

MÉMOIRE

44™

OPÉRATION

OVERLORD



DAYS OF
WONDER

Richard Borg



AVANT-PROPOS

Ce supplément à *Mémoire 44* vous permet de revivre les batailles de la Seconde Guerre mondiale à grande échelle. Avec jusqu'à 4 joueurs par camp, vous intégrerez une chaîne de commandement militaire classique, une expérience unique dont vous découvrirez les avantages et les inconvénients.

Si vous possédez déjà deux exemplaires de *Mémoire 44*, les deux nouveaux paquets de cartes de Commandement de ce pack retiendront toute votre attention. Ces cartes ont été remaniées spécialement pour le jeu au format Overlord. Ainsi, vous n'avez plus besoin de vous référer au livret original de règles Overlord pour savoir comment interpréter telle ou telle carte, puisque toutes les informations nécessaires sont directement indiquées dessus. De plus, vous ne perdrez plus de temps à réorganiser vos paquets de cartes après une bataille !

Vous trouverez également huit dés supplémentaires qui vous seront très utiles dans vos parties multijoueurs : en ajoutant ces dés à ceux que vous possédez déjà, chacun des six Généraux aura son propre set de quatre dés.

Dans la mesure où vous disposez déjà de deux plateaux de jeu et de deux sets d'hexagones de terrain, vous pouvez jouer n'importe lequel des scénarios Overlord déjà existants sur www.memoir44.com.

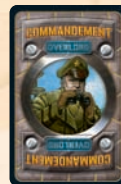
Si vous n'avez qu'un seul exemplaire de *Mémoire 44*, vous serez heureux de trouver dans cette extension des jetons qui vous permettront de compléter vos armées. Grâce à ces jetons, vous disposerez d'une armée complète, prête à combattre sur un champ de bataille en Overlord. Naturellement, si vous êtes déjà en possession d'un ou de plusieurs packs d'armées (Eastern Front, Pacific Theater) et que la différence de couleur entre les figurines ne vous dérange pas, vous pouvez utiliser ces figurines à la place des jetons !

Enfin, notre gamme de Battle Maps vous offre des scénarios pré-imprimés : les terrains sont déjà placés, l'emplacement des troupes est directement indiqué sur le plateau, et les règles spéciales sont détaillées. Posez simplement vos figurines sur le champ de bataille, et en avant !

L'état-major de Days of Wonder

MATÉRIEL

• Deux paquets de cartes de Commandement Overlord identiques. Chaque paquet est constitué de 40 cartes Sections (reconnaissables à leur fond rouge foncé), 20 cartes Tactiques et 2 cartes Sortie aérienne (reconnaissables à leur fond bleu foncé), ainsi que 2 cartes Nations remises à jour pour le jeu en Overlord ;



Carte Section



Carte Tactique



Carte Nations

• 8 dés *Mémoire 44* ;

• Deux planches de jetons "figurines" recto verso, représentant le camp américain / russe et allemand / japonais. Ces planches contiennent assez de jetons pour compléter les armées fournies dans le jeu de base *Mémoire 44* et ses extensions afin de pouvoir jouer n'importe lequel des scénarios déjà publiés à ce jour.



Une figurine d'infanterie américaine / russe



Une figurine de char allemande / japonaise



Une figurine d'artillerie américaine / russe



RÈGLES DE JEU

Les règles de *Mémoire 44 Overlord* sont les mêmes que celle du jeu de base *Mémoire 44*, mais avec les exceptions suivantes...

Équipes

Formez deux équipes de joueurs, une par camp. L'idéal est de faire une partie à huit joueurs (quatre par camp, dont un Commandant en Chef et trois Généraux), mais il est tout à fait possible de jouer à moins de huit joueurs. Avec trois joueurs par camp, les Commandants en Chef se mettent au milieu et agissent également comme Généraux au centre ; avec deux joueurs par camp (voire un seul) les joueurs cumulent tous les rôles de leur camp (à la fois Commandant en Chef et Généraux).

Mise en place du jeu

A Si vous jouez un scénario pré-imprimé, placez la Battle Map sur la table et déployez votre armée en plaçant vos figurines (ou vos jetons de figurines, le cas échéant) sur les emplacements indiqués par les symboles correspondants.

Sur les Battle Maps, les cartes de résumé sont imprimées en français pour un camp et en anglais pour l'autre. Si vous possédez l'extension *Air Pack*, vous pouvez placer vos cartes de résumé françaises



Nouveaux Logos



sur les cartes imprimées en anglais afin d'avoir des informations en français pour chaque camp.

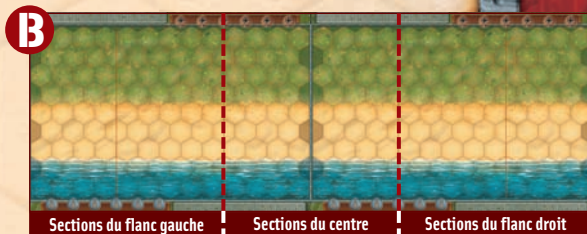
D'autres unités feront leur apparition dans les prochaines Battle Maps : à chaque fois, leurs cartes de résumé seront pré-imprimées dessus. Au fur et à mesure de la parution des Battle Maps, des compendiums de ces cartes seront imprimés à part, rassemblant toutes les nouvelles cartes parues pour une période donnée. De plus, vous pouvez à tout moment consulter la base de données de toutes les cartes du jeu sur www.memoir44.com.



B Si vous souhaitez jouer d'autres scénