



MÉMOIRE 44

WINTER WARS



LA BATAILLE DES ARDENNES

**DAYS OF
WONDER**

Richard Borg



AVANT-PROPOS

Vous voilà sur le point de livrer l'une des batailles les plus farouches de la guerre. Après cinq années de conflit et par un froid mordant, vos soldats se préparent au combat. Cette extension, aussi indispensable qu'un pack de rations pour un soldat, vous permettra de trouver tout ce qu'il faut pour mener de grandes offensives dans des environnements enneigés !

Mais assez parlé, il est temps de faire l'inventaire de votre équipement :

- ◆ 4 punchboards de terrains enneigés
- ◆ 20 cartes de Combat d'Hiver de même type que les cartes de Combat Urbain présentées dans la Battle Map n°3 - *L'Épée de Stalingrad*
- ◆ 80 cartes Breakthrough spécialement dédiées à ce mode de jeu
- ◆ Nouvelles règles hivernales

◆ Nouvelles unités : chasseurs de chars, canons antichars lourds, et règles de Matériel propres à la fin de la guerre (arme antichar, mortier et mitrailleuse)

Cet équipement vous sera indispensable pour livrer bataille sur les dix scénarios proposés dans ce livret, retraçant les deux semaines cruciales de la bataille des Ardennes lors de l'hiver 1944. Les six premiers scénarios sont des scénarios standard et ne nécessitent que le jeu de base et cette extension (bien qu'utiliser un plateau Hiver/Désert rendra l'ensemble plus esthétique). Les quatre scénarios suivants sont des scénarios Breakthrough de la bataille des Ardennes. Ils nécessitent en plus de cette extension un exemplaire du Front Est et un plateau Breakthrough.

Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à jouer que nous en avons eu à créer cette extension, et vous souhaitons un joyeux Noël 1944 autour de batailles âprement disputées !

Et par-dessus tout, amusez-vous bien !

Richard Borg

et l'État-Major de Days of Wonder

TABLE DES MATIÈRES

I. TERRAINS ET BÂTIMENTS	3
Château	3
Rivière gelée	3
Église enneigée	3
Forêt enneigée	3
Colline enneigée	3
Village enneigé	3
Voie ferrée enneigée	3
Route enneigée	3
II. NOUVELLES RÈGLES	4
Conditions de Victoire	4
Règles hivernales	4
Chutes de neige	4
Visibilité réduite	4
Cartes Combat d'Hiver	5
Cartes de Commandement Breakthrough	6
III. NOUVELLES MÉDAILLES & MARQUEURS	7
Pions Exit	7
Camouflage	7
Champs de mines	7
IV. NOUVEAUX OBSTACLES	8
Obstacle routier enneigé	8
Pont ferroviaire enneigé	8
Pont flottant enneigé	8
Pont enneigé / Bunker enneigé	8
V. NOUVELLES UNITÉS	8
Chasseurs de chars	9
Canons antichars lourds	9
Matériel (1942>)	9
Arme antichar / Mitrailleuse / Mortier	9
Troupes du Génie	9
Half-tracks	10
Artillerie mobile	11
Voitures tout-terrain	11
504 ^e Régiment d'Infanterie Parachutiste	11

I. TERRAINS ET BÂTIMENTS



Château



Les effets d'un château sont identiques à ceux d'un hex de Villes & Villages (M44 p.14).

◆ **Test aérien :** 2



Rivière gelée



Une rivière gelée peut être franchie mais la glace n'est pas toujours très sûre. Quand une unité se déplace ou bat en retraite sur une rivière gelée, lancez deux dés. Chaque étoile jouée entraîne une perte. Il n'y a aucune restriction de déplacement et de combat.

◆ **Test aérien :** 1



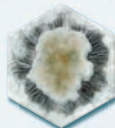
Église enneigée



Les effets d'une église enneigée sont identiques à ceux d'une église normale, donc d'un hex de Villes & Villages (M44 p.14). De plus, une unité dans une église enneigée peut ignorer le premier drapeau joué contre elle. L'église enneigée n'est utilisée qu'à titre esthétique.

