

*Richard Borg*

# MÉMOIRE 44™

*New Flight Plan*

• EXTENSION •



# SCENARIOS BONUS

**DAYS OF  
WONDER®**





**1**  
20628

FRONT DE L'OUEST

# LA DÉFENSE DE SPYCKER

30 MAI - 2 JUIN 1940



Scénario de Jdrommel

**Ordre de pose**

1	1x	
2		
2	1x	
3	16x	
4		
4	7x	
5	1x	
6		
6	1x	
7	4x	
8		
8	4x	
9	8x	
10		
10	1x	

**AXE**  
**x6** **1** **Allemagne** **6**

**ALLIÉS**  
**x5** **2** **France** **6**

## • Contexte historique •

Le village de Spycker est situé dans un couloir entre les canaux de Morduyck et de la Haute-Colme. Ce couloir était un axe de pénétration facile dans le périmètre de défense de Dunkerque. Fin mai 1940, Spycker était défendu par le 1<sup>er</sup> bataillon du 225<sup>e</sup> RI (68<sup>e</sup> DI). Sous les ordres du commandant Noailles, le bataillon s'était retranché aux abords du village et dans la ferme Lelieur au carrefour des routes de Broukerque et de Grande Synthe. Venant de Broukerque et du château d'Afgand, les Allemands attaquèrent le 30 mai, furent repoussés et subirent de lourdes pertes. Pendant trois jours, les fantassins du 225<sup>e</sup> résistèrent aux bombardements aériens et aux tirs de l'artillerie ennemie, repoussant plusieurs assauts d'infanterie et de blindés. Le 2 juin, après un intense barrage d'artillerie, les Allemands finirent par s'emparer de Spycker. Dans la nuit du 3 au 4 juin, les fantassins français, qui avaient également subi de lourdes pertes, se replièrent sur le port de Dunkerque pour embarquer à leur tour. Trop tard, les derniers bateaux étaient partis. Ils furent les sacrifiés de Dunkerque. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

### • BRIEFING •

#### Joueur de l'Axe



Allemagne

Prenez **6** cartes de Commandement.

► Vous jouez en premier.

#### Joueur des Alliés



France

Prenez **5** cartes de Commandement.

### Conditions de victoire

- ♦ 6 Médailles.
- l'église de Spycker rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

### Règles spéciales

- ♦ Appliquez les règles de commandement françaises (*Nations 7 - Armée française*).
- ♦ Appliquez les règles de matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) aux unités équipées d'une arme antichar (*Matériel 2*) ou d'un mortier (*Matériel - 3*).
- ♦ **New Flight Plan** : le nombre de cartes Combat aérien de départ est prédéfini : 3 cartes pour l'Axe, 1 pour les Alliés.

2



Mortier



Arme antichar



Scénario de jdrommel

### Ordre de pose

- |     |  |   |
|-----|--|---|
| 5x  |  | 1 |
| 4x  |  | 2 |
| 9x  |  | 3 |
| 2x  |  | 4 |
| 3x  |  | 5 |
| 3x  |  | 6 |
| 12x |  | 7 |
| 1x  |  | 8 |
| 9x  |  | 9 |

### • Contexte historique •

Le point fortifié Wn12 (code « Daimler » pour les Alliés) était une batterie d'artillerie équipées d'obusiers de 155mm d'origine française. Le Wn14 (« Sole » pour les Alliés) était tenu par une compagnie de grenadiers. Le 6 juin 1944, après avoir débarqué sur Queen Red (de Sword Beach) face au point d'appui « Cod » qui lui a infligé de lourdes pertes sur la plage, le 2<sup>nd</sup> East Yorkshire Regiment arriva en début d'après-midi en lisière sud de Ouistreham face à « Daimler » et à « Sole ». Soutenus par les chars du B Squadron du 13<sup>th</sup>/18<sup>th</sup> Hussars, les East Yorks attaquèrent les deux points d'appui allemands. Après un combat au corps à corps, « Sole » fut capturé à 15h45 mais « Daimler » résista jusqu'à 18h00, infligeant à nouveau de lourdes pertes aux East Yorks.

