Guerre mondiale fournissent autant de simulations possibles et imaginables. En collaboration 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 (www.memoire44.com) à l'aide du numéro d'accès en ligne fourni en dernière page de ces règles.

COMMENT LIRE UN SCENARIO

Pour permettre une mise en place rapide du jeu, chaque scénario de *Mémoire 44* est toujours présenté de la même façon sur une page :

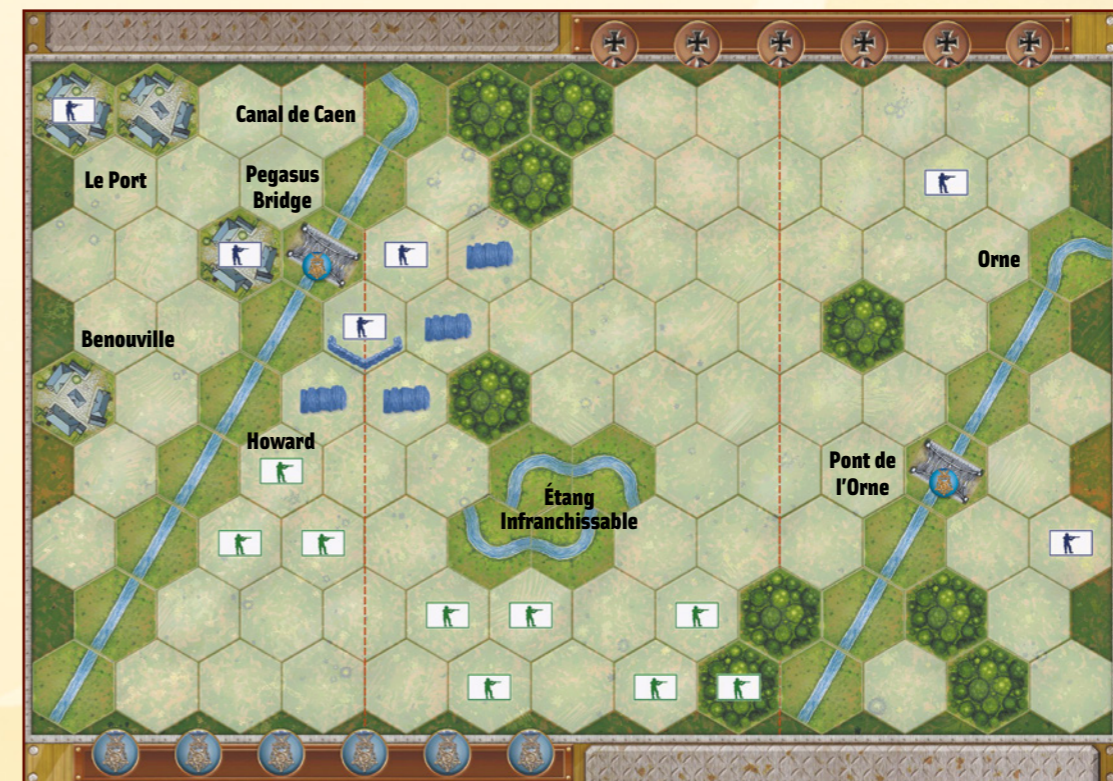
- ◆ Titre du scénario (habituellement le nom historique de la bataille) et date des événements
- ◆ Une carte du scénario, indiquant les positions des terrains et obstacles à placer sur le plateau de jeu, les unités alliées et allemandes à positionner, etc.
- ◆ Une liste des terrains (type et quantité) à placer dans l'ordre indiqué
- ◆ Un contexte historique qui relate le déroulement des événements, les anecdotes ou faits marquants, etc...
- ◆ Un « briefing » qui détaille le nombre de cartes de Commandement à utiliser dans chaque camp, les conditions de victoire, etc.
- ◆ Des règles spéciales qui vont préciser ou modifier certains points de règles pour le scénario décrit



COMMENT METTRE EN PLACE UN SCENARIO

- 1** - Placez le plateau de jeu au milieu de la table, en présentant le bon côté (côté « plage » ou « campagne »). Assemblez les porte-cartes et posez-les devant chaque joueur.
- 2** - Placez les hexagones de terrain nécessaires, comme indiqué sur la carte du scénario. Pour éviter les problèmes (les hexagones ont deux faces imprimées), il est vivement recommandé de rassembler puis de poser les hexagones dans l'ordre indiqué sur le bord de la carte du scénario.
- 3** - Ajoutez les obstacles fixes et amovibles (bunkers, barbelés, etc.) et les ponts, s'il y en a.
- 4** - 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 suffit ensuite de compléter chaque unité avec le bon nombre de figurines (4 pour l'infanterie, 3 pour les blindés, 2 pour l'artillerie, sauf exception).
- 5** - Si besoin est, ajoutez les badges des unités spéciales.
- 6** - Le scénario peut également nécessiter l'ajout de médailles de Victoire sur des objectifs supplémentaires.
- 7** - Posez sur le côté du plateau les cartes de résumé correspondant aux terrains utilisés. Posez aussi les cartes résumé des obstacles et des unités.
- 8** - Battez soigneusement les cartes de Commandement, et distribuez-les à chaque joueur en fonction du nombre indiqué dans le scénario.
- 9** - Placez le reste du paquet de cartes, face cachée, le long du plateau, à portée de main des deux joueurs, pour constituer la pioche.
- 10** - Prenez chacun quatre dés.
- 11** - Et maintenant, amusez-vous bien !

1 - PEGASUS BRIDGE - 6 JUIN 1944



Ordre d'installation		
1		x6
2		x14
3		x4
4		x9
5		x2
6		x4
7		x1
8		x2

Contexte historique

Tard dans la nuit, 5 juin 1944... Menés par le major John Howard, les hommes de l'Infanterie Légère du Oxford & Buckinghamshire* montent à bord de six planeurs Horsa sur l'aérodrome secret de Dorset. Leur mission : lancer le premier assaut aéroporté du Jour J et capturer deux ponts, l'un sur le canal de Caen, l'autre sur la rivière de l'Orne, en Normandie.

Quelques minutes après minuit, le 6 juin 1944, les planeurs rasent les arbres et atterrissent dans un petit carré de champs entre un étang et le canal de Caen, à quelques dizaines de mètres seulement de leur objectif ! Le major Howard et ses troupes se ruent hors des avions, et prennent complètement par surprise les forces allemandes. Malgré l'opposition féroce d'un nid de mitrailleuse protégé par des sacs de sables en bout du pont, désormais devenu célèbre sous le nom de « Pegasus Bridge », les commandos capturent leur objectif en quelques instants. À l'est, le pont sur l'Orne est pris aussi rapidement, donnant aux troupes britanniques la première victoire du Jour J !

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Commencez avec 2 cartes de commandement (les Allemands furent surpris).
- ◆ Tirez 2 cartes après le premier tour, et 2 nouvelles cartes après le second. Vous aurez ainsi 4 cartes en main pour le reste de la partie.