◆ **Test aérien :** 2

Forêt, Colline et Village enneigés

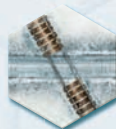
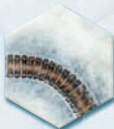


Les effets de ces terrains sont identiques à ceux de leurs équivalents du jeu de base. Ils ne sont utilisés qu'à titre esthétique.

Voie ferrée enneigée



Les effets d'une voie ferrée enneigée sont identiques à ceux d'une voie ferrée normale (TP p.5). Elle n'est utilisée qu'à titre esthétique.



◆ **Déplacement :** aucune restriction pour l'infanterie. Les blindés et l'artillerie doivent s'arrêter lorsqu'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.

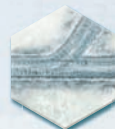
◆ **Ligne de mire :** les voies ferrées ne bloquent pas la ligne de mire.

◆ **Test aérien :** 1

Route enneigée



Les effets d'une route enneigée sont identiques à ceux d'une route normale (TP p.5). Elle n'est utilisée qu'à titre esthétique.



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

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

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

◆ **Test aérien :** 0



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

Ces icônes, lorsqu'elles apparaissent, font référence aux extensions précédentes de **MEMOIR '44**.



M44



Terrain



Front

Est



Guerre du

Pacifique



Hiver/

Désert



Théâtre

Méd.



Air

Pack



Battle

Maps

Winter

Wars

II. NOUVELLES RÈGLES

Conditions de victoire

Voici les conditions de victoire utilisées dans Mémoire 44. Certaines sont bien connues mais d'autres n'ont encore jamais été utilisées.

Médaille-objectif temporaire

La médaille de victoire de l'hex est capturée et temporairement conservée tant qu'une unité du camp approprié tient l'hex. Si l'unité quitte l'hex pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination), la médaille est immédiatement perdue et replacée en jeu dans son hex d'origine.

Médaille-objectif majoritaire

La médaille de victoire du groupe d'hex est capturée et temporairement conservée par le camp qui occupe le plus d'hex dans ce groupe. Dès que cette condition cesse d'être remplie, la médaille revient en jeu.

Médaille-objectif majoritaire (début de tour)

La médaille de victoire du groupe d'hex est capturée et temporairement conservée par le camp qui occupe le plus d'hex dans ce groupe au début de son tour. Dès que cette condition cesse d'être remplie, la médaille revient en jeu.

Médaille-objectif définitive

La médaille de victoire de l'hex est capturée et définitivement conservée dès l'instant où une unité du camp

approprié pénètre dans l'hex. Cette médaille n'est jamais rendue ni remise en jeu, même si l'unité devait ensuite quitter l'hex.



Médaille-objectif définitive (début de tour)

La médaille de victoire de l'hex est capturée et définitivement conservée si une unité du camp approprié occupe l'hex au début de son tour. Cette médaille n'est jamais rendue ni remise en jeu, même si l'unité devait ensuite quitter l'hex.



Médaille-objectif persistante

La médaille de victoire de l'hex est capturée dès l'instant où une unité pénètre dans l'hex. L'unité conserve ensuite la médaille (même si elle quitte l'hex) jusqu'à ce qu'une unité du camp adverse pénètre dans l'hex. Dans ce cas, l'adversaire récupère la médaille.



Médaille-objectif exclusive

La médaille de victoire du groupe d'hex est capturée et temporairement conservée par le camp approprié si au moins une de ses unités occupe le groupe d'hex de manière exclusive (donc s'il n'y a pas d'unité ennemie dans un ou plusieurs autres hex du groupe). Dès que cette condition cesse d'être remplie, la médaille revient en jeu.

Mort subite

Dès qu'un camp remplit les conditions de mort subite précisées dans le scénario, il remporte immédiatement la partie.