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

Mortier



Mitrail-  
leuse



Arme  
antichar



### Conditions de victoire

♦ 7 Médailles.

Le blockhaus d'artillerie rapporte une médaille-objetif temporaire au joueur des Alliés.

### Règles spéciales

- ♦ Appliquez les règles de commandement britanniques (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*).
- ♦ Appliquez les règles de Matériel 1942 (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942*) aux unités équipées d'une arme antichar (*Matériel 5*), d'un mortier (*Matériel 6*) ou d'une mitrailleuse (*Matériel 7*).
- ♦ Le joueur de l'Axe place les champs de mine (*Terrains 29 - Champs de mines*).

### • BRIEFING •

#### Joueur de l'Axe

Allemagne

Prenez **5** cartes de Commandement.

#### Joueur des Alliés

Grande-Bretagne

Prenez **6** cartes de Commandement.

► Vous jouez en premier.



**3**  
20868

FRONT DE L'OUEST

# POINT D'APPUI WN21 « TROUT »

OPÉRATION OVERLORD

6 JUIN 1944



Scénario de Jdrommel

Ordre de pose	
1	8x
2	1x
3	1x
4	1x
5	11x
6	5x
7	4x
8	1x
9	4x
10	8x
11	2x

**AXE** **x5** **2<sup>nd</sup>** **Allemagne** **7**

**ALLIÉS** **x6** **1<sup>st</sup>** **Grande-Bretagne** **7**

## • Contexte historique •

À Lion-sur-Mer, les Allemands avaient établi une position de défense (Wn21) tenue par une compagnie de la 716. ID. Deux groupes de commandos du 41<sup>st</sup> Royal Marines avaient pour objectif de neutraliser cette position, baptisée « Trout » par les Alliés. Non seulement ces troupes avaient déjà subi de sérieuses pertes en débarquant sur Queen Beach, mais ils furent de surcroît sous le feu de tireurs isolés lors de leur avance vers leurs objectifs, le Wn 21 « Trout » et le château de Lion-sur-Mer. Appuyés par trois chars « Centaur » du 2<sup>nd</sup> Armoured RM Support Regiment, le premier groupe de commandos se lança à l'assaut de la position ennemie. Les Allemands attendirent d'être à bout portant avant d'ouvrir le feu. Ils détruisirent les trois chars et leurs tirs de mortier infligèrent de lourdes pertes aux assaillants. Le second groupe, qui attaqua le château, fut quant à lui repoussé par une contre-attaque d'infanterie appuyée par un canon automoteur. Le 41<sup>st</sup> RM Commando se replia alors sur une position défensive et n'atteignit ses objectifs que le lendemain. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

### • BRIEFING •

#### Joueur de l'Axe



Allemagne

Prenez **5** cartes de Commandement.

#### Joueur des Alliés



Grande-Bretagne

Prenez **6** cartes de Commandement.

➔ Vous jouez en premier.

### Conditions de victoire

♦ 7 Médailles.

Le château et le blockhaus le plus éloigné rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

### Règles spéciales

- ♦ Appliquez les règles de commandement britanniques (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*).
- ♦ Toutes les unités d'infanterie des Alliés sont des unités d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre un badge est inutile.

- ♦ Placez un badge ou utilisez les figurines appropriées pour les tireurs d'élite de l'Axe (*Troupes 10 - Tireurs d'élite*).
- ♦ Appliquez les règles de Matériel 1942> (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942>*) aux unités équipées d'une arme antichar (*Matériel 5*), d'un mortier (*Matériel 6*) ou d'une mitrailleuse (*Matériel 7*).
- ♦ L'unité blindée de l'Axe ne comprend que deux figurines. Sa destruction compte pour une médaille.