Joueur allié :

- ◆ Commandant : major John Howard de la 6^e Division Aéroportée Britannique
- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Conditions de victoire

- ◆ 4 médailles

Une unité alliée qui capture un pont gagne une médaille de Victoire. Placer une pièce médaille sur chacun des ponts. Tant que l'unité alliée occupe le pont, la médaille est acquise au joueur allié. Si l'unité quitte le pont ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

**Bien que toutes les unités britanniques soient des unités d'élite, elles sont jouées comme des unités régulières dans ce scénario d'introduction pour une raison de simplicité.*

2 - SAINTE MÈRE-ÉGLISE - 6 JUIN 1944

Ordre d'installation

- 1  x16
- 2  x6
- 3  x3
- 4  x1
- 5  x1



Contexte historique

L'établissement d'une base de défense à Sainte Mère-Église était l'un des objectifs majeurs de la 82^e Division Aéroportée Américaine. Contrairement aux deux autres régiments de cette division, la 505^e Infanterie de Parachutistes eut l'un des meilleurs parachutages, au nord-ouest de Sainte Mère-Église. Un rassemblement rapide lui permit de poursuivre rapidement sa mission. Sur les renseignements d'un Français leur apprenant que les Allemands s'étaient établis à Sainte Mère-Église, plan fut fait d'encercler la ville, puis d'y pénétrer au couteau, à la baïonnette et à la grenade.

Pendant ce temps, le lieutenant Turner Turnbull déployait ses forces sur les hauteurs, près de Neuville-au-Plain. Contenant l'ennemi, elles permettent aux bataillons autour de Sainte Mère-Église de contrer l'assaut allemand au sud. Les unités allemandes ainsi anéanties conduisirent rapidement le commandement allemand à surestimer la taille des forces américaines dans ce secteur, et à ordonner la retraite.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Joueur allié :

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Conditions de victoire

- ◆ 4 médailles

Règles spéciales

Avant que le joueur allié ne commence, il bénéficie d'un parachutage supplémentaire. Prenez 4 figurines d'infanterie dans votre main fermée, et mettez-la à environ 30 cm (la hauteur de la boîte, mise sur le côté) au-dessus du champ de bataille. Laissez tomber les figurines. Si une figurine tombe en dehors du plateau de jeu, ou sur un hexagone déjà occupé par une unité amie ou ennemie, elle est perdue et remise dans la boîte. Le joueur allemand ne remporte aucune médaille à cette occasion. Si la figurine atterrit avec succès sur un hexagone non occupé, complétez-la avec 3 autres figurines. L'unité est prête à l'action.

3 - SWORD BEACH - 6 JUIN 1944

Ordre d'installation

- 1  x3
 - 2  x4
 - 4  x3
 - 5  x10
 - 6  x7
 - 7  x3
- Pour ce scénario, vous devrez utiliser des "obstacles" à la fois bleus et verts



Contexte historique

Matin du 6 juin 1944, près de l'embouchure de l'Orne... La première vague d'assaut des forces alliées à débarquer sur « Sword Beach », constituée du 8^e Groupe de Brigade de la 3^e Division Britannique, supportée par des commandos de la 1^{re} Brigade Spéciale et des chars Sherman amphibies des 13^e et 18^e Hussars, se rue hors des LCA.

Les tanks, supposés arriver en premier pour réduire les nids ennemis avant l'arrivée de l'infanterie, ont malheureusement été ralentis dans leur approche par une mer difficile. Ils arrivent finalement sur la plage en même temps que l'infanterie ! Pendant que les commandos – comprenant les premières forces françaises libres à poser le pied sur le sol de leur patrie ce jour-là, les troupes du commando Kieffer – capturent le Casino de Riva Bella, le gros des forces alliées échoue dans sa progression vers l'intérieur des terres et ne peut finalement capturer Caen, objectif de la journée. Les conséquences de cet échec, le plus grand revers des Alliés le Jour J, se feront ressentir jusqu'au mois de juillet, et la ville de Caen en paiera un lourd tribut.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Joueur allié :

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles

Une unité qui capture une ville remporte une médaille de Victoire supplémentaire. Placez une pièce médaille sur chaque hexagone de ville. Tant qu'une unité alliée occupe une ville, la médaille est acquise au joueur allié. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille ne compte plus et est remise en jeu.

Règles spéciales

Seul le joueur allemand peut occuper les bunkers comme moyen de défense.

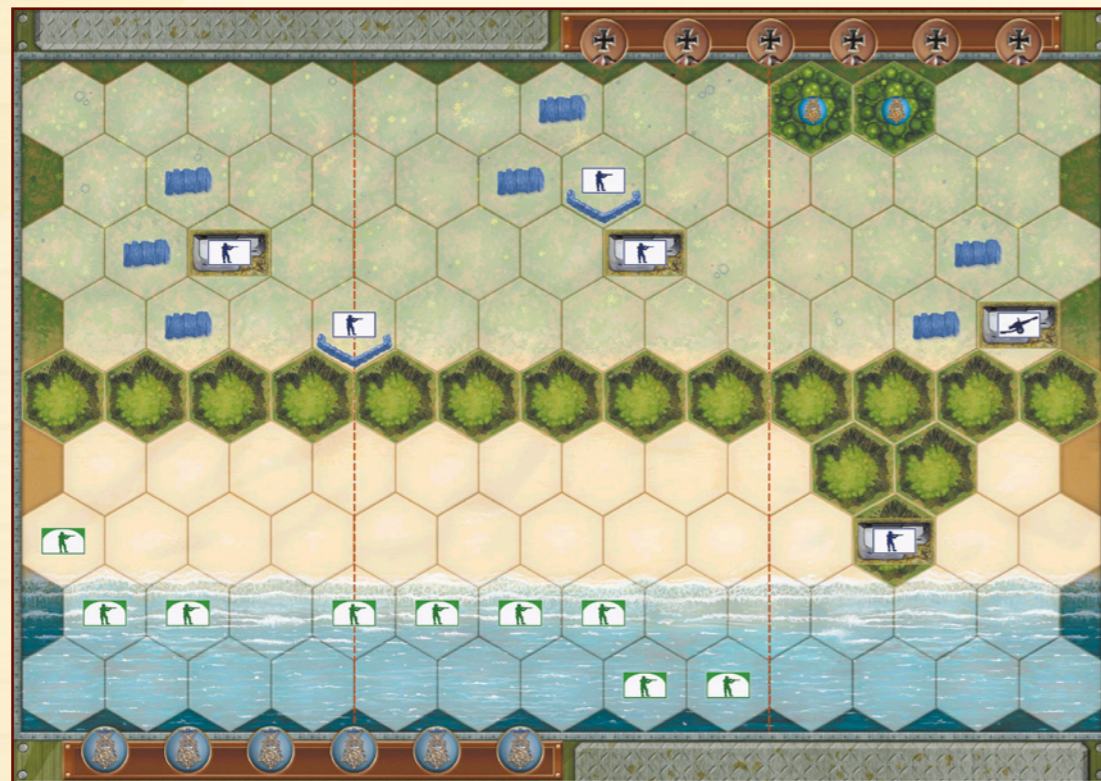
Les unités spéciales alliées sont des commandos. Placez un badge « Pegasus » sur les hexagones de ces unités pour les distinguer des unités régulières. Les commandos peuvent se déplacer de deux hexagones et combattre dans le même tour.