Règles hivernales

La plupart des scénarios se déroulant en hiver sont sujets aux règles suivantes :



Chutes de neige

- ◆ Les blindés et véhicules ne peuvent se déplacer que de 2 hex au maximum, sauf si l'intégralité de leur mouvement se fait sur route, auquel cas ils peuvent se déplacer d'un hex supplémentaire, pour un maximum de 3 hex.
- ◆ Ils peuvent tout de même faire une *Prise de terrain* ou une *Percée de blindés*, le cas échéant.
- ◆ Les Alliés, comme l'Axé, ne lancent plus qu'un dé par hex en cas d'*Attaque aérienne*.

Visibilité réduite



- Les scénarios se déroulant par temps de neige, de brouillard, dans l'obscurité ou sous une pluie battante utilisent les règles de **Visibilité réduite**.
- ◆ Les symboles du dé correspondant à l'unité ciblée ne sont pris en compte qu'en combat rapproché (hex adjacent).
 - ◆ La grenade est prise en compte dans tous les cas.
 - ◆ Tout drapeau provoque normalement une retraite.
 - ◆ Lorsque l'étoile provoque une perte (unités spéciales, cartes de Combat ou de Commandement) elle est aussi prise en compte.
 - ◆ La carte *Tir de barrage* n'est pas affectée par cette règle.

Cartes Combat d'Hiver



Revivez toute l'intensité des combats hivernaux de la Seconde Guerre mondiale avec ce nouveau deck de cartes de Mémoire 44. Une nouvelle expérience de jeu vous attend !



Les cartes Combat ne sont pas des cartes Commandement ; elles se jouent principalement en parallèle de celles-ci et complètent leurs effets. Les cartes Combat peuvent être jouées pendant votre tour ou celui de votre adversaire, et vous feront revivre les rudes conditions des combats menés dans le froid et la neige !

Lorsque les règles de Combat sont actives, mélangez les cartes Combat en début de partie et donnez-en 2 à chaque joueur. En Overlord, donnez 1 carte à chaque Général. Faites une pile avec les cartes restantes et placez-la face cachée à proximité du plateau de jeu.



Règles des cartes Combat

Les cartes Combat peuvent être jouées lors de n'importe quel tour, en plus d'une carte Commandement. Elles doivent respecter les règles suivantes :

- ◆ En général, les cartes Combat sont jouées en combinaison avec une carte de Commandement pour améliorer les actions des unités activées par cette carte. Quand ce n'est pas le cas, une phrase l'indique en bas de la carte.

- ◆ Les cartes Combat qui donnent des dés en plus à une unité (ou plusieurs) se cumulent toujours avec les dés éventuellement accordés par la carte Commandement.



< Cette carte se joue avant d'activer vos unités.

Cette carte se joue en réaction à une attaque adverse. >



- ◆ Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Combat qu'un joueur peut conserver en main, ni au nombre de cartes Combat qu'il peut jouer lors de son tour ou du tour de son adversaire.
- ◆ Un joueur peut piocher une nouvelle carte Combat à la fin de son tour s'il a joué une **Reconnaissance** (mais pas une **Reconnaissance en force**).
- ◆ Lorsqu'une carte Combat est jouée, elle est défaussée. Si la pile de carte Combats est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.
- ◆ Lorsque la carte **Action héroïque** est jouée, mélangez immédiatement la défausse et la pioche des cartes Combat pour former une nouvelle pioche.

Lorsqu'il est question d'hex de Bâtiments dans les cartes Combat, cela inclut les hex de villes & villages, mais aussi toutes les constructions faites par l'homme (gare, ruines, etc.).

Lorsqu'il est question de figurines disponibles, cela fait référence aux figurines qui n'ont pas été déployées au début du jeu ou bien qui ont été retirées du champ de bataille (pertes).

Une unité complète est une unité constituée de toutes ses figurines. Lorsqu'une carte impose le déploiement d'une unité complète, vous devez avoir assez de figurines pour être autorisé à déployer cette unité.