4



Tireur d'élite



Mortier



Mitrailleuse



Arme antichar



# 4

FRONT DE L'OUEST

OPÉRATION OVERLORD

## LES DIABLES VERTS À VIERVILLE

20923

7 JUIN 1944

AXE



Allemagne



Scénario de jdrommel



ALLIÉS



États-Unis



Ordre de pose

10x 1

1x 2

11x 3

2x 4

5x 5

9x 6

3x 7

9x 8

1x 9

### • Contexte historique •

Les parachutistes américains du 501<sup>st</sup> PIR (101<sup>st</sup> Airborne Division) occupaient Vierville, village libéré dès le 6 juin. Mais le lendemain à 10h, les « Diables Verts » (surnom des parachutistes allemands du 1<sup>er</sup> bataillon du 6. Fallschirmjäger Regiment) contre-attaquaient depuis Basse-Addeville et les marais de Carentan. Les troupes américaines, solidement retranchées dans le château et les maisons de Vierville, opposèrent une farouche résistance. Les Diables Verts subirent telles pertes dans les herbages autour du château qu'ils se replièrent dans les marais. Là, en infériorité numérique et encerclés par les paras américains, ils finirent par se rendre. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

### Conditions de victoire

♦ 6 Médailles.

Le château de Vierville rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

### Règles spéciales

- ♦ Toutes les unités d'infanterie des Alliés et de l'Axe sont des unités d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre un badge est inutile.
- ♦ Appliquez les règles de Matériel 1942 (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942*) aux unités équipées d'un mortier (*Matériel 6*) ou d'une mitrailleuse (*Matériel 7*).
- ♦ Le Ruisseau du Pont Perrat est franchissable (*Terrains 61 - Ruisseaux & rivières franchissables*).

### • BRIEFING •

#### Joueur de l'Axe



Allemagne

Prenez 5 cartes de Commandement.

▶ Vous jouez en premier.

#### Joueur des Alliés



États-Unis

Prenez 5 cartes de Commandement.

Mortier



Mitrailleuse



5



**5**  
20641

FRONT DE L'OUEST

# LE DÉZERT - ACTE I

OPÉRATION OVERLORD

8-9 JUILLET 1944



Scénario de Jdrommel

**Ordre de pose**

- 1 12x
- 2 1x
- 3 21x
- 4 1x
- 5 1x
- 6 7x
- 7 3x
- 8 11x
- 9 1x

**AXE** **Allemagne** **6** **MOVE ON 2<sup>nd</sup>** **x5**

**ALLIÉS** **États-Unis** **6** **MOVE ON 1<sup>st</sup>** **x6**

## • Contexte historique •

Le 8 juillet 1944, après avoir progressé par la route départementale n°8, le 120<sup>th</sup> Infantry Regiment atteignit les abords du village Le Désert. Les soldats américains prirent possession du village en dépit de la résistance tenace des troupes de la 2.SS Panzer Division « Das Reich ». Le 9 juillet, les SS contre-attaquèrent mais furent repoussés grâce au soutien de l'aviation alliée et des chars du 743<sup>th</sup> Tank Battalion. Le lendemain, le régiment fut relevé par le 39<sup>th</sup> Infantry Regiment de la 9<sup>th</sup> Infantry Division. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

### • BRIEFING •

#### Joueur de l'Axe



Allemagne

Prenez **5** cartes de Commandement.

#### Joueur des Alliés



États-Unis

Prenez **6** cartes de Commandement.

➡ Vous jouez en premier.

### Conditions de victoire

- ♦ 6 Médailles.
- La prise de l'église rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

### Règles spéciales

- ♦ Toutes les unités d'infanterie de l'Axe sans matériel sont des unités d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre un badge est inutile.
- ♦ Placez un badge ou utilisez la figurine appropriée pour l'unité d'artillerie mobile des Alliés (*Troupe 14 - Artillerie mobile*).
- ♦ Appliquez les règles de Matériel 1942> (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942>*) aux unités équipées d'une arme antichar (*Matériel 5*) ou d'un mortier (*Matériel 6*).