4 - POINTE-DU-HOC - 6 JUIN 1944

Ordre d'installation

- 1  x16
- 2  x2
- 3  x4
- 4  x7
- 5  x2
- 6  x2



Contexte historique

Les Alliés craignaient que les batteries allemandes de la Pointe du Hoc ne fussent l'une des plus terribles menaces pour les forces alliées débarquant sur Omaha Beach au matin du 6 juin. Situées au sommet de falaises de 30 mètres, à l'ouest des plages, la portée de tir de ces pièces d'artillerie était telle qu'elles pourraient faire pleuvoir un déluge ininterrompu d'obus sur toutes les troupes des plages en contrebas. Les 2^e Rangers, sous le commandement du Lieutenant Colonel James E. Rudder, se virent donc confier la redoutable mission de neutraliser ces canons.

Après une approche difficile, et malgré un feu nourri de la garnison allemande, les premiers des 200 Rangers mènent leur assaut et atteignent, dans des conditions incroyables, le sommet des falaises en quelques minutes. Il leur faut alors constater avec stupéfaction que les canons ne sont plus là ! Trois jours plus tôt, à l'insu des services de renseignements alliés, ils ont été enlevés de leurs affûts et déplacés. Ne trouvant que des pièces factices dans les casemates d'artillerie, les Rangers s'infiltrèrent vers le sud à la recherche des canons manquants !

Pendant ce temps, deux groupes d'Allemands restent en position menaçante sur la Pointe. Le poste de canons anti-aériens dans le bunker sud-ouest, ainsi que le bunker d'observation à l'extrémité de la Pointe, se révèlent particulièrement meurtriers, et résistent longtemps aux attaques répétées des Rangers. Plus au sud, une patrouille de Rangers finit par trouver les canons, sans garnison mais prêts au tir, dissimulés dans un verger de pommiers. Deux grenades incendiaires glissées dans les canons se chargent de les mettre hors de combat. La mission est accomplie !

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Joueur allié :

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Conditions de victoire

- ◆ 4 médailles

Une unité alliée qui capture une forêt sur le bord allemand du plateau de jeu remporte une médaille de Victoire. La médaille reste définitivement acquise, même si l'unité alliée quitte l'hexagone ou est éliminée.

Règles spéciales

Les collines qui longent la plage sont des falaises. Escalader ces falaises nécessite deux points de déplacement. De l'intérieur des terres, ces falaises ont le même effet que des collines normales sur le combat et le déplacement.

Seul le joueur allemand peut utiliser les bunkers comme moyen de défense.

Toutes les unités alliées sont des forces spéciales. Il est donc inutile de placer des badges pour les distinguer des unités régulières. Il suffit juste de se souvenir qu'elles peuvent se déplacer de deux hexagones et tirer dans le même tour.

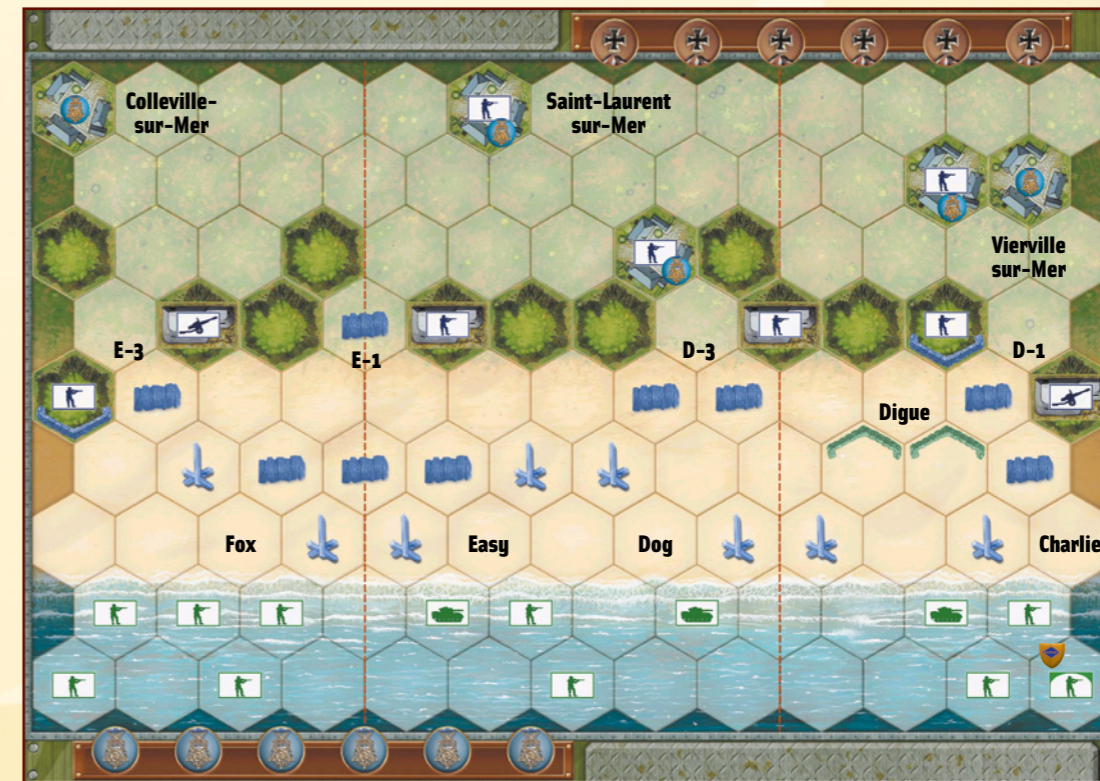


5 - OMAHA BEACH - (PREMIÈRE VAGUE D'ASSAUT) - 6 JUIN 1944

Ordre d'installation

- 1  x5
- 2  x13
- 3  x4
- 4  x9
- 5  x8
- 6  x2
- 7  x2
- 8  x5

Pour ce scénario, vous devrez utiliser des "obstacles" à la fois bleus et verts



Contexte historique

"Il n'y eu jamais d'aube pareille à celle-ci." – *Cornelius Ryan, Le jour le plus long*