En Overlord, un Général ne peut jouer une carte Combat que sur une unité qu'il a activée. Il peut jouer les cartes Combat à utiliser contre les unités ennemies soit contre les unités ennemies qui attaquent une de ses unités, soit contre une unité ennemie commençant ou terminant son déplacement dans une section du champ de bataille sous ses ordres.



Ténacité

Lorsqu'une carte porte le symbole de Ténacité, vous pouvez soit la jouer normalement, soit la jouer en tant que Ténacité.

Ténacité : L'unité sur laquelle vous jouez Ténacité peut ignorer un drapeau de retraite.

Souvent, l'effet de base de la carte Combat est plus puissant que la Ténacité. Cependant, dans certaines situations, il vaut mieux choisir la Ténacité plutôt que de vouloir appliquer les effets de la carte, même si vous avez les unités qui conviennent.

Cartes de Commandement Breakthrough



Votre paquet de cartes de Commandement Breakthrough comporte 80 cartes. Il a été spécialement conçu pour s'adapter au jeu en mode Breakthrough et améliorer celui-ci, et peut être utilisé avec tous les scénarios Breakthrough parus à ce jour, y compris ceux de cette extension.

Le dos des cartes Breakthrough est identique au dos des cartes de Commandement standard : vous pouvez donc, si vous le désirez, jouer des scénarios standard en utilisant quelques cartes Breakthrough en plus... Ces cartes offrent une grande mobilité à vos troupes, mais aussi à celles de votre adversaire ! À vous d'en faire bon usage...

Cartes Tactique

Le paquet de cartes de Commandement Breakthrough comporte 28 cartes Tactique. La plupart sont identiques aux cartes standard et doivent être jouées exactement de la même façon :

- ◆ Assaut de blindés (3 cartes)
- ◆ Contre-attaque (3 cartes)
- ◆ Ordre du QG (3 cartes)
- ◆ Assaut d'infanterie (2 cartes)
- ◆ À l'attaque ! (3 cartes)
- ◆ Embuscade (2 cartes)
- ◆ Tir d'artillerie (2 cartes)
- ◆ Combat rapproché (1 carte)
- ◆ Fusillade (2 cartes)
- ◆ Action héroïque (2 cartes)

Les cartes Tactique ci-dessous ont été modifiées :



◆ Attaque aérienne (1 carte)

L'Axe et les Alliés lancent tous les deux 2 dés par hex en cas d'*Attaque aérienne*.

◆ Tir de barrage (1 carte)

Lors d'un *Tir de barrage*, le symbole étoile provoque lui aussi une perte.

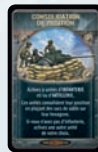


◆ Infiltration (1 carte)

Les restrictions de mouvement dues au terrain ne s'appliquent pas, mais les restrictions de combat s'appliquent. Cette carte est identique à la carte fournie dans *L'Épée de Stalingrad*.

◆ Consolidation de position (1 carte)

L'artillerie peut elle aussi consolider sa position avec cette carte.



◆ Médecins & mécaniciens (1 carte)

Plusieurs unités peuvent être soignées / réparées simultanément grâce à cette carte.

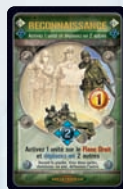
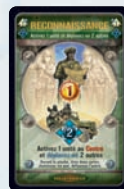
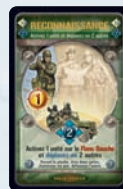
de la même façon :

- ◆ Attaque frontale (2 cartes)
- ◆ Encerclement (2 cartes)
- ◆ Reconnaissance en force (4 cartes)
- ◆ Assaut sur le flanc gauche (3 cartes)
- ◆ Assaut au centre (3 cartes)
- ◆ Assaut sur le flanc droit (3 cartes)

Les cartes Section ci-dessous ont été modifiées. Elles permettent d'activer un certain nombre d'unités normalement (mouvement + combat) mais également d'en activer d'autres qui ne feront que se *déplacer*. Les unités que vous *déplacez* peuvent être activées dans n'importe quelle section du champ de bataille. Elles se déplacent normalement mais ne peuvent pas combattre.

◆ Reconnaissance + 2

- Reconnaissance sur le Flanc Gauche + 2 Déplacements - (x2)
- Reconnaissance au Centre + 2 Déplacements - (x2)
- Reconnaissance sur le Flanc Droit + 2 Déplacements - (x2)



◆ Accrochage + 2

- Accrochage sur le Flanc Gauche + 2 Déplacements - (x5)
- Accrochage au Centre + 2 Déplacements - (x6)
- Accrochage sur le Flanc Droit + 2 Déplacements - (x5)



◆ Attaque + 1

- Attaque sur le Flanc Gauche + 1 Déplacement - (x4)
- Attaque au Centre + 1 Déplacement - (x5)
- Attaque sur le Flanc Droit + 1 Déplacement - (x4)



III. NOUVELLES MÉDAILLES & MARQUEURS

Pions Exit



Quand il est placé avec la flèche pointant vers le bord du plateau, un pion Exit indique un hex spécifique par lequel une unité quittant le plateau peut être sauvée et rapporter une médaille de victoire.

Lorsqu'ils pointent l'un vers l'autre, une paire de pions Exit indique un intervalle d'hex de bord de plateau,



Le pion Exit n°1 est un hex de sortie isolé. En revanche, tous les hex de bord de plateau entre les pions Exit n°2 et 3, eux inclus, forment une ligne d'hex par lesquels une unité peut quitter le plateau et remporter une médaille de victoire.

intervalle incluant les deux hex sur lesquels sont placés les pions Exit.

Lorsqu'une unité quitte le plateau entre les pions Exit (ou en passant par un hex où se trouve un pion Exit), elle est retirée du plateau de jeu et remporte une médaille de victoire.

Camouflage

Lorsque les Règles Spéciales du scénario le précisent, ou lorsque la carte Combat d'Hiver correspondante est jouée, certaines unités peuvent être camouflées. Marquez-les alors du jeton Camouflage (ou d'une étoile de bataille si vous êtes à court de jetons Camouflage).

Une unité camouflée ne peut être attaquée qu'en combat rapproché (depuis un hex adjacent).

Une unité qui se déplace ou combat perd son camouflage.



Champs de mines



Les Règles Spéciales des scénarios indiquent quel camp pose les champs de mines. La plupart des champs de mines des Ardennes furent hâtivement mis en place à cause de la rigueur de l'hiver. C'est pour cette raison, entre autres, que les champs de mines de cette extension ne sont pas très puissants.

Les champs de mines sont placés en même temps que les hex 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 hex 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.

IV. NOUVEAUX OBSTACLES

Obstacles routiers enneigés



Les effets des obstacles routiers enneigés sont identiques à ceux des obstacles routiers normaux (TP p.12).



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

◆ **Combat** : 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.

Pont ferroviaire enneigé



Les effets d'un pont ferroviaire enneigé sont identiques à ceux d'un pont ferroviaire normal (TP p.12).



◆ **Déplacement** : Un pont ferroviaire peut permettre de franchir un hex de rivière. 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.

Pont flottant enneigé



Les effets d'un pont flottant enneigé sont identiques à ceux d'un pont flottant normal (TP p.12).



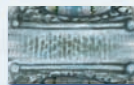
Les ponts flottants ne peuvent être utilisés que dans les scénarios les mentionnant spécifiquement. Pour construire un pont flottant sur une rivière, jouez une carte "Attaque", et au lieu d'activer trois unités, placez un pont flottant sur une rivière dans la section désignée par la carte.

◆ **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 enneigé et bunker enneigé



Vous pouvez utiliser les ponts enneigés et les bunkers enneigés pour créer vos propres scénarios. Ils ont les mêmes effets que leurs équivalents du jeu de base. De plus, chaque camp peut utiliser le bunker enneigé comme position défensive.



V. NOUVEAUX BADGES & UNITÉS

Chasseurs de chars



Différenciez avec un badge les unités de blindés définis comme des chasseurs de chars lorsque cela est indiqué en Règle Spéciale. Les chasseurs de chars sont considérés comme



des blindés dans tous les cas, sauf mention contraire.

