

MEMOIR '44

TERRAIN PACK



Richard Borg

DAYS OF WONDER



Bienvenue !

Vous avez entre les mains la première extension de Mémoire 44, le Terrain Pack.

Introduction

Des dunes sablonneuses d'Afrique du Nord aux cols montagneux des Alpes italiennes, des marais de Pripet du Sud de la Biélorussie aux digues hollandaises de l'opération Market Garden, on n'avait jamais vu autant d'hommes engagés dans des contrées aussi variées avant la Deuxième Guerre mondiale.

Comme beaucoup de fans l'ont déjà découvert, plus qu'un simple jeu de société, Mémoire 44 est en fait un véritable système de jeu à part entière.

C'est pourquoi nous sommes heureux de publier ce Terrain Pack. Truffée de nouvelles pièces de terrains, de nouveaux badges d'unités et de nouveaux marqueurs, cette extension apporte aussi de nouveaux compléments au jeu, comme des règles pour jouer les batailles dans le désert, un système pour gérer les champs de mines et, enfin, des instructions relatives aux nouveaux bâtiments.

Essayez toutes ces nouveautés, jouez et expérimentez. Si vous avez une idée brillante sur une nouvelle utilisation, n'hésitez pas à la partager sur nos forums sur www.memoire44.com

Et par-dessus tout, amusez-vous bien !

Illustrations : Julien Delval
Création Graphique : Cyrille Daujean

Note : un grand merci à "1CC Stan" pour la traduction en français des scénarios de cette extension.

Richard Borg

et l'équipe de Days of Wonder



TABLE DES MATIÈRES

I. NOUVEAUX TERRAINS 3	Médaille britannique : la Victoria Cross	6	Forteresse	10
Déserts 3	Médaille italienne		Phare	10
Règles de désert nord africain 3	de la Valeur Militaire 6		Centrale électrique	11
Oasis (Désert) 3	Champs de mines 7		Camp de prisonniers	11
Palmeraie (Désert) 3	Marqueurs de cible 7		Station radar	11
Village nord-africain (Désert) 3	Étoiles de bataille 7		Dépôt de ravitaillement	11
Oued (Désert) 3	Effets standards des étoiles de bataille	7	IV. NOUVEAUX OBSTACLES ET JETONS . . 11	
Hauteurs et champs inondés 4	Sabotage 7		Casemate	11
Champs inondés 4	Faire sauter un pont 8		Gué	11
Digues et Hauteurs 4	Canots démontables et bateaux 8		Pont flottant	12
Marécages 4	Appel de support aérien 8		Pont ferroviaire	12
Montagnes 5	Repérage pour bombardement 8		Obstacle routier	12
Routes et voies ferrées 5	Capture d'équipement 8		Trains - Locomotive et Wagon 12	
Voies ferrées 5	Évasion de prisonnier 8		V. NOUVEAUX BADGES 13	
Gare 5	Commandant héroïque 9		Artillerie lourde	13
Routes 5	III. BÂTIMENTS PARTICULIERS 9		Troupes du génie	13
Croisement route et voie ferrée 6	Barrages 9		Badges nationaux	14
Route traversant une colline 6	Sabotage d'un barrage 9		[Bataille de Gazala]	
Rivières et plans d'eau 6	Aérodrome 9		Knightsbridge 15	
Lac 6	Baraquements 10		[Market Garden]	
Confluents et sources 6	Cimetière 10		Ponts de Nimègue 17	
II. NOUVEAUX MARQUEURS 6	Église 10		Barrage de Schwammenauel 19	
Nouvelles médailles 6	Complexe industriel 10		[Operation Grenade]	
			Passage de la Roer 21	

RENOI DE PAGE :

Un numéro de page écrit ainsi : **M44** p.7 indique la page 7 dans les règles originales du jeu **MEMOIR '44**.
 Un numéro de page écrit ainsi : p.9 indique la page 9 de ce livret.



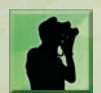
Cette icône indique l'introduction d'une nouvelle règle de **MEMOIR '44**.

I. NOUVEAUX TERRAINS

Déserts

Les terrains de désert comprennent des palmeraies, des oasis, des oueds et des villages nord-africains.

Règles du désert nord-africain



Dans les scénarios désertiques du Nord de l'Afrique, la règle de percée de blindés est changée de la façon suivante : Lors d'une attaque en combat rapproché réalisée avec succès, l'unité de blindés peut se déplacer jusqu'à la case libérée (comme habituellement), puis avancer d'une case supplémentaire. Elle peut ensuite combattre de nouveau (percée de blindés normale).

Toutes les autres règles relatives aux prises de terrain et aux percées de blindés s'appliquent normalement.

Oasis (Désert)

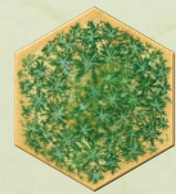


- ◆ **Déplacement** : une unité entrant dans une oasis doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.
- ◆ **Combat** : une unité entrant dans une oasis peut combattre pendant le même tour.
- ◆ **Défense** : toute unité d'infanterie ou de blindés attaquant une oasis enlève 1 dé à son attaque. L'artillerie attaque sans malus. Une unité sur une oasis peut ignorer le premier drapeau joué contre elle dans un lancer de dés.
- ◆ **Ligne de mire** : une oasis bloque la ligne de mire.



Si cela est indiqué dans le scénario, une unité d'infanterie activée et située sur une Oasis peut soigner ses blessés en appliquant exactement la même procédure que la carte Médecins & Mécaniciens.

Palmeraie (Désert)



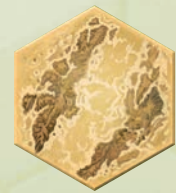
Les effets de la palmeraie sont identiques à ceux des forêts (M44 p.13)

Village nord-africain (Désert)



Les effets des villages nord-africains sont identiques à ceux des Villes & Villages (M44 p.14)

Oued (Désert)



- ◆ **Déplacement** : aucune restriction de mouvement lors du passage par les extrémités de l'oued. Par contre, les berges de l'oued sont infranchissables dans les deux sens, que ce soit vers l'intérieur ou vers l'extérieur.
- ◆ **Combat** : une unité d'infanterie ou de blindés située dans un oued ne peut attaquer que les unités adjacentes.
- ◆ **Défense** : une unité d'infanterie ou de blindés doit être adjacente à l'oued pour pouvoir l'attaquer. Toute unité attaquant un oued enlève 1 dé à son attaque, y compris l'artillerie.



Se déplacer dans le lit de l'oued est permis.



Mais traverser les berges ne l'est pas.