Les vagues d'assaut américaines sur « Omaha Beach », conduites par le 166^e Régiment de Combat, ont pour objectif le secteur « Dog » sur la partie gauche de la plage, tandis que le 16^e RCT est en charge de « Easy » et « Fox ». Deux bataillons de tanks, le 741^e et 743^e, sont également de la partie. La houle et les courants amènent les troupes sur les mauvaises parties de la plage. Puis, juste avant qu'elles ne touchent le rivage, les embarcations sont soumises à toute la puissance de feu des défenseurs allemands. Épuisés, le mal de mer aux lèvres, les survivants qui arrivent sur la rive se retrouvent complètement à découvert, à moins de courir, entièrement à nu sous le feu adverse, sur 200 mètres jusqu'aux contreforts de la digue. Nombreux sont ceux qui s'affaissent simplement sur place, ou qui cherchent à se protéger derrière les nombreux obstacles de la plage. Pourtant, peu à peu, en dépit d'un tir intense d'artillerie et d'armes légères, une poignée de jeunes soldats se regroupe et commence à agir. Une première infiltration est réussie entre les points E1 et E3. Les avancées contre les autres points fortifiés sont elles aussi couronnées de succès ; imperceptiblement, les défenses allemandes commencent à flancher.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Joueur allié :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles

Une unité alliée qui occupe une ville remporte une médaille de Victoire supplémentaire. Placez une pièce médaille sur chaque hexagone de ville. Tant qu'une unité alliée occupe une ville, la médaille est acquise au joueur. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Règles spéciales

Les collines le long de la plage sont un escarpement. Escalader cette butte nécessite 2 points de déplacement. Les tanks ne peuvent pas monter sur cette pente à partir de la plage. En venant de l'intérieur des terres, les collines se comportent de façon normale pour le combat et le déplacement.

Les sacs de sable symbolisant la digue sont permanents. Placez des sacs de sable sur ces deux hexagones. Les unités peuvent traverser la digue sans impact sur leurs mouvements.

Seul le joueur allemand peut utiliser les bunkers comme moyen de défense.

L'unité spéciale est constituée de Rangers. Placez un badge Ranger sur l'hexagone de cette unité pour la distinguer des unités régulières. Les Rangers peuvent se déplacer de deux hexagones et combattre dans le même tour.



6 - MONT MOUCHET - 10 JUIN 1944

Ordre d'installation

- 1  x20
- 2  x5
- 3  x4



Contexte historique

Le 10 juin, trois groupes tactiques de la Wehrmacht, soit une force d'environ 2000 hommes avec un soutien blindé, convergent vers le Mont Mouchet, décidés à anéantir la résistance locale. Venant de l'ouest (Saint Flour), du nord (Langeac et Pinols), et de l'est (Le Puy-en-Velay et Saugues), ils espèrent saisir l'ensemble du groupe de Résistants dans la nasse. De violents accrochages ont lieu toute la journée. Les compagnies françaises tirent profit du terrain montagneux et forestier pour contenir les avances de l'ennemi, et le forcer à se replier sur ses positions de départ.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Joueur allié :

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Conditions de victoire

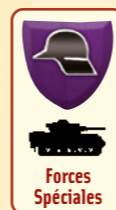
- ◆ 4 médailles

Chaque unité blindée d'élite éliminée rapporte deux médailles de Victoire au joueur allié au lieu d'une.

Règles spéciales

Les unités allemandes de blindés d'élite ont 4 figurines de tank.

Toutes les unités alliées sont des Résistants. Il est donc inutile de placer des badges Résistance. Ces unités ne contiennent que 3 figurines. Une unité de Résistants peut pénétrer sur un terrain et combattre dans le même tour. Lors d'une retraite, elle peut reculer de 1, 2 ou 3 hexagones.



7 - VASSIEUX, VERCORS - 24 JUILLET 1944

Ordre d'installation

- 1  x14
- 2  x4
- 3  x7



Contexte historique

Haut lieu de la Résistance française, le « Maquis » du Vercors fut l'un des plus importants groupes de Résistants. Dès le début de 1944, un nombre toujours croissant de jeunes recrues rejoignent ses rangs. Des camps de Résistants sont établis autour de nombreux villages comme Vassieux, du fait de leur situation géographique et importance stratégique.

Le 14 juillet 1944, la Résistance a achevé la construction d'une piste d'atterrissage (nom de code « Taille-Crayon »), et réceptionne les premiers parachutages des forteresses volantes américaines. Mais peu après leur passage, des avions allemands apparaissent et bombardent le village.

Le 21 juillet à 9h00, les Résistants, occupés à réparer la piste d'atterrissage, sont brutalement surpris par l'arrivée silencieuse de 20 avions allemands surgissant du brouillard matinal, tirant derrière eux des planeurs remplis de troupes. Ces dernières investissent rapidement les maisons du village. La Résistance autour de Vassieux se précipite pour aider ses camarades et déloger les Allemands des bâtiments, mais échoue malgré des attaques répétées toute la journée durant.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Joueur allié :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ◆ 4 médailles

Quand vous jouez la carte « Action héroïque », ne re-mélangez pas les cartes pour reconstituer une pioche. Si les Résistants n'ont pas gagné lorsque la pioche est épuisée, le joueur allemand remporte la partie !

Règles spéciales

Toutes les unités alliées sont des Résistants. Il est donc inutile de placer des badges Résistance. Ces unités ne contiennent que 3 figurines. Une unité de Résistants peut pénétrer sur un terrain et combattre dans le même tour. Lors d'une retraite, elle peut reculer de 1, 2 ou 3 hexagones.



8 - OPÉRATION COBRA - 25-26 JUILLET 1944

Ordre d'installation

- 1  x12
- 2  x5
- 3  x9
- 4  x5
- 5  x1
- 6  x2



Contexte historique

L'opération « Cobra » prévoyait un bombardement intensif des lignes allemandes sur un front étroit. Après le bombardement, une attaque serait menée par trois divisions d'infanterie, avec deux divisions blindées et une division d'infanterie en réserve. L'intention du général Bradley est de sortir les forces Alliées de « l'enfer du bocage » grâce à l'opération Cobra ; les hauteurs situées au sud seront plus propices aux manœuvres blindées.

L'attaque terrestre commença à 11h00. Son objectif : capturer Marigny et St. Gilles. Au centre, les bombardements neutralisent rapidement la vieille division « Panzer Lehr ». Mais sur la portion ouest, l'attaque bute sur les positions défensives des Allemands du 13^e Régiment de Parachutistes, jusque-là relativement épargné par les bombardements. De même, autour de la ville de Hébécrevon, des tanks Panther et l'infanterie allemande résistent avec force. Globalement, les gains de cette première journée d'attaque se révéleront décevants.

Les options du général américain « Lightning Joe » Collins sont désormais soit de continuer les assauts d'infanterie dans l'espoir de finir par réaliser une percée en règle, soit d'agir plus audacieusement en lançant dès le lendemain ses forces blindées en réserve. D'un naturel peu timide, « Joe l'Éclair » opte pour la seconde solution. Le lendemain, en fin d'après-midi, la 3^e Division Blindée est aux abords de Marigny et la 2^e division en mouvement rapide vers St Gilles. Une contre-attaque menée par le Kampfgruppe Heinz, venant des réserves, et par les restes de la Panzer Lehr, ne peut arrêter l'avancée des blindés alliés. Les forces américaines ont réussi leur percée.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Joueur allié :

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

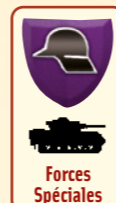
Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles

Une unité alliée qui occupe les villes de St. Gilles ou de Marigny remporte une médaille de Victoire supplémentaire. Placez une pièce médaille sur ces villes. Tant qu'une unité alliée occupe une ville, la médaille est acquise au joueur. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Règles spéciales

L'unité allemande de blindés d'élite comporte 4 figurines de tanks. Placez à côté un badge d'unité spéciale pour la distinguer des unités régulières.



9 - OPÉRATION LÜTTICH -

(CONTRE-ATTAQUE DE MORTAIN)
7 AOUT 1944

Ordre d'installation

- 1  x6
- 2  x8
- 3  x8
- 4  x7
- 5  x5
- 6  x2
- 7  x2
- 8  x4
- 9  x1



Contexte historique

« Nous devons frapper comme la foudre ! » – Adolphe Hitler au Feldmarschall Von Kluge

L'opération « Lüttich » commence peu avant minuit le soir du 3 août. Sous les ordres directs de Hitler, quatre divisions blindées lancent une contre-attaque à l'ouest, au travers du Contentin, en direction d'Avranches. Leur objectif : couper en deux les forces de Patton, de façon à juguler la percée alliée. La 2^e Division SS Panzers pousse jusqu'à Mortain avant l'aube, puis envoie une colonne vers St. Hilaire. Mais la valeur stratégique de Mortain est sévèrement diminuée du fait des hommes du 120^e d'Infanterie retranchés sur la colline 317.

La 2^e division de Panzers au nord oblique vers l'ouest, le long de la rivière Sée avant d'être arrêtée près de Le Mesnil-Adelée. Au centre, la 1^{re} SS Panzer et la division « Panzer Lehr » sont stoppées après avoir pris St. Barthélémy. L'élément le plus au nord, la 116^e division de Panzers, ne put quant à elle lancer son attaque. Rapidement, « Lightning Joe » Collins contre-attaque, lançant ses blindés et infanteries supplémentaires en réserve. Dès la fin de matinée, l'aviation alliée emplit le ciel. Aidée par une vue claire des avancées allemandes, du haut de la colline 317, le 120^e d'infanterie guide avec une précision dévastatrice le feu de l'aviation et de l'artillerie pendant toute la journée.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Joueur allié :

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ◆ 4 médailles

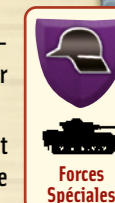
Une unité allemande qui occupe Saint Hilaire remporte une médaille de Victoire supplémentaire. Placez une pièce médaille sur cette ville. Tant qu'une unité allemande occupe Saint Hilaire, la médaille est conservée par le joueur allemand. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Règles spéciales

Monter sur une colline consomme 2 points de déplacement. Passer d'une colline à une autre prend 1 point de déplacement.

Les forces spéciales allemandes sont des unités « Grenadier » d'élite. Elles peuvent se déplacer de deux hexagones et combattre dans le même tour. Les unités blindées d'élite allemandes ont 4 figurines de tanks. Placez un badge de force spéciale sur l'hexagone de ces unités d'infanterie et de blindés pour les distinguer des unités régulières.

Tant qu'une unité alliée occupe la colline 317, le joueur allié peut jouer toute carte « Reconnaissance » comme une carte « Attaque aérienne » dans la même section. Ciblez un groupe de 1 à 4 unités ennemies adjacentes les unes aux autres. Lancez 2 dés sur chaque hexagone visé. Infligez 1 perte pour chaque symbole de l'unité visée, pour chaque grenadier et pour toute étoile (voir le texte de la carte pour plus de détails).



10 - TOULON - CAMPAGNE DE PROVENCE - 20-26 AOÛT 1944

Ordre d'installation

- 1  x5
- 2  x14
- 3  x12
- 4  x2
- 5  x5



Contexte historique

Les plans de campagne pour le Sud de la France donnaient au 2^e corps français la charge de prendre les villes portuaires de Toulon et Marseille. Cherchant à exploiter les faiblesses allemandes dans cette région, le général de Lattre de Tassigny avance les dates prévues pour le débarquement des unités françaises. Une fois débarquées, il divise ses forces en deux groupes : le premier groupe, sous les ordres du général de brigade Edgar de Larminat, est constitué de deux divisions d'infanterie, de quelques tanks et du Groupe des Commandos d'Afrique ; l'autre groupe, sous les ordres du général de division Aimé de Monsabert, consiste en une division d'infanterie, quelques tanks et une unité d'élite. Si les Allemands avaient eu plus de temps et de matériel, ils auraient pu transformer Toulon en une formidable forteresse. En l'état, les défenses existantes ne sont pas très robustes, en particulier aux abords de la ville.

L'attaque française est lancée au matin du 20 août. Les forces de Larminat taillent leur chemin sur la route côtière, abattant les points fortifiés allemands les uns après les autres, mais l'avancée française du nord-est est stoppée. Les unités de de Monsabert connaissent plus de succès, passant au travers d'un terrain accidenté pour encercler la ville par l'ouest et couper la route entre Toulon et Marseille.

Pendant les jours qui suivent, les Allemands font retraite dans la ville. Les combats se poursuivent, les défenses allemandes perdent finalement leur cohésion et c'est le 26 août que se rend le commandement allemand encerclé.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Joueur allié :

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles

Si les Alliés arrivent à occuper les trois hexagones de Toulon, ils gagnent immédiatement.

Règles spéciales

Les unités spéciales sont un commando et une unité de Rangers. Placez un badge d'unité spéciale sur les hexagones de ces unités pour les distinguer des unités régulières. Les unités spéciales peuvent se déplacer de deux hexagones et combattre dans le même tour.



11 - LIBÉRATION DE PARIS - 24 AOÛT 1944

Ordre d'installation

- 1  x6
- 2  x15
- 3  x5
- 4  x6
- 5  x3



Contexte historique

Conscient de la haute importance symbolique et politique de Paris, le commandement allié avait initialement prévu d'encercler la ville et d'attendre sa capitulation, plutôt que de courir le risque d'une prise d'assaut rue par rue avec tous les risques que cela entraînerait pour sa population.

On rapporte que le commandant de la garnison de Paris, le général von Choltitz, était tellement ému par la beauté de la cité, qu'il pouvait contempler depuis sa chambre d'hôtel du Faubourg Saint-Honoré, qu'il choisit de ne pas exécuter l'ordre d'Hitler de détruire la capitale. Il organisa également une trêve avec la Résistance.

Ce fut peut-être ce dernier événement qui fit penser aux commandants alliés qu'ils pourraient prendre la ville plutôt que de la contourner. Leclerc et de Gaulle insistaient pour que la capitale fût libérée afin de restaurer la fierté nationale. Aussi, la mission fut-elle donnée au V^e corps sous les ordres de Leclerc de diriger l'attaque. Mais l'approche de Paris se révéla plus délicate que prévue. Von Choltitz avait tiré profit de la trêve pour organiser la défense à l'extérieur de la cité, et n'était pas disposé à rendre la capitale aux Alliés sans combattre.

Les Français du général Leclerc attaquent vers Paris à l'aube du 24 août, en deux colonnes. La colonne de gauche, commandée par le colonel de Langlade, rencontre immédiatement les défenses allemandes, et se trouve retenue pendant des heures dans un combat qui s'achève par la destruction de nombreux tanks allemands. La colonne de droite, sous le commandement du colonel Billotte, fait face à une opposition encore plus sérieuse. Stoppée en dehors de la capitale par une série de points fortifiés situés dans plusieurs petits villages, elle ne peut progresser.

Cependant, quand l'obscurité vint, les défenses s'évanouirent, von Choltitz ayant ordonné à ses troupes de battre en retraite derrière la Seine. Le jour suivant, von Choltitz se rend au général Leclerc à la gare Montparnasse.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Joueur allié :

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles

Une unité alliée qui atteint l'une des villes de la banlieue de Paris remporte une médaille de Victoire supplémentaire. Placez une pièce médaille sur chaque hexagone de ville. La médaille est conservée même si l'unité alliée quitte la ville ou est détruite.

12 - MONTÉLIMAR - CAMPAGNE DE PROVENCE - 25 AOÛT 1944

Ordre d'installation

- 1  x5
- 2  x3
- 3  x16
- 4  x9
- 5  x2
- 6  x1
- 7  x2



Contexte historique

La bataille pour Montélimar se déroule sur une alternance de champs cultivés et de hauteurs accidentées et boisées, bordés sur trois côtés par des rivières. La Nationale 7, artère allant du nord au sud le long du Rhône, est vitale pour les forces allemandes. Le 22 août, les forces alliées ayant progressé rapidement vers le nord depuis les plages de débarquement de Provence (Opération Anvil/Dragoon), elles menacent désormais cet axe vital de ravitaillement et de retraite. Des accrochages éclatent dans la région, chaque bord essayant d'évaluer les forces adverses. Le 24 août, les doutes côté allemand se dissipent : les plans opérationnels détaillés des Alliés pour la journée du 25 août sont tombés entre leurs mains !

Le plan d'attaque des Allemands pour le 25 est ambitieux : par un effort coordonné, ils pourraient isoler les forces américaines sur la colline 300 et le col de Condillac. Le groupe Thiem, au nord, prend Grane, mais n'arrive pas à avancer plus au sud. Les attaques contre la colline 430 ne viennent jamais, et bien que le 326^e Grenadiers prenne Bonlieu, il est ensuite repoussé par l'artillerie américaine. Les Américains tentent alors de couper la Nationale 7 mais échouent : une forte contre-attaque les force à se retirer dans les collines. La bataille de Montélimar finit ce jour-là sur une impasse.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Joueur allié :

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles

Une unité allemande qui occupe les villes de Bonlieu ou de Grane remporte une médaille de Victoire supplémentaire. Placez une pièce médaille sur chacune de ces villes. Tant qu'une unité allemande occupe la ville, la médaille est conservée par le joueur. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Une unité alliée qui occupe un hexagone le long du Rhône remporte une médaille de Victoire supplémentaire (une seule médaille peut ainsi être gagnée). Placez une seule pièce médaille sur le Rhône. Tant qu'une unité alliée occupe un hexagone en bordure du Rhône, la médaille est conservée par le joueur. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Règles spéciales

Toutes les collines au nord du col de Condillac (flanc droit allié) sont infranchissables.

Les forces spéciales allemandes sont des unités « Grenadier » d'élite. Placez un badge de force spéciale sur l'hexagone de cette unité pour la distinguer des unités régulières. Les forces spéciales peuvent se déplacer de deux hexagones et combattre dans le même tour.

Attention : dans ce scénario, les forces régulières allemandes ne contiennent que 3 figurines au lieu de 4 !



Panzer Grenadier

13 - ARNHEM BRIDGE - 17-19 SEPTEMBRE 1944

Ordre d'installation

- 1  x9
- 2  x11
- 3  x3
- 4  x10
- 5  x3
- 6  x7



Contexte historique

La plus grande opération aéroportée de l'histoire militaire, l'opération « Market Garden », était la botte secrète de Montgomery pour en finir au plus vite avec la guerre sur le front ouest. Son succès menacerait le flanc des défenses allemandes le long de la ligne Siegfried et par-delà le Rhin, ce qui permettrait aux Alliés de précipiter la chute de Berlin. L'opération, connue comme ayant voulu aller « un pont trop loin », se révélera en fait être la seule défaite majeure de Montgomery.

Le plan du 17 septembre était pour la 1^{re} Division Aéroportée Britannique de prendre le pont de Arnhem et les hauteurs sur la rive nord. Au pont, le 2^e bataillon commandé par le lieutenant colonel Frost comptait environ 500 hommes. Ils prirent une position consolidée au nord du pont.

Les Allemands allaient bientôt découvrir à quel point les troupes de parachutistes étaient des ennemis redoutables, lorsque leurs assauts d'infanterie s'anéantissent en essayant vainement de déloger les hommes de Frost des maisons. Venant du sud, une charge du 9^e bataillon SS de reconnaissance est détruite lors de son assaut sur le pont. Les attaques allemandes venant du nord connaissent le même sort.

Malgré le manque de munitions, sans eau ni nourriture, les Britanniques tiendront la partie nord du pont, interdisant toute traversée aux allemands, jusqu'à la nuit du 20 au 21 septembre ! La dernière résistance près du pont cesse le 23 septembre.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Joueur allié :

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles

Règles Spéciales

Toutes les unités alliées sont des forces spéciales. Il est donc inutile de placer des badges de forces spéciales. Ces unités peuvent se déplacer de deux hexagones et combattre dans le même tour.

Les forces spéciales allemandes sont des unités « Grenadier » d'élite. Elles peuvent se déplacer de deux hexagones et combattre dans le même tour. Les unités blindées d'élite allemandes ont 4 figurines de tanks. Placez un badge de force spéciale sur l'hexagone de ces unités d'infanterie et de blindés pour les distinguer des unités régulières.

Les unités ne peuvent entrer et sortir du pont de Arnhem que par les deux hexagones marqués « entrée/sortie du pont ». Sur le pont, les mouvements restent normaux.

Les unités d'infanterie ne peuvent pas tirer par dessus le Rhin, car le fleuve est trop large.



Parachutistes Britanniques



Forces Spéciales



Panzer Grenadier

14 - ARRACOURT - 19 SEPTEMBRE 1944

Ordre d'installation	
1	x6
2	x3
3	x12
4	x9
5	x1
6	x1
7	x1



Contexte historique

Une partie des problèmes qu'allaient rencontrer les forces allemandes impliquées dans la contre-offensive en Lorraine venait de l'expérience du « front est ». Sur le front russe, les formations de tanks étaient utilisées comme force de frappe pour enfoncer l'infanterie ennemie, l'Armée Rouge ne possédant pas d'armes anti-tank et qu'un support d'artillerie très limité. Tel n'était pas le cas de l'armée américaine, comme allaient l'apprendre à leurs dépens les forces de l'Axe dans les semaines qui suivirent.

Il était prévu que tôt le matin du 19 septembre aurait lieu un assaut de deux brigades avec la 113^e Panzer brigade attaquant Lezey, tandis que la 11^e se dirigerait vers Arracourt. Mais la 11^e se perdit pendant la nuit après avoir reçu de mauvaises indications d'un fermier français. La colonne allemande émergea du brouillard près de Lezey, et engagea rapidement le combat. Une mauvaise reconnaissance du terrain avant la bataille joua en sa défaveur, alors que les forces américaines profitèrent des contreforts pour dissimuler leurs mouvements. La bataille de blindés s'intensifia près de Réchicourt, à l'avantage des forces US. Plus tard dans la journée, le général Patton visita Arracourt. Estimant que toutes les forces allemandes avaient été épuisées dans la bataille, il ordonna au général Wood de poursuivre son avancée.

L'opportunité des Allemands de frapper la 4^e division blindée américaine par une attaque concentrée avait été compromise par une mauvaise lecture des cartes et un fermier français !

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Joueur allié :

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles

15 - ST. VITH, ARDENNES - 20-22 DECEMBRE 1944

Ordre d'installation	
1	x20
2	x16
3	x5
4	x6



Contexte historique

Dès août 1944, Hitler avait commencé à formuler les plans de ce qui allait devenir l'offensive des Ardennes. Quoique trop ambitieux au vu des ressources disponibles et du terrain, le plan fut jugé par le haut commandement allemand comme ayant plus de chances d'avoir un impact sur la situation que si ces mêmes divisions étaient envoyées sur le front russe.

Dans les Ardennes, le nombre réduit de voies de communication allait faciliter la tendance à provoquer des embouteillages de troupes aux points de croisement des routes. Tel était le cas de St. Vith.

Le flot allemand dépassa St. Vith au nord et au sud pendant les premiers jours de l'offensive, laissant deux divisions de « Volksgrenadier » avec un appui d'artillerie et quelques chars Tigre en arrière pour prendre la ville. En défense, la force alliée comprenait des unités d'infanterie et de blindés, retranchés sur une crête - le Prumerberg, juste à l'est de St. Vith.

L'attaque allemande débuta par un barrage d'artillerie. L'infanterie s'élança, ouvrant des brèches sur le front des lignes d'infanterie américaines. Les blindés alliés attendaient sur la crête, mais les Tigres, utilisant une tactique du front russe, lancèrent des fusées éclairantes aveuglant les équipages des tanks américains et découpant leurs silhouettes comme sur un tir de fête foraine. La ligne américaine céda sous la pression, et dut se replier avant que de nouvelles forces venant de la ville ne puissent être déployées.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier
- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles

Règles spéciales

Toutes les unités blindées allemandes sont des unités d'élite avec 4 figurines de tanks. Il est donc inutile de placer dessus un badge de forces spéciales. Les collines le long de St Vith sont infranchissables.



16 - TROUÉE DE SAVERNE, VOSGES - 19-21 SEPTEMBRE 1944



Ordre d'installation

- 1 x20
- 2 x5
- 3 x6
- 4 x4
- 5 x7
- 6 x1
- 7 x3
- 8 x2

Contexte historique

Le col de Saverne, véritable trouée au travers des Vosges, était la clé pour Strasbourg. Le 21 septembre, le XV Corps de la 7^e Armée, sous le commandement du général Wade Hampton Haislip, arrive sur la ligne de front de Phalsbourg.

Alors que l'infanterie pousse vers le col de Saverne, le général Leclerc divise sa 2^e Division Blindée en deux forces. La première moitié contournera par le nord via La Petite-Pierre, pendant que la deuxième empruntera des routes secondaires au sud, au travers des montagnes couvertes de forêts, en passant par Dabo. Si le plan fonctionne, Saverne sera pris simultanément par le sud et le nord, évitant ainsi les défenses solides de la trouée elle-même.

Le plan fonctionnera à la perfection. L'une des colonnes blindées françaises venant du sud pourra même traverser les quartiers ouest de Saverne et remonter vers le col, prenant ainsi les défenses allemandes à revers. Bien que peu nombreuses, les forces allemandes combattront vaillamment. Mais sans réserves ni support, elles ne pourront stopper la triple attaque des Alliés.

Le verrou de Saverne venait enfin de sauter, ouvrant grande la voie vers Strasbourg.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer, et à bientôt sur Mémoire 45...

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement

Joueur allié :

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles

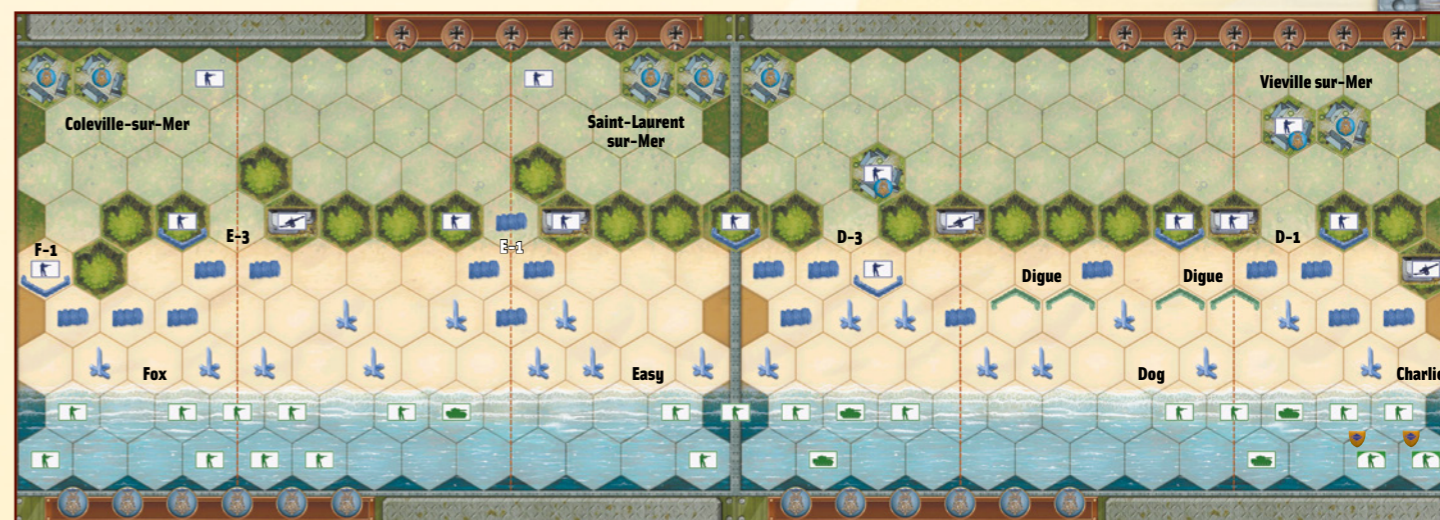
Si les unités alliées occupent deux hexagones de Saverne à la fin de leur tour, elles gagnent immédiatement.

Règles spéciales

Les collines sont infranchissables.

Dans ce scénario, l'artillerie ne peut pas tirer par-dessus les collines.

I - OMAHA BEACH - VERSION OVERLORD -



Contexte historique

Les vagues d'assaut américaines sur « Omaha Beach », conduites par le 166^e Régiment de Combat, ont pour objectif le secteur « Dog » sur la partie gauche de la plage, tandis que le 16^e RCT est en charge de « Easy » et « Fox ». Deux bataillons de tanks, le 741^e et 743^e, sont également de la partie. La houle et les courants amènent les troupes sur les mauvaises parties de la plage. Puis, juste avant qu'elles ne touchent le rivage, les embarcations sont soumises à toute la puissance de feu des défenseurs allemands. Épuisés, le mal de mer aux lèvres, les survivants qui arrivent sur la rive se retrouvent complètement à découvert, à moins de courir, entièrement à nu sous le feu adverse, sur 200 mètres jusqu'aux contreforts de la digue. Nombreux sont ceux qui s'affaissent simplement sur place, ou qui cherchent à se protéger derrière les nombreux obstacles de la plage. Pourtant, peu à peu, en dépit d'un tir intense d'artillerie et d'armes légères, une poignée de jeunes soldats se regroupe et commence à agir. Une première infiltration est réussie entre les points E1 et E3. Les avancées contre les autres points fortifiés sont elles aussi couronnées de succès ; imperceptiblement, les défenses allemandes commencent à flancher.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Jouer les scénarios « Overlord »

Vous trouverez plus de détails sur les scénarios « Overlord » de *Mémoire 44* en page 17. Le scénario bonus présent nécessite la lecture du supplément « *Mémoire 44 Overlord - Supplément de règles* », qui peut être téléchargé gratuitement depuis notre site Internet sur www.memoire44.com

Briefing

Joueur allemand :

- ◆ Prenez 8 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Joueur allié :

- ◆ Prenez 8 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ◆ 8 médailles

Une unité alliée qui occupe une ville remporte une médaille de Victoire supplémentaire. Placez une pièce médaille sur chaque hexagone de ville. Tant qu'une unité alliée occupe une ville, la médaille est acquise au joueur. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Une unité alliée qui sort du plateau de jeu du côté allemand remporte une médaille de Victoire. Cette unité est retirée du jeu, et une figurine placée sur le tableau de médailles du joueur allié.

Ordre d'installation

- 1 x8
- 2 x24
- 3 x5
- 4 x18
- 5 x19
- 6 x6
- 7 x4
- 8 x8

Pour ce scénario, vous devrez utiliser des "obstacles" à la fois bleus et verts

Règles spéciales

Les collines le long de la plage sont un escarpement. Escalader cette butte prend 2 points de déplacement. Les tanks ne peuvent pas monter sur cette pente à partir de la plage. En venant de l'intérieur des terres, les collines se comportent de façon normale pour le combat et le déplacement.

Les sacs de sable symbolisant la digue sont permanents. Placez des sacs de sable sur ces hexagones. Les unités peuvent traverser la digue de façon normale.

Seul le joueur allemand peut utiliser les bunkers comme moyen de défense.

Les unités spéciales sont des Rangers. Placez un badge Ranger sur les hexagones de ces unités pour les distinguer des unités régulières. Les Rangers peuvent se déplacer de deux hexagones et combattre dans le même tour.

Chaque camp peut choisir de jouer ses cartes « Reconnaissance » comme une carte Tactique « Barrage » : prenez un ennemi pour cible et lancez 4 dés (se référer à cette carte pour plus de détails).



CRÉDITS

Création et Développement

Richard Borg

Based on the Commands & Colors Game System.

Développement

Pat Kurivial, Roy Grider

Playtesting

Dave Arneson, Jim Berhalter, George Carson, Rik Fontana, Brett Helgeson, Steve Malecek, Bill Massey, Paul Miller, Wayne Minton, Steve Niedergeses, Stan Oien, Jeff Paszkiewicz, Anthony Ricardi, Louis Rotundo, Bob Santiago, Marty Schmidt, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn, Emmanuel, Matthieu & Élise Corno, et toute l'équipe Days of Wonder...

Illustrations

Julien Delval

Création Graphique

Cyrille Daujean

Sculpteur des figurines

Claude Rica

Modèles des blindés et d'artillerie

Don Perrin, Noble Miniatures

Validation historique

Mission du 60^{ème} Anniversaire des Débarquements et de la Libération de la France

Remerciements

Tous les membres de la Mission du 60^{ème} Anniversaire des Débarquements et de la Libération de la France pour leur support et encouragements, en particulier le Lieutenant-Colonel Torrès, le Capitaine de Frégate Metzger et Mme Cormier.

Merci aussi au Colonel Guelton et à M. Vaudable du Service Historique de l'Armée de Terre.

Bibliographie

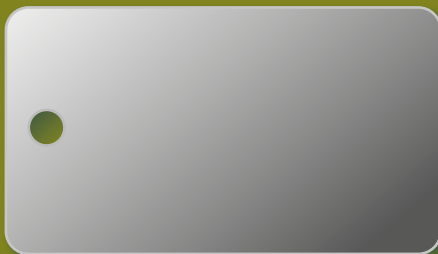
Le jour le plus long de Cornelius Ryan; La collection des ouvrages de Osprey Publishing sur 1944 (www.ospreypublishing.com)

The West Point Atlas for the Second World War – Europe and the Mediterranean par Thomas Griess.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Memoir '44, the Memoir '44 logotype and all related product and brand names are registered trademarks or trademarks of Days of Wonder, Inc and copyrights © 2004-2019 Days of Wonder, Inc.

Days of wonder Online

Enregistrez votre jeu



Voici votre numéro d'accès à Days of Wonder Online - rejoignez la communauté en ligne des jeux de société où TOUS vos amis peuvent jouer ! Enregistrez vos jeux sur www.memoire44.com pour découvrir de nouveaux scénarios, des règles supplémentaires, et bien plus encore. Cliquez simplement sur le bouton **Nouveau joueur** en haut à droite du site et suivez les instructions.

TITRE	OPERATION	FAISSET	AUTRES	MOINS	NOTES	LANG	STAT	ACTIONS
Colifines (Exemples de ligne de mire)	1940-06-10	Colifines	20/20	0/0	0/0	FR	0/0	
Colifines (Exemples de ligne de mire)	1940-06-10	Colifines	20/20	0/0	0/0	FR	0/0	
Colifines (Exemples de ligne de mire)	1940-06-10	Colifines	20/20	0/0	0/0	FR	0/0	
Colifines (Exemples de ligne de mire)	1940-06-10	Colifines	20/20	0/0	0/0	FR	0/0	

WWW.DAYSOFWONDER.COM