Mortier



Artillerie mobile



Arme antichar



Scénario de jdrommel

### Ordre de pose

- |     |  |    |
|-----|--|----|
| 12x |  | 1  |
| 1x  |  | 2  |
| 21x |  | 3  |
| 1x  |  | 4  |
| 1x  |  | 5  |
| 1x  |  | 6  |
| 7x  |  | 7  |
| 3x  |  | 8  |
| 11x |  | 9  |
| 8x  |  | 10 |
| 1x  |  | 11 |

### • Contexte historique •

**A**u cours de la contre-attaque allemande vers Saint-Jean-de-Daye, le 1er bataillon du Panzer-Grenadier Lehr Regiment 901 attaqua le village du Désert, défendu par les GI's de la 9<sup>th</sup> US Infantry Division. Malgré leur résistance, les troupes américaines furent débordées par l'assaut des panzer-grenadiers et le QG du bataillon 3/39 fut capturé par les Allemands. De puissants tirs d'artillerie, associés à l'intervention de nombreux chasseurs-bombardiers alliés, permirent toutefois de stopper l'avancée de la Panzer Lehr Division devant Saint-Jean-de-Daye. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

### Conditions de victoire

- ♦ 7 Médailles.

Le QG américain rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

### Règles spéciales

- ♦ Toutes les unités d'infanterie et de blindés de l'Axe sont des unités d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre un badge est inutile.
- ♦ Placez un badge ou utilisez la figurine appropriée pour l'unité d'artillerie mobile de l'Axe (*Troupe 14 - Artillerie mobile*).

- ♦ Appliquez les règles de Matériel 1942> (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942>*) aux unités équipées d'une arme antichar (*Matériel 5*).
- ♦ Appliquez les règles de capture de QG (*Actions 17 - Capture du Quartier Général de Campagne*).
- ♦ New Flight Plan: le nombre de cartes Combat aérien de départ est prédéfini: 1 carte pour l'Axe, 3 pour les Alliés.

### • BRIEFING •

#### Joueur de l'Axe



Allemagne

Prenez **6** cartes de Commandement.

➔ Vous jouez en premier.

#### Joueur des Alliés



États-Unis

Prenez **6** cartes de Commandement.

Arme antichar



Artillerie mobile



**Ordre de pose**

- 1 7x
- 2 4x
- 3 4x
- 4 8x
- 5 2x
- 6 12x

**AXE** x6 **1** **Allemagne** **7**

**ALLIÉS** x6 **2** **Inde / Grande-Bretagne** **7**

- Unités du Génie
- Mortier
- Mitrailleuse
- Canon antichar lourd

**• Contexte historique •**

Le 20 juin, Rommel put enfin lancer l'attaque contre le camp retranché de Tobrouk, en reprenant l'axe d'attaque prévu l'année précédente. Précédé par un bombardement aérien massif et d'un barrage d'artillerie, l'assaut fut lancé à 6h30 le matin. Dans le secteur d'attaque de la 21. Panzer Division, le Pionier Bataillon 200 ouvrit des voies dans le champ de mines britannique et jeta des ponts sur le fossé antichar. Les blindés et l'infanterie motorisée purent ainsi entrer dans le périmètre, pendant que les canons de 88mm faisaient feu sur les fortins défendus par les soldats indiens du 2/5 Mahratta. Vers 10h, la résistance du bataillon indien fut réduite au silence et les chars allemands purent librement se diriger vers le carrefour « King's Cross ». Plus rien ne pouvait empêcher la capture de Tobrouk. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, l'Histoire est entre vos mains. A vous de jouer !

**• BRIEFING •**

**Joueur de l'Axe**  
 *Allemagne*  
Prenez 6 cartes de Commandement.  
➔ Vous jouez en premier.

**Joueur des Alliés**  
 *Inde / Grande-Bretagne*  
Prenez 6 cartes de Commandement.

**Conditions de victoire**

- ♦ 7 Médailles.
- ♦ Appliquez pour le joueur de l'Axe les règles des pions Exit (*Action 23 - Pions Exit*) à tous les hexagones du bord du plateau côté Allié.
- ♦ Placez un badge sur les unités du génie de l'Axe (*Troupes 4 - Troupes du Génie*).
- ♦ Placez un badge ou utilisez la figurine appropriée pour l'unité de canon antichar lourd de l'Axe (*Troupes 23 - Canon antichar lourd*).
- ♦ Le joueur des Alliés place les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*).
- ♦ Appliquez les règles du désert nord-africain (*Actions 9 - Règles du désert nord-africain*).
- ♦ **New Flight Plan:** le nombre de cartes Combat aérien de départ est prédéfini : 3 pour l'Axe, 2 pour les Alliés.

**Règles spéciales**

- ♦ Appliquez les règles de commandement britanniques (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*).
- ♦ Appliquez les règles de matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) aux unités équipées d'un mortier (*Matériel 3*) ou d'une mitrailleuse (*Matériel - 8*).





8

THÉÂTRE MÉDITERRANÉEN

UNTERNEHMEN FLIEDERBLÜTE

# LE DJÉBEL DJAFFA - ACTE II

15541

21 AVRIL 1943

AXE

x5

MOVE ON 2<sup>nd</sup>

Allemagne 6

Scénario de Jdrommel



ALLIÉS

x5

MOVE ON 1<sup>st</sup>

Grande-Bretagne 6

Ordre de pose

- 13x 1
- 2x 2
- 4x 3
- 7x 4
- 2x 5
- 14x 6
- 5x 7
- 2x 8

## • Contexte historique •

Le 19 avril 1943, en Tunisie, les Allemands déclenchèrent l'opération "Unternehmen Fliederblüte" (fleur de Lilas) pour s'emparer du djebel Djaffa. Dans la nuit du 20 au 21 avril, le III/Fallschirmjäger Regiment 5, appuyé par quelques chars dont deux Tigres, attaqua le bataillon britannique du 1/6 Surreys. Plus tard dans la matinée, les Allemands occupèrent les hauteurs du djebel. Dès le début de l'après-midi, les Britanniques contre-attaquèrent avec l'appui des chars Churchill III du 48<sup>th</sup> Royal Tank Regiment. Ils subirent des pertes sérieuses et plusieurs Churchill III furent détruits par les Tigres. Malgré tout, ils reprirent le djebel Djaffa. Selon l'armée britannique, c'est ce jour-là que le Tigre 131 aurait été capturé. Il fut expédié en Angleterre pour être soumis à des tests. Il est, de nos jours, un des chars vedettes du musée des blindés de Bovington.

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

Mitrail-  
leuse



## Conditions de victoire

♦ 6 Médailles.

Le djebel Djaffa et le djebel el Mehirigar rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

## Règles spéciales

- ♦ Appliquez les règles de commandement britanniques (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*).
- ♦ Toutes les unités d'infanterie de l'Axe sont des unités d'élite (*Troupes 2 - Unités spécialisées*). Mettre un badge est inutile.
- ♦ Appliquez les règles des Tigres (*Troupes 16 - Tigres*) aux deux unités blindés de l'Axe avec une seule figurine.
- ♦ Appliquez les règles de Matériel 1942 (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942*) aux unités équipées d'une mitrailleuse (*Matériel 7*).

## • BRIEFING •

### Joueur de l'Axe



Allemagne

Prenez 5 cartes de Commandement.

### Joueur des Alliés



Grande-Bretagne

Prenez 5 cartes de Commandement.

➔ Vous jouez en premier.

9

# LA BATAILLE D'OZERNITSA

**Ordre de pose**

1	1x	
2	1x	
3	2x	
4	1x	
5	6x	
6	1x	
7	6x	
8	16x	
9	3x	
10	1x	
11	1x	
12	10x	
13	2x	

**AXE**  
**x6** **ALLEMAGNE** **7**  
 MOVE ON 2<sup>nd</sup>

**ALLIÉS**  
**x5** **Union Soviétique** **7**  
 MOVE ON 1<sup>st</sup>

## • Contexte historique •

Dès le début de l'opération Barbarossa, les chars du Panzergruppe Guderian percèrent les lignes soviétiques et réalisèrent de grands encerclements. Ainsi, les 4<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> armées soviétiques furent prises au piège dans la poche de Bialystok. Le 27 juin, les fantassins allemands de la 29. ID, tout juste arrivés dans la région de Slonim, établirent rapidement une ligne de front autour du village d'Ozernitsa. Ils virent soudainement arriver vers eux une marée de fantassins, des escadrons de cavalerie, des chars T-26 et même un train blindé, tous essayant de sortir de l'encerclement. Ce fut un carnage : les mitrailleuses allemandes balayèrent l'infanterie et la cavalerie russe pendant que les canons antichars de 50mm détruisaient les T-26 et le train blindé. La tentative de percée des Russes se solda ainsi par un échec sanglant.

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

### • BRIEFING •

#### Joueur de l'Axe

*Allemagne*  
 Prenez **6** cartes de Commandement.  
 ➔ Vous jouez en premier.

#### Joueur des Alliés

*Union Soviétique*  
 Prenez **5** cartes de Commandement.  
 ➔ Vous jouez en premier.

### Conditions de victoire

♦ 7 Médailles.  
 Appliquez les règles des pions Exit (*Action 23 - Pions Exit*) à tout le bord de plateau côté Axe pour le joueur des Alliés.

### Règles spéciales

♦ Appliquez les règles de commandement de l'Armée Rouge (*Nations 2 - Armée Rouge RKKA*).  
 ♦ Appliquez les règles de matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) aux unités équipées d'une mitrailleuse (*Matériel 8*) ou d'une arme antichar (*Matériel - 2*).

- ♦ Appliquez les règles de train blindé (*Troupes 7 - Train blindé*).
- ♦ Placez un badge ou utilisez les figurines appropriées pour les unités de cavalerie des Alliés (*Troupes 8 - Cavalerie*).
- ♦ La rivière Zelvianka est franchissable (*Terrains 61 - Ruisseaux & rivières franchissables*).
- ♦ **New Flight Plan** : le nombre de cartes Combat aérien de départ est prédéfini : 3 pour l'Axe, 1 pour les Alliés. De plus, le joueur des Alliés ne peut pas déployer de bombardier sur le champ de bataille.

AXE


 MOVE ON  
2<sup>nd</sup>

Japon

6

Scénario de jdrommel



ALLIÉS


 MOVE ON  
1<sup>st</sup>

États Unis

6

Ordre de pose

22x		1
3x		2
5x		3
9x		4
3x		5
4x		6
1x		7
5x		8

### • Contexte historique •

Après l'échec de l'attaque japonaise dans la nuit du 14 au 15 septembre, le commandement japonais décida l'évacuation de ses troupes de l'île d'Arundel, située dans l'archipel des Salomon, sous la protection d'une solide arrière-garde bien retranchée près du Stima Lagoon. De leur côté, les Américains s'étaient renforcés avec l'arrivée de trois pelotons de chars du Marine Tank Corps. La première attaque américaine, malgré l'élément de surprise apporté par les blindés, n'eut pas le succès escompté. Mais la seconde attaque, le 19 septembre, porta ses fruits : les Américains regroupèrent tous les chars disponibles et les fantassins progressèrent derrière ce bouclier blindé. Les Japonais évacuèrent Arundel dans la nuit du 20 au 21 septembre et au matin, les Américains contrôlaient définitivement l'île.

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

Mortier


 Mitrail-  
leuse

 Arme  
antichar


### Conditions de victoire

- ♦ 6 Médailles.

L'hexagone central du village de Stima rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.

### Règles spéciales

- ♦ Appliquez les règles de commandement de l'armée impériale japonaise (*Nations 3 - Armée impériale japonaise*).
- ♦ Appliquez les règles de Matériel 1942 > (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942*) aux unités équipées d'une mitrailleuse (*Matériel 7*), d'un mortier (*Matériel 6*) ou d'une arme antichar (*Matériel 5*).
- ♦ Le joueur de l'Axe place les champs de mines (*Terrains 29 - Champs de mines*).

### • BRIEFING •

#### Joueur de l'Axe



Japon

Prenez **4** cartes de Commandement.

#### Joueur des Alliés



États-Unis

Prenez **6** cartes de Commandement.

➡ Vous jouez en premier.

# MÉMOIRE 44™

*Richard Borg*

**Renforcez  
votre ligne de front !**



Fabriqué en Italie



730227-P01

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Days of Wonder Europe  
18 rue Jacqueline Auriol  
Quartier Villaroy, F-78280 Guyancourt

Days of Wonder  
1995 County Road B2 W  
Roseville, Minnesota, 55113-2705 USA

© 2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