♦ **Ligne de mire** : un oued ne bloque pas la ligne de mire, sauf si une unité s'y trouve (comme normalement).

Hauteurs et champs inondés

L'inondation des champs était une pratique répandue chez les Allemands pour se protéger des tanks alliés. Cette technique fut utilisée dans l'arrière-pays normand à partir du 6 juin 1944, en Belgique et Hollande pendant l'opération Market Garden, et enfin en 1945 quand les plaines de la Rhénanie furent inondées pour ralentir l'avancée des Alliés en Allemagne. Cette tactique rendait les mouvements très difficiles pour les blindés et l'infanterie, à l'exception des routes surélevées, des hauteurs et des environs des villes et des villages.

Champs inondés



Dans les scénarios avec des champs inondés, tout hexagone non occupé par un terrain est considéré inondé.

Les hexagones de Collines, Routes, Chemins de fer, Hauteurs et Villes et Villages sont considérés hors d'eau.

♦ **Déplacement** : pour pénétrer dans un champ inondé, une unité doit avoir été au tour précédent sur un hexagone adjacent. Une unité qui entre dans un hexagone inondé doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci. Une unité qui sort d'un champ inondé doit immédiatement s'arrêter sur un hexagone adjacent, dès sa sortie.

♦ **Combat** : une unité d'infanterie ou d'artillerie située sur un champ inondé n'a aucune restriction de combat. Une unité de blindés ne peut combattre pendant le tour où elle entre ou sort du champ inondé. Si une unité de blindés réussit une attaque en combat rapproché

L'unité d'infanterie doit s'arrêter quand elle se mouille les pieds



Ils doivent aussi s'arrêter pour sécher leurs armes après en être sortis.



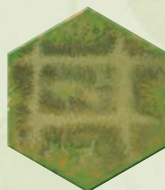
Cette unité blindée ne se déplace que d'un hexagone et ne tire pas.



sur une unité située sur un champ inondé, elle peut réaliser une prise de terrain mais pas une percée de blindés.

♦ **Ligne de mire** : les champs inondés ne bloquent pas la ligne de mire.

Digues & Hauteurs



Ces hexagones sont utilisés pour marquer des zones sèches dans les scénarios qui utilisent les règles de champs inondés.

♦ **Déplacement** : aucune restriction de déplacement.

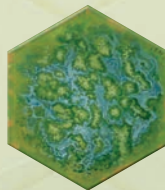
♦ **Combat** : Aucune restriction de combat.

♦ **Défense** : aucune défense. La différence de hauteur entre les zones inondées et les zones hors d'eau n'est

pas suffisante pour créer une défense dans un sens ou dans l'autre.

♦ **Ligne de mire** : les hauteurs ne bloquent pas la ligne de mire.

Marécages



♦ **Déplacement** : une unité d'infanterie ou de blindés qui entre dans un marécage doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci. Une unité qui sort d'un marécage doit immédiatement s'arrêter sur un hexagone adjacent, dès sa sortie. Une unité d'artillerie ne peut pas pénétrer dans un marécage.

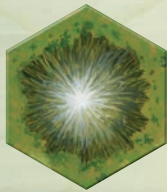


♦ **Combat** : une unité d'infanterie située dans un marécage n'a aucune restriction de combat. Une unité de blindés ne peut combattre pendant le tour où elle entre ou sort du marécage. Si une unité de blindés réussit une attaque en combat rapproché sur une unité située dans un marécage, elle peut réaliser une prise de terrain mais pas une percée de blindés.



♦ **Ligne de mire** : les marécages ne bloquent pas la ligne de mire.

Montagnes

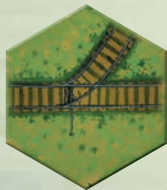


- ◆ **Déplacement** : seule une unité d'infanterie peut monter ou descendre d'une montagne, et ce à l'unique condition qu'elle passe par une colline adjacente. L'infanterie peut aussi passer d'une montagne à une autre, si elles sont côte à côte. Les montagnes sont infranchissables pour les unités de blindés et d'artillerie.
- ◆ **Combat** : une unité d'artillerie située sur une montagne voit sa portée augmentée de 1 hexagone, et attaque donc à 3, 3, 2, 2, 1, 1, et 1.
- ◆ **Défense** : toute unité d'infanterie ou de blindés située en contrebas et qui attaque une unité en hauteur sur une montagne enlève 2 dés à son attaque. Par contre, si l'unité attaquante se trouve elle aussi sur une montagne de la même chaîne montagneuse, elle ne subit pas de malus d'attaque.
- ◆ **Ligne de mire** : les montagnes bloquent la ligne de mire, sauf si les unités considérées sont toutes sur des montagnes de la même chaîne montagneuse.

Routes et voies ferrées

Les routes et les voies ferrées ont joué un rôle clé pendant la Deuxième Guerre mondiale. Contrôler ces voies de communication permettait un acheminement rapide de troupes, matériels et ravitaillement vers la ligne de front. Les routes étaient également utilisées par les tanks et l'infanterie pour poursuivre leurs assauts en profondeur en terrain ennemi.

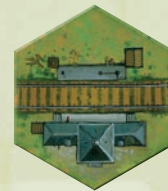
Voies ferrées



- ◆ **Déplacement** : aucune restriction pour l'infanterie. Les blindés et l'artillerie doivent s'arrêter quand ils arrivent sur une voie ferrée.

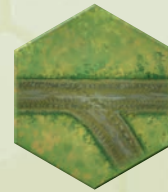
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat. Les blindés peuvent effectuer des prises de terrain et des percées de blindés de façon normale.
- ◆ **Ligne de mire** : les voies ferrées ne bloquent pas la ligne de mire.

Gare

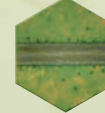


Les effets de la gare sont identiques à ceux des Villes et Villages (M44 p.14). Voir cependant leur rôle avec les trains en p.00.

Routes



- ◆ **Déplacement** : une unité activée qui part depuis une route et effectue l'ensemble de son déplacement sur celle-ci peut se déplacer d'un hexagone supplémentaire sur la route.



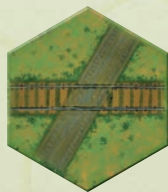
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Ligne de mire** : les routes ne bloquent pas la ligne de mire.

Exemples : Une unité d'infanterie se déplace de deux hexagones sur une route et peut encore combattre, ou alors elle se déplace de 3 hexagones et ne combat pas. Si une carte Assaut d'Infanterie est jouée, l'unité pourra se déplacer de 3 hexagones et combattre, ou encore de 4 hexagones sans combattre.