Les unités de chasseurs de chars allemandes et russes comportent 4 figurines (ce nombre est indiqué dans le petit rond jaune en bas à droite de l'icône correspondante). Par défaut, les unités de chasseurs de chars des autres nations ne disposent que de 3 figurines.

Une unité de chasseurs de chars activée peut se déplacer de 2 hex et combattre avec 2 dés dans un rayon de 4 hex, à condition d'avoir une ligne de mire sur sa cible.

Toute étoile obtenue par des chasseurs de chars contre une unité de blindés ou de véhicules provoque une perte. Cependant, les chasseurs de chars sont vulnérables : à l'exception de l'infanterie, toute unité ennemie leur inflige une perte pour toute étoile obtenue contre eux.

Une unité de chasseurs de chars qui ne se déplace pas avant de combattre ignore les protections des terrains de sa cible (ainsi que les restrictions de terrain la concernant, si elle combat depuis un village par exemple).

Une unité de chasseurs de chars peut effectuer une *Prise de terrain*, le cas échéant, mais pas de *Percée de blindés*.

Une unité de chasseurs de chars peut battre en retraite de 1 à 2 hex par drapeau.

Canons antichars lourds



Différenciez avec un badge les unités d'artillerie définies comme des canons antichars lorsque cela est indiqué en Règle Spéciale. Le symbole "88" se rapporte aux fameux Flak 88, mais le badge peut également désigner des pièces alliées de gros calibre. Les canons antichars lourds sont considérés comme de l'artillerie dans tous les cas, sauf mention contraire. Ils sont activés par les mêmes cartes Tactique, touchés par les mêmes résultats de dés et ne peuvent

jamais faire de *Prise de terrain*.

Une unité de canons antichars lourds peut se déplacer de 1 hex ou combattre.

Une unité de canons antichars lourds peut combattre avec 2 dés dans un rayon de 4 hex, à condition d'avoir une ligne de mire sur sa cible.

Toute étoile obtenue par des canons antichars lourds contre une unité de blindés ou de véhicules provoque une perte.

Une unité de canons antichars lourds ignore les protections des terrains de sa cible.

Matériel (1942)>



À partir de 1942, de nombreuses armes utilisées au combat (armes antichars, mortiers, mitrailleuses) furent perfectionnées pour être plus fiables, plus efficaces et plus facilement transportables. Les règles présentées ci-dessous reflètent ces perfectionnements et nous vous recommandons de vous y référer pour tout scénario se déroulant à partir de 1942.



Unité d'infanterie avec arme antichar

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie équipée d'une arme antichar lorsque cela est indiqué en Règle Spéciale.

◆ **Déplacement** : Toute unité d'infanterie équipée d'une arme antichar peut se déplacer d'1 hex et combattre ou de 2 hex sans combattre.

◆ **Combat** : Toute unité d'infanterie équipée d'une arme antichar peut combattre dans un rayon de 3 hex avec le même nombre de dés qu'une unité d'infanterie normale.

De plus, lorsqu'une unité d'infanterie équipée d'une arme antichar ne se déplace pas avant de combattre, le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre des blindés ou des véhicules.

◆ **Ligne de mire** : Tout comme une unité d'infanterie normale, une unité d'infanterie équipée d'une arme antichar doit avoir une ligne de mire sur sa cible.

Unité d'infanterie avec mortier

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie équipée d'un mortier lorsque cela est indiqué en Règle Spéciale.

◆ **Déplacement** : Toute unité d'infanterie équipée d'un mortier peut se déplacer d'1 hex et combattre ou de 2 hex sans combattre.

◆ **Combat** : Toute unité d'infanterie équipée d'un mortier peut combattre dans un rayon de 3 hex avec le même nombre de dés qu'une unité d'infanterie normale.