Une unité blindée peut se déplacer de 4 hexagones sur une route et combattre.

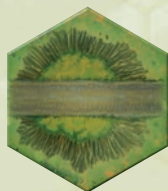
Une unité d'artillerie peut se déplacer de 2 hexagones sur une route sans combattre. La carte Tir d'Artillerie lui permet de se déplacer de 4 hexagones sur la route.

Croisement route et voie ferrée



Ce terrain se joue comme une route normale.

Route traversant une colline



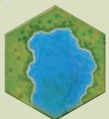
Ce terrain se joue comme une route normale, mais il bloque la ligne de mire.

Rivières et plans d'eau

Lac

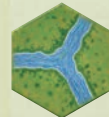
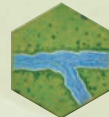
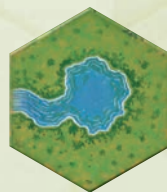


- ◆ **Déplacement** : un lac est infranchissable.
- ◆ **Ligne de mire** : un lac ne bloque pas la ligne de mire, sauf si la ligne de mire traverse au moins deux hexagones de lac d'affilée.



Confluents et sources

Ces terrains ont les mêmes effets que les rivières (M44 p.15).



II. NOUVEAUX MARQUEURS

Nouvelles Médailles

Médaille britannique : la Victoria Cross



Décernée pour bravoure face à l'ennemi, la Victoria Cross est la distinction la plus haute et la plus prestigieuse des forces britanniques et du Commonwealth. Depuis sa création en 1856, la Victoria Cross a été décernée 1 355 fois. Elle n'a été donnée que 12 fois depuis la fin de la Deuxième Guerre mondiale.

Médaille italienne de la Valeur Militaire



La médaille "Al Valore Militare" fut créée en 1833 pour récompenser les actes de bravoure. Le dessin original comportait les armes de la Savoie (une croix et une couronne), mais il fut remplacé pendant la Deuxième Guerre mondiale par un glaive romain entouré de feuilles de laurier et de chêne, avec l'inscription "ITALIA" sur la garde. Après la guerre, la médaille fut de nouveau modifiée et le dessin devint une étoile à cinq branches.

Champs de mines



Le scénario indique quel camp pose les champs de mines.



Les champs de mines sont placés en même temps que les hexagones de terrains. Commencez par mettre sur la table tous les jetons de mines face cachée et mélangez-les. Placez ensuite un jeton au hasard sur chaque hexagone marqué d'une mine dans le scénario, en prenant bien soin de garder cachée la face portant un chiffre. Remettez enfin dans la boîte tous les jetons non utilisés, en les gardant cachés de la vue des deux joueurs.

Quand une unité pénètre dans un champ de mines, elle doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

S'il s'agit d'une unité ennemie, retournez le jeton pour révéler le chiffre. Si le champ de mines est un leurre (chiffre "0"), rangez son jeton dans la boîte. Sinon, lancez le nombre de dés indiqué sur le jeton et comptez une perte par symbole correspondant à l'unité ou par grenade. Ignorez tous les autres symboles, y compris le drapeau. Après explosion, le champ de mines reste actif et le jeton est laissé face visible pour le reste de la partie.

Si l'unité appartient au camp qui a posé le champ de mines, elle doit s'arrêter mais ignorera complètement les autres effets du champ de mines (pas de révélation ni d'explosion).

Note : conformément à la règle générale de retraite, le champ de mines n'a pas d'effet sur une unité qui bat en retraite. C'est pourquoi une unité battant en retraite pourra traverser un champ de mines sans s'arrêter ni subir de pertes.

Marqueurs de cible



Les marqueurs de cible sont utilisés avec l'artillerie lourde pour désigner les cibles repérées par ces batteries. Voir page 13 dans le chapitre Nouveaux badges le paragraphe sur l'artillerie lourde.

Étoiles de bataille



Les Étoiles de bataille sont des jetons génériques utilisés pour indiquer un effet spécial, un événement unique, des actions ou des possibilités associées à un terrain particulier ou à une unité spécifique pendant la durée du scénario.

Effets standards des Étoiles de bataille

Les Étoiles de bataille ouvrent la porte à un monde de nouvelles idées et possibilités pour les scénarios de Mémoire 44. Nous vous proposons ici une liste des effets les plus utilisés. Vous trouverez également d'autres effets spéciaux décrits dans le chapitre consacré aux bâtiments particuliers.

Cependant, n'oubliez pas que les règles décrites ici ne sont pas des règles universelles et permanentes. Elles ne sont activées qu'au cas par cas, dans le paragraphe "Règles spéciales" de chaque scénario.

Sabotage



Cette règle peut être utilisée pour faire sauter un dépôt d'essence, un complexe industriel, une station radar ou tout autre objectif stratégique.

Pour détruire l'objectif, l'unité doit se trouver sur celui-ci. Lancez un nombre de dés identique à un combat rapproché. Si une étoile est jouée, l'objectif est détruit. Prenez l'Étoile de bataille et posez-la sur un emplacement de médaille de victoire. Retirez du plateau l'hexagone de l'objectif détruit.

Vous trouverez aussi une autre règle de sabotage dans la description du barrage dans le chapitre consacré aux bâtiments particuliers.



Faire sauter un pont



Les deux options ci-dessous décrivent deux façons de gérer la destruction d'un pont dans un scénario.

Option 1 – Pour faire sauter un pont routier ou ferroviaire, le joueur doit, lors de son tour de jeu, jouer une carte Section correspondant à la position du pont. Une fois la carte posée, le pont est détruit et retiré du plateau. Cette action prend tout le tour du joueur, qui ne donc rien faire d'autre. Le joueur **ne pioche pas** une nouvelle carte de Commandement à la fin de son tour et joue le reste de la partie avec une carte de Commandement de moins dans sa main.

Option 2 – Une carte Section doit être jouée de la même façon, mais au lieu de détruire automatiquement le pont, la carte permet au joueur de lancer deux dés. Si une étoile est jouée, le pont est détruit et retiré du plateau. Au contraire de la première option, le joueur retire ensuite une nouvelle carte de la pioche, que la destruction du pont ait réussi ou pas.

Note : la destruction d'un pont entraîne la perte de toute unité se trouvant dessus à ce moment-là.

Canots démontables et bateaux



Dans le scénario des ponts de Nijmegen proposé dans cette extension, vous trouverez des Étoiles de bataille représentant des canots démontables.

Les trois unités d'infanterie sur le flanc gauche possèdent des canots démontables à fond plat. Placez une Étoile de bataille sur chacune de ces unités.

Les unités possédant des canots peuvent franchir les rivières. Une unité qui pénètre sur un hexagone de rivière doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci. Tant qu'elle reste sur la rivière, elle réduira ses attaques de 1 dé. Tout drapeau joué contre l'unité se traduira par une perte supplémentaire au lieu d'une retraite. Une fois la rivière franchie, retirez l'Étoile de bataille : l'unité a abandonné ses canots et ne peut plus les utiliser.

Appel de support aérien (règle de la colline 317)



Cette règle de scénario a été introduite dans l'Opération Lüttich du jeu original. Tant qu'une unité occupe un hexagone de terrain spécifique, le joueur peut jouer ses cartes Reconnaissance comme s'il s'agissait d'une carte Attaque aérienne. Cette règle peut être utilisée avec une colline, une église, un phare ou tout autre bâtiment ou position utilisable comme poste d'observation.

Repérage pour bombardement



Il s'agit d'une variation de la règle précédente appliquée à l'artillerie. Tant qu'une unité occupe le poste d'observation, les règles d'artillerie lourde s'appliquent à toutes les unités d'artillerie du joueur. Se référer aux règles d'artillerie lourde dans le chapitre sur les badges plus loin dans ce livret.

Capture d'équipement



Une Étoile de bataille peut être utilisée pour identifier un nouvel équipement radar ou de transmission, ou tout autre objet de valeur qu'il faudra capturer. Placez une Étoile de bataille pour indiquer le précieux chargement. Une unité d'infanterie amie ou ennemie devra se rendre sur l'hexagone de l'équipement pour le ramasser. L'objet se déplacera alors avec l'unité. Si l'unité est détruite, la pièce d'équipement reste sur le sol dans l'attente d'être ramassée par une nouvelle unité.

Évasion de prisonnier



En utilisant la règle de capture d'équipement ci-dessus, une Étoile de bataille peut représenter un prisonnier important à faire évader. La seule différence est que le prisonnier sera tué si son unité libératrice est détruite.

Ce prisonnier peut se trouver dans une forteresse ou un camp de prisonniers.

Commandant héroïque



Une Étoile de bataille peut être utilisée pour représenter un commandant héroïque. Associé à une unité d'infanterie, le commandant héroïque permet à l'unité d'ignorer un drapeau et de combattre avec un dé supplémentaire. Si l'unité est détruite, lancez deux dés pour voir si le commandant a survécu. Si une étoile est jouée, le commandant a péri et l'Étoile de bataille se traduit par une victoire supplémentaire pour l'ennemi. Si le commandant a survécu, déplacez l'Étoile de bataille sur l'unité amie la plus proche.

III. BÂTIMENTS PARTICULIERS

Cette extension présente une nouvelle catégorie de terrains montrant une variété de nouveaux bâtiments, appelés bâtiments particuliers. Parfois, ces bâtiments sont purement emblématiques et ne servent qu'à mettre de l'ambiance dans le scénario. Mais souvent, ils vont jouer un rôle important dans la bataille : il s'agira d'objectifs à détruire ou à occuper, de déclencheurs d'événements ou d'actions, etc.

Les effets des bâtiments particuliers varient d'un scénario à l'autre. Ils seront décrits dans les paragraphes de Règles spéciales et de Conditions de victoire de chaque scénario.

Barrages



- ◆ **Déplacement** : infranchissable pour les blindés et l'artillerie. Aucune restriction pour l'infanterie.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat. Voir aussi les règles de sabotage.
- ◆ **Défense** : une unité sur un barrage peut ignorer le premier drapeau joué contre elle.
- ◆ **Ligne de mire** : un barrage bloque la ligne de mire.

Sabotage d'un barrage



Dans le scénario de Schwammenauel inclus dans cette extension, les Étoiles de bataille sont utilisées pour indiquer la progression du sabotage par les troupes allemandes.

Quand une unité d'infanterie allemande occupe l'un ou les deux barrages, le joueur peut tenter un sabotage. Après avoir montré sa carte de Commandement, mais avant d'activer ses unités, le joueur allemand lance deux dés. Pour chaque étoile jouée, il place une Étoile de bataille sur un barrage. Si deux étoiles sont jouées, mais qu'un seul barrage est occupé, la deuxième étoile est ignorée. À la quatrième Étoile de bataille, un barrage est saboté avec succès : le joueur allemand pose alors les quatre Étoiles de bataille sur ses emplacements de médailles de victoire ! Mais attention, si une unité alliée occupe le barrage avant la réussite de son sabotage, toutes les Étoiles de bataille sont retirées et le processus de sabotage devra repartir à zéro.

Aérodrome



- ◆ **Déplacement** : aucune restriction de déplacement.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Combat** : un aérodrome ne bloque pas la ligne de mire.



Si cela est indiqué dans le scénario, un joueur peut faire atterrir des renforts sur son aérodrome si celui-ci n'est pas occupé par des unités ennemies. Pour ce faire, il doit jouer une carte "Ordre du QG". Le joueur peut alors placer une unité d'infanterie par hexagone d'aérodrome, ce qui consomme à chaque fois un ordre d'activation de la carte. Ces unités ne peuvent pas se déplacer ni combattre ce tour-ci.

Voir aussi la règle optionnelle de sabotage dans la partie consacrée aux Étoiles de bataille.

Baraquements



Les effets des baraquements sont identiques à ceux des Villes et Villages (M44 p.14).

Cimetière



- ◆ **Déplacement** : aucune restriction de déplacement.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Défense** : une unité sur un cimetière peut ignorer le premier drapeau joué contre elle.
- ◆ **Combat** : un cimetière ne bloque pas la ligne de mire.

Église



Les effets de l'église sont identiques à ceux des Villes et Villages (M44 p.14).

De plus, une unité dans une église peut ignorer le premier drapeau jouée contre elle.

Veillez également lire la règle optionnelle sur les appels de support aérien et les repérages pour bombardement dans la partie consacrée aux Étoiles de bataille.

Nous vous recommandons de rejouer le scénario de Sainte-Mère-Église en plaçant une église au centre du village, là où se trouve l'unité allemande. La ville deviendra ainsi une position plus forte pour les Allemands.

Complexe industriel



Les effets des complexes industriels sont identiques à ceux des Villes et Villages (M44 p. 14). Voir également la règle optionnelle de sabotage dans la partie consacrée aux Étoiles de bataille.

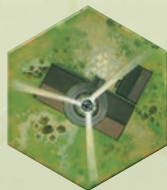
Forteresse



Les effets d'une forteresse sont identiques à ceux d'un bunker (M44 p.16).

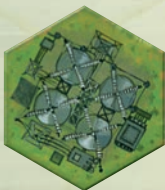
De plus, chaque camp peut l'utiliser comme position défensive. Une unité dans une forteresse peut ignorer tous les drapeaux joués contre elle. Voir également la règle optionnelle du prisonnier dans la partie consacrée aux Étoiles de bataille.

Phare



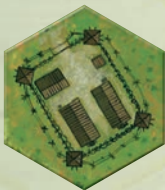
Les effets du phare sont identiques à ceux des Villes & Villages (M44 p.14). Veuillez aussi lire la règle optionnelle sur les appels de support aérien et les repérages pour bombardement dans la partie consacrée aux Étoiles de bataille.

Centrale électrique



Les effets de la centrale électrique seront décrits dans les règles spéciales des scénarios. Voir également la règle optionnelle de sabotage dans la partie consacrée aux Étoiles de bataille.

Camp de prisonniers



Les effets du camp de prisonniers seront décrits dans les règles spéciales des scénarios. Voir également la règle optionnelle du prisonnier dans la partie consacrée aux Étoiles de bataille.

Station radar



- ◆ **Déplacement** : une unité qui pénètre dans une station radar doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Défense** : toute unité d'infanterie ou de blindés attaquant une station radar enlève 1 dé à son attaque. L'artillerie attaque sans malus. Une unité sur une station radar peut ignorer le premier drapeau joué contre elle dans un lancer de dés.
- ◆ **Ligne de mire** : une station radar bloque la ligne de mire.



Si une Étoile de bataille est présente sur l'hexagone, tout joueur occupant la station radar bénéficie de l'avantage suivant : si son adversaire désire jouer la carte "Attaque aérienne", il devra déclarer son intention un tour à l'avance en posant la carte face visible à la fin de son tour de jeu. Au tour suivant, il sera obligé de la jouer.

Dépôt de ravitaillement



Un dépôt peut contenir des munitions, de l'essence ou d'autres équipements.

- ◆ **Déplacement** : aucune restriction de déplacement.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Ligne de mire** : un dépôt bloque la ligne de mire.



La destruction d'un dépôt peut entraîner la réduction de 1 hexagone des déplacements de tous les blindés du camp ennemi. Voir également la règle optionnelle de sabotage dans la partie consacrée aux Étoiles de bataille.

IV. NOUVEAUX OBSTACLES ET JETONS

Casemate



Les effets d'une casemate sont identiques à ceux d'un bunker (M44 p. 16).

De plus, chaque camp peut l'utiliser comme position défensive.

Gué



◆ **Déplacement** : une unité peut traverser une rivière en passant sur un gué. Une unité arrivant sur un gué doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

◆ **Combat** : une unité sur un gué réduit ses attaques de 1 dé.

- ◆ **Ligne de mire** : un gué ne bloque pas la ligne de mire.

Pont flottant



Les ponts flottants ne peuvent être utilisés que dans les scénarios les mentionnant spécifiquement.



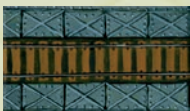
Pour construire un pont flottant sur une rivière, jouez une carte "Attaque", et au lieu d'activer trois unités, placez un pont flottant sur une rivière dans la section désignée par la carte.

◆ **Déplacement** : toute unité peut passer sur le pont flottant sans aucune restriction de déplacement.

◆ **Combat** : aucune restriction de combat.

◆ **Ligne de mire** : un pont flottant ne bloque pas la ligne de mire.

Pont ferroviaire

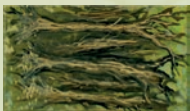


◆ **Déplacement** : une unité peut entrer sur un pont ferroviaire. L'infanterie n'a aucune restriction de déplacement, mais les blindés et l'artillerie doivent s'arrêter.

◆ **Combat** : aucune restriction de combat.

◆ **Ligne de mire** : un pont ferroviaire ne bloque pas la ligne de mire.

Obstacle routier



◆ **Déplacement** : seule une unité d'infanterie peut pénétrer sur un hexagone occupé par un obstacle routier. Elle doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

◆ **Combat** : aucune restriction de combat.

◆ **Défense** : une unité située sur un obstacle routier est protégée de tous les côtés. Toute unité d'infanterie ou de blindés attaquant un obstacle routier enlève 1 dé à son attaque. Par contre, l'artillerie attaque sans malus. Une unité sur un obstacle routier peut ignorer le premier drapeau joué contre elle.

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

Trains - Locomotive et Wagon



Les conditions d'utilisation sont précisées dans les scénarios. Les trains peuvent être utilisés pour transporter des renforts (train de ravitaillement) ou des canons (train blindé). Les trains peuvent aussi constituer des objectifs de mission.



Un train peut avancer ou reculer de 1, 2 ou 3 hexagones le long de la voie ferrée, mais il ne peut pas se déplacer si la voie est bloquée. Le train est activé comme une unité normale, en jouant une carte de Commandement. Si le train et son wagon sont sur deux sections à la fois, l'activation peut se faire à partir de l'une ou l'autre section.

Un ennemi peut prendre le train pour cible. Le train ne peut être touché que par une grenade. Placez une Étoile de bataille sur la locomotive pour chaque coup au but. Au troisième coup, retirez le wagon. Au quatrième, le train est détruit. Retirez la locomotive et posez-la sur un emplacement de médaille de victoire.

Un train peut ignorer le premier drapeau joué contre lui. Lors d'une retraite, il doit reculer le long de la voie ferrée à raison d'un hexagone par drapeau. S'il ne peut reculer, le train encaisse un dommage supplémentaire pour toute retraite non effectuée.

Train de ravitaillement - Renforts



Un train peut transporter des troupes d'infanterie et de blindés en renfort. Les unités transportées sont indiquées dans le scénario. Elles ne peuvent combattre. Quand la locomotive arrive à la gare, les unités transportées sont déployées sur les hexagones adjacents à la locomotive et au wagon. Les unités ne peuvent ni se déplacer ni combattre pendant le tour où elles ont été déployées.

Train blindé

Un train blindé contient une figurine de canon sur le wagon. Le train peut se déplacer de 1 à 3 hexagones et combattre. Appliquez les règles standard de portée et de puissance de tir de l'artillerie. Utilisez les règles expliquées ci-dessus pour le déplacement et les dégâts du train.

V. NOUVEAUX BADGES

Artillerie lourde



L'artillerie lourde est constituée de batteries de canons à longue portée, qui peuvent avoir un effet dévastateur sur de très grandes distances une fois qu'ils sont réglés sur leur cible.



Quand un scénario indique une artillerie lourde, placez le badge correspondant sur l'hexagone de l'unité, ainsi que trois jetons "cible".

L'artillerie lourde a une portée de huit hexagones.



Elle tire à 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.

Quand une artillerie lourde porte un coup au but, placez un jeton "cible" sur l'unité atteinte si elle n'a pas été éliminée ou forcée de battre en retraite. Cette unité est désormais repérée. Toute nouvelle attaque de l'artillerie lourde aura droit à un dé supplémentaire. Notez qu'on ne cumule pas les jetons "cible".

Le jeton "cible" reste sur l'unité repérée tant que celle-ci ne s'est pas déplacée ou n'a pas été éliminée. Si l'unité se déplace, volontairement ou non, le jeton de cible est retiré et posé à côté de l'artillerie lourde.

Troupes du génie



Les troupes du génie ont été utilisées pendant la Deuxième Guerre mondiale pour améliorer l'efficacité au combat des armées. Elles apportaient du support pour la mobilité, la mise en défense, l'assistance, la topographie, la construction ou la destruction, etc.

Une unité du génie se déplace comme une unité d'infanterie standard. Cependant :

- ◆ En combat rapproché, une unité du génie ne tient pas compte des protections apportées par le terrain à l'unité qu'elle attaque.
- ◆ Une unité du génie prise dans des barbelés réduira son attaque de 1 dé, mais elle pourra ensuite enlever les barbelés dans le même tour de jeu.
- ◆ Une unité du génie se trouvant sur un champ de mines et qui peut combattre devra consacrer son tour à déminer l'hexagone au lieu de combattre. Si l'unité ne peut pas déminer (car elle ne peut combattre ce tour-ci), le champ de mines explose de façon normale.

Badges nationaux



SAS: BRITISH SPECIAL AIR SERVICE

Fondé par l'officier britannique David Stirling pendant la campagne d'Afrique du Nord, le SAS était formé de petits groupes de commandos très entraînés et spécialement équipés, qui agissaient profondément en territoire ennemi, en utilisant des jeeps pour rester très mobiles. Les hommes du SAS conduisirent des raids dévastateurs sur les aérodromes allemands et sur plusieurs autres objectifs stratégiques. Par la suite, ils participèrent aux opérations parmi les plus audacieuses de la Deuxième Guerre mondiale.



2^{ÈME} DIVISION BLINDÉE

L'histoire de la 2^{ème} DB est liée à la personnalité de son fondateur, le général français Philippe de Hautecloque, plus connu sous le nom du Général Leclerc. Après la défaite française et son évasion, le Général Leclerc rejoignit les forces alliées en Afrique du Nord et rassembla les premiers éléments d'une nouvelle armée française, qui deviendra officiellement la 2^{ème} Division Blindée en 1943. Après plusieurs victoires en Afrique du Nord, la 2ème DB fut envoyée

en Normandie pour participer à la campagne de libération de la France. En août 1944, la 2^{ème} DB libéra Paris, un événement d'une grande portée symbolique et politique. Elle poursuivit son action vers l'est, libérant Strasbourg, et finit la guerre jusqu'en Allemagne, à Berchtesgaden, la résidence privée de Hitler.



FORCES SPÉCIALES BRITANNIQUES

Outre le célèbre SAS, l'armée britannique comptait de nombreuses unités de forces spéciales. Pendant la guerre, la Grande Bretagne développa ces unités spécialement entraînées, puis les mit à contribution sur de nombreux théâtres d'opération, écrivant ainsi quelques unes des plus glorieuses pages de l'Histoire de la Deuxième Guerre mondiale.



TROUPES POLONAISES

Après la défaite de 1939, le gouvernement polonais en exil en France organisa une nouvelle armée. Cette armée participa à la défense de la France, à la fois sur terre et dans les airs. Après la chute de la France, de nombreuses troupes polonaises furent évacuées en Grande Bretagne. Pendant la Bataille d'Angleterre, l'escadron de chasseurs polonais 303 enregistra le plus grand nombre de victoires de tous les escadrons alliés. Les troupes polonaises participèrent également à plusieurs batailles célèbres, comme la bataille de Arnhem pendant l'opération Market Garden, ou pendant la quatrième bataille de Monte Cassino.



RÉSISTANTS YUGOSLAVES

Les "Partisans" yougoslaves résistèrent activement à l'occupation allemande de leur pays. L'organisation principale était l'Armée de Libération Populaire et de Détachements de Partisans de Yougoslavie, dirigée par le chef du parti communiste yougoslave, Josip Broz, plus connu sous le nom de "Tito". Les partisans menèrent une guerre de guérilla et instaurèrent une organisation communiste dans les territoires sous leur contrôle.



RÉPUBLICAINS ESPAGNOLS

De 1936 à 1939, l'Espagne connut une guerre civile tragique entre les Républicains espagnols et la rébellion nationaliste menée par le général Franco. Franco réussit à renverser le gouvernement républicain et établit une dictature. Parmi les Républicains se trouvaient de nombreux groupes communistes et anarchistes, comme la CNT (union anarcho-syndicaliste). De petits contingents de volontaires de plusieurs pays participèrent à la Guerre d'Espagne, comme des Britanniques et des Américains, du côté des Républicains. Les forces militaires allemandes aidèrent quant à elles le camp nationaliste.



DIVISION D'ÉLITE ITALIENNE - "DIVISIONE LITTORIO D'ASSALTO"

Formée en 1939, elle était composée du 33^{ème} régiment blindé, du 12^{ème} régiment Bersaglieri, et du 133^{ème} régiment d'artillerie "Littorio". D'abord engagée dans les Alpes, puis dans les Balkans, elle fut

transférée en Afrique du Nord en 1941, où le 33^{ème} régiment blindé fut remplacé par le 133^{ème}. La division combattit à El Alamein, où elle fut presque complètement décimée. La division fut dissoute en novembre 1942.



AUSTRALIE

La 2^{ème} Force Impériale Australienne (la 2^{ème} AIF) a été formée en 1939, à l'origine par des unités volontaires de l'Armée australienne. Les divisions de la AIF furent impliquées dans des théâtres d'opération aussi différents que l'Afrique du Nord contre l'Allemagne ou la Nouvelle Guinée et Bornéo contre l'Empire du Japon. La 9^{ème} Division se distingua à la bataille de Tobruk (1941) et à El Alamein (1942).



NEW ZEALAND

La principale force de Nouvelle Zélande fut la 2^{ème} Division. Après la perte de la Grèce et de la Crète, elle rejoignit l'armée britannique en Afrique du Nord. Elle joua un rôle crucial pendant la bataille de El Alamein contre les troupes du Rommel en 1942. Plus tard, elle participa à la bataille de Monte Cassino en Italie.



GURKHA

Les troupes de l'Empire britannique combattirent sur tous les champs de bataille de la Deuxième Guerre mondiale. Les "Gurkha" venaient d'Inde et se battirent en Afrique du Nord, au Moyen-Orient, en Grèce, en Birmanie et à Java. Quatre hommes de la 4^{ème} Division reçurent la Victoria Cross en Grèce, et quatre autres de la 5^{ème} Division la reçurent en Birmanie.



FORCE NATIONALISTES CHINOISES

Quand la Deuxième Guerre mondiale éclata, la Chine était déjà la proie d'un conflit violent depuis 1927 entre les forces nationalistes de Chiang Kai-Shek et les forces communistes de Mao Zedong. Les Japonais profitèrent du conflit pour envahir et occuper de grandes portions du territoire chinois. Chiang Kai-Shek et Mao firent une trêve pour combattre leur ennemi commun avec un léger soutien des Alliés. Après la Deuxième Guerre mondiale, le parti communiste de Mao remporta la victoire en 1949 et fonda la République Populaire de Chine. Chiang Kai-Shek et plus de deux millions de réfugiés firent sur l'île de Taïwan, et fondèrent la République de Chine.



COCARDE ALLEMANDE

La cocarde militaire allemande était placée sur les ailes des avions et sur les flancs des blindés.



AFRIKA KORPS

L'armée de l'Afrika Korps fut créée par le haut commandement allemand en février 1941 en Libye, à la suite de la défaite italienne contre les Alliés lors de l'opération Compass. Sous le commandement de Erwin Rommel, elle devint une force blindée puissante qui repoussa les Alliés jusqu'à leurs positions de départ, sauf à Tobruk.

De 1941 à 1943, l'Afrika Korps participa à plusieurs batailles célèbres, comme la bataille de la passe de Kasserine pendant la campagne de Tunisie en février 1943. Suite à la contre-attaque des Alliés à Gafsa, les restes de l'Afrika Korps et des troupes italiennes se rendirent le 13 mai 1943.



101^{ÈME} DIVISION AÉROPORTÉE US - LES "SCREAMING EAGLES"

La célèbre 101^{ème} fut créée en août 1942. Avec la 82^{ème}, ses hommes furent parachutés la nuit du Jour J sur la Normandie. Ils participèrent ensuite à l'opération Market Garden en septembre 1944, puis à la bataille des Ardennes en décembre 1944, où ils défendirent le carrefour stratégique de Bastogne. La fameuse "Easy Company", le 506^{ème} régiment parachutiste, faisait partie de la 101^{ème}.



TROUPES ALLEMANDES DU GÉNIE

Le badge "Fp" montré ici désigne les troupes de génie spécialisées dans la construction de fortifications.



TROUPES ITALIENNES DU GÉNIE

L'histoire italienne remonte au début du 16^{ème} siècle. Avec l'invention de la poudre et des canons, il fallut inventer une nouvelle façon de construire les forteresses pour qu'elles puissent résister à cette nouvelle puissance de feu. Le résultat fut la "trace italienne" : des bastions ou des villes fortifiées aux contours en forme d'étoile. Dans les années 1530 et 1540, ce nouveau concept se répandit depuis l'Italie au travers de toute l'Europe et les constructeurs italiens furent très demandés. Le concept fut perfectionné au fil des siècles et était encore utilisé pendant la Première Guerre mondiale.



TROUPES ROYALES DU GÉNIE

Les troupes britanniques du génie jouèrent un rôle important dans tous les conflits où la Grande Bretagne fut impliquée. C'est pourquoi le roi William IV leur conféra en 1832 la devise "ubique" ("qui est partout"), pour souligner qu'ils avaient pris part à absolument toutes les batailles. Pendant la Deuxième Guerre mondiale, les compétences des "Royal Engineers" furent mises à profit pour le désamorçage de bombes, la détection de mines, la construction de ponts, etc.



TROUPES AMÉRICAINES DU GÉNIE

Le château entouré de tours est le symbole du corps américain du génie. Dans la tradition des blasons, ce symbole désignait les hommes qui attaquaient les remparts. L'armée américaine commença à utiliser ce symbole en 1840. Il était placé sur divers emplacements de l'uniforme, comme les épaulettes, les ceinturons, les boutons. Bien que la forme du symbole ait évolué, il reste le signe distinctif du génie.

34 - [BATAILLE DE GAZALA] KNIGHTSBRIDGE - 12 JUIN 1942

Ordre d'installation

1



x2

2



x1

3



x2

4



x1

5



x3



Contexte historique

La Bataille de Gazala vit se dérouler toute une série d'affrontements entre Rommel et les Anglais à la fin du printemps 1942, près de la côte de Libye. Les manœuvres brillantes, mais risquées, du "Renard du Désert" à la fin mai et au début juin furent un succès, mais laissèrent ses unités blindées avec peu de carburant et largement dispersées. Une attaque majeure des réserves anglaises aurait pu conduire à une victoire décisive et détruire la plupart des unités mobiles de Rommel, mais l'absence d'exploitation de cette faiblesse par les Anglais lui donna le temps de se ravitailler.

Le 12 juin, suite à un rapport faisant état d'une faille dans les formations de chars allemands, le haut commandement anglais rassembla les 2^e et 4^e Brigades Blindées pour une attaque. Malgré l'avantage numérique des Anglais, Rommel usa de sa supériorité en tant que chef et de son meilleur équipement pour contre-attaquer. Il ordonna une attaque frontale par la 15^e Panzer, alors que la 21^e Panzer tentait un débordement par le flanc. Les forces anglaises, après un engagement violent autour de Knightsbridge, furent détruites dans cette bataille.

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 4 cartes de Commandement.

Note : Pour un meilleur effet visuel, nous vous recommandons d'utiliser pour ce scénario le plateau désertique de l'extension "Plateau Hiver/Désert". Sinon, vous pouvez naturellement utiliser le plateau original de Mémoire 44.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

Règles spéciales

Les unités blindées des Forces Spéciales allemandes possèdent 4 figurines. Placez un badge des Forces Spéciales dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités.

Le mouvement des blindés est modifié comme suit :



Une unité blindée allemande qui est activée peut être déplacée jusqu'à 3 hexagones et combattre.

Une unité blindée alliée qui est activée peut être déplacée jusqu'à 2 hexagones et combattre.

Appliquez les règles du Désert d'Afrique du Nord (voir p. 3).

35 - [MARKET GARDEN] PONTS DE NIMÈGUE - 20 SEPTEMBRE 1944

Ordre d'installation

- 1  x4
- 2  x10
- 3  x12
- 4  x8
- 5  x10
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x1
- 9  x2
- 10  x3
- 11  x3



Contexte historique

Il était espéré que les parachutistes de la 82^e Aéroportée seraient capables de prendre les ponts de Nimègue, fortement défendus, durant la première phase de l'Opération Market Garden. Cependant, d'autres priorités et des parachutages qui laissèrent la plupart des Paras à des kilomètres de leurs objectifs, contrecarrèrent toute tentative sérieuse. Le pont dut attendre l'arrivée du XXX^e Corps.

Le 20 septembre, le XXX^e Corps monta une attaque contre le pont routier de Nimègue, pendant que le 504^e Régiment d'Infanterie Parachutiste, dans des canots d'assaut, attaquait le Fort protégeant le pont de chemin de fer, avant de bifurquer vers l'Est. Le pont de chemin de fer fut pris intact par les deux extrémités. Comme les chars anglais avançaient vers le pont routier, les Allemands en retraite donnèrent l'ordre de le faire sauter, mais par chance pour les Alliés, les charges de démolition n'explosèrent pas et il fut ainsi capturé.

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.

Joueur allié

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

Conditions de victoire

- ◆ 6 Médailles.

Une unité alliée qui capture un hexagone de pont remporte une médaille de victoire.

Placez une médaille sur chaque pont. Tant que l'unité alliée occupe un de ces hexagones, cette médaille reste acquise au joueur. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.


Règles spéciales

Les trois unités d'infanterie alliée sur le flanc gauche possèdent des canots démontables à fond plat. Placez une Étoile de Bataille dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités. Voyez p.8 pour en savoir plus sur les canots démontables.

Voyez p.13 pour en savoir plus sur l'artillerie lourde.

36 - BARRAGE DE SCHWAMMENAUEL - 4-9 FÉVRIER 1945

Ordre d'installation

- 1  x15
- 2  x4
- 3  x2
- 4  x2
- 5  x3
- 6  x12
- 7  x4
- 7  x7
- 7  x2
- 10  x2
- 11  x2



Contexte historique

Avant que les opérations "Véritable" et "Grenade" ne puissent commencer, il y avait lieu de traiter le problème des barrages de la Roer. Ces barrages étaient situés dans une région de gorges escarpées, de basses montagnes et de routes étroites. Les tentatives précédentes de capturer les barrages avaient échoué, et l'ordre de prendre les barrages de Schwammenauel et Urft semblait une mission impossible pour la 78^e Division d'Infanterie qui n'avait qu'une expérience limitée du combat. La 272^e Division de Volksgrenadiere était déployée dans ce secteur du Westwall.

Le 9^e d'Infanterie réussit à capturer intact le Barrage de Urft, mais la progression pour prendre Schwammenauel fut ralentie par le terrain accidenté et le manque d'appui blindé. Finalement le village de Schmidt tomba et peu après, l'Infanterie du 309^e captura le barrage. Les troupes allemandes avaient malgré tout pu faire sauter les valves de vidange, ce qui envoya une puissante cascade d'eau en aval de la rivière Roer durant des semaines.

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.

Joueur allié

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

Conditions de victoire

- ◆ 6 Médailles.

Une unité alliée qui capture un hexagone de barrage remporte une médaille de victoire.

Placez une médaille sur chacun des hexagones de barrage. Tant que l'unité alliée occupe un de ces hexagones, cette médaille reste acquise au joueur. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Le joueur allemand peut tenter de saboter le barrage de Schwammenauel ou celui de Urft. Voyez p. 9 pour en savoir plus sur les règles de sabotage de barrage.

Règles spéciales

Les unités des Forces Spéciales alliées sont des parachutistes. Placez un badge des Forces Spéciales alliées dans le même hexagone que ces unités pour les distinguer des autres unités. Ces unités peuvent se déplacer de 1 ou 2 hexagones et combattre dans le même tour.



37 - [OPERATION GRENADE] PASSAGE DE LA ROER - 24 FÉVRIER 1945

Ordre d'installation

- 1 x4
- 2 x4
- 3 x1
- 4 x16
- 5 x13
- 6 x7
- 7 x6
- 8 x2
- 9 x3
- 10 x4
- 11 x6



Contexte historique

La 9^e Armée était alignée le long de la Roer, le 23 février au début de l'Opération Grenade. Le niveau de la rivière avait suffisamment baissé pour rendre sa traversée possible et l'opération commença par un extraordinaire bombardement d'artillerie.

La 84^e Division occupait la position la plus au nord de toutes les divisions montant à l'assaut. La première vague traversa une section étroite de la Roer à Linnich. Une fois la rivière passée, le 1^{er} Bataillon ne s'arrêta pas pour nettoyer les positions défendues par les Allemands mais progressa vers la gauche. Le 3^e Bataillon traversa ensuite et pendant que le 1^{er} Bataillon continuait sa pression vers le nord, le 3^e engagea les éléments de la 59^e Division d'Infanterie et de la 183^e Division de Volksgrenadiere dans leurs positions défensives en face de Linnich.

À la fin du deuxième jour, deux régiments avaient traversé la Roer et occupaient une tête de pont d'environ 5 kilomètres.

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.

Une unité alliée qui capture un hexagone de ville ou celui de route en bord de plateau du côté allemand, comme indiqué, remporte une médaille de victoire.

Placez une médaille sur chacun de ces hexagones. Tant que l'unité alliée occupe un de ces hexagones, cette médaille reste acquise au joueur. Si l'unité s'en va ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Special Rules

La Roer est une rivière navigable par l'infanterie alliée, qui utilise des bateaux pour traverser. Jouez la rivière comme un gué (voir p.11).

Voyez p. 7 pour en savoir plus sur les champs de mines.

EXTENSION N°2:

LE FRONT EST

Découvrez les batailles glacées du front est. Inclut des nouveaux terrains, règles et 8 scénarios.

Inclus une armée complète : tanks T-34, soldats soviétiques et canons ZIS-3.



EXTENSION N°3:

PLATEAU HIVER / DÉSERT

Découvrez un nouveau plateau pour Mémoire 44, avec des étendues glacées d'un côté et des terres désertiques de l'autre. Inclut également des règles de campagnes simplifiées pour relier ensemble des scénarios et une règle de Blitz pour les batailles de 1939 à 1940.