De plus, lorsqu'une unité d'infanterie équipée d'un mortier ne se déplace pas avant de combattre, elle ignore les protections du terrain de sa cible et peut combattre dans un rayon de 4 hex (avec 1 dé pour le dernier hex).

◆ **Ligne de mire** : Une unité d'infanterie équipée d'un mortier n'a pas besoin d'avoir une ligne de mire sur sa cible.

Unité d'infanterie avec mitrailleuse

Différenciez avec un badge les unités d'infanterie équipée d'une mitrailleuse lorsque cela est indiqué en Règle Spéciale.

◆ **Déplacement** : Toute unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse peut se déplacer d'1 hex et combattre ou



de 2 hex sans combattre.

◆ **Combat** : Toute unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse peut combattre dans un rayon de 3 hex avec le même nombre de dés qu'une unité d'infanterie normale.

De plus, lorsqu'une unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse ne se déplace pas avant de combattre, le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre de l'infanterie.

◆ **Ligne de mire** : Tout comme une unité d'infanterie normale, une unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse doit avoir une ligne de mire sur sa cible.

Troupes du Génie

Les troupes du Génie ont été utilisées pendant la Seconde 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 pour déterminer le nombre de dés qu'elle peut lancer.

◆ 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 doit déminer l'hex au lieu de combattre. Si elle ne peut pas déminer, le champ de mines explose.



- ◆ Une unité du Génie se trouvant sur un obstacle routier et qui peut combattre peut l'enlever au lieu de combattre.

Half-Tracks

Half-Tracks - Unité

Il peut y avoir de 1 à 3 figurines par unité de half-tracks. Ce nombre est indiqué dans le petit rond jaune en bas à droite de l'icône correspondante. Si vous ne disposez pas des figurines de half-tracks fournies dans la Battle Map n°4 - *Le désastre de Dieppe*, utilisez des blindés standard en remplacement et différenciez les unités de half-tracks avec le badge correspondant.



Half-Tracks - Attaque

Quand elle est prise pour cible, une unité de half-tracks est considérée comme une unité de blindés. Un résultat blindé ou grenade obtenu contre elle provoque une perte.

Half-Tracks - Médailles

Une unité de half-tracks détruite ne rapporte pas forcément de médaille à l'adversaire, contrairement à d'autres unités.

Tout dépend en fait du nombre de half-tracks détruits pendant la bataille, *qu'ils proviennent de la même unité ou d'unités différentes* : pour chaque série de 3 half-tracks qu'il détruit, l'adversaire remporte une médaille.

Chaque fois qu'un half-track est détruit par l'adversaire, ce dernier le place sur un emplacement de son compteur de médailles. Lorsqu'il en a détruit 3, il peut les remplacer par une médaille de Victoire.

TERRAINS - CAS PARTICULIERS

Un terrain Infranchissable ou Infranchissable pour les blindés et l'artillerie est également infranchissable pour les half-tracks.

De plus :

- ◆ **Mer & Rivages** - Les half-tracks ne peuvent battre en retraite dans la mer ou sur un hex de rivages que s'ils sont à bord d'une barge (LC).
- ◆ **Falaises & Escarpements** - Les half-tracks ne peuvent pas monter/descendre depuis/vers la plage.
- ◆ **Barbelés** - Les half-tracks peuvent retirer les barbelés.
- ◆ **Ponts ferroviaires & Voies ferrées** - Les half-tracks qui y entrent doivent stopper.

CARTES DE COMMANDEMENT

- ◆ **Assaut de blindés** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec cette carte et combat donc avec un dé supplémentaire en combat rapproché.
- ◆ **Embuscade, Combat rapproché, Fusillade** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec ces cartes.
- ◆ **Infiltration, Consolidation de position, Médecins & Mécaniciens** - Les half-tracks ne peuvent pas être activés avec ces cartes.
- ◆ **Action héroïque** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec cette carte si un symbole de blindés ou une étoile est obtenu(e) au dé. Elle combat alors avec un dé supplémentaire.

Note : les cartes Tactique qui activent des unités d'infanterie (Assaut d'infanterie, À l'assaut) ne peuvent pas être utilisées pour activer des unités de half-tracks.

ACTIONS SPÉCIALES

- ◆ **Canots démontables & Bateaux** - Les half-tracks ne peuvent pas être chargés sur des canots démontables & bateaux.
- ◆ **Commandant héroïque** - Il ne peut pas y avoir de Commandant héroïque dans une unité de half-tracks.
- ◆ **Soins hospitaliers / Soins dans l'Oasis** - Une unité de half-tracks ne peut pas regagner de figurines dans un hôpital ou un oasis.
- ◆ **Renforts** - Une unité de half-tracks ne peut pas être appelée en renfort.

Les half-tracks utilisés pour renforcer vos troupes (voir *Renforcement d'effectif* ci-dessous) ne comptent jamais comme une médaille, ils sont simplement retirés du plateau après avoir été utilisés.

Half-Tracks - Mouvement et Combat

Une unité de half-tracks activée peut se déplacer jusqu'à 2 hex et combattre avec 2 dés dans un rayon de 2 hex. Si elle élimine ou fait battre en retraite un adversaire en combat rapproché, elle peut faire une *Prise de terrain* mais pas une *Percée de blindés*. Une unité de half-tracks qui ne combat pas peut *renforcer l'effectif* d'une autre unité à la place (voir plus loin).

Half-Tracks - Renforcement d'effectif

Lorsqu'une unité de half-tracks est adjacente à une unité amie qui a subi des pertes (et donc a moins de figurines qu'au début du scénario), elle peut renforcer *l'effectif* de cette unité *au lieu de combattre*.

Il est donc possible de renforcer l'effectif d'une unité d'infanterie, de blindés, d'artillerie ou de cavalerie, entre autres.

Les unités formées d'une seule figurine (tireur d'élite, avion, etc.), les trains et les barges (LC) ne peuvent jamais être renforcées ainsi.

Une unité de half-tracks peut se déplacer avant de renforcer l'effectif d'une unité, et une unité peut se déplacer avant d'être renforcée.

Le Renforcement d'effectif a lieu pendant la phase de combat du tour de jeu (étape 4 du tour de jeu, page 6 du livret de règles de Mémoire 44).

Pour chaque half-track que vous retirez de l'unité, ajoutez une figurine de type correspondant à l'unité affaiblie que vous renforcez, sans excéder le nombre initial.

Il est possible de renforcer l'effectif de plusieurs unités à la fois à partir de la même unité de half-tracks, mais les unités renforcées ne peuvent pas combattre ce tour-ci.

Les half-tracks utilisés pour le Renforcement d'effectif sont retirés du plateau, mais ne rapportent pas de médaille à l'adversaire.

Artillerie mobile

Différenciez avec un badge les unités d'artillerie mobile lorsque cela est indiqué en Règle Spéciale.

L'Artillerie mobile comporte deux figurines d'artillerie et combat de la même façon qu'une unité d'artillerie normale. Cependant, l'Artillerie mobile peut se déplacer d'1 hex et combattre dans le même tour, ou de 2 hex sans combattre.

504^e Régiment d'Infanterie Parachutiste

Parfois surnommés les « Diables Blancs », ces hommes font partie de l'un des plus célèbres régiments de la 82^e Division Aéroportée. Ils se sont illustrés dans de nombreuses batailles de la Seconde Guerre mondiale, aussi bien en Afrique du Nord qu'en Sicile, en Italie, aux Pays-Bas et pendant la bataille des Ardennes près de Bastogne. En termes de jeu, ce sont des unités spécialisées, comme les Rangers : ils peuvent se déplacer de 2 hex et combattre.

Voitures tout-terrain

Pour référence, nous avons inclus une carte de résumé des voitures tout-terrain dans cette extension, une unité présente à l'origine dans la Battle Map n°4 - *Le désastre de Dieppe*. Les voitures tout-terrain ne sont pas utilisées dans cette extension. Vous trouverez leurs règles complètes sur le site www.memoir44.com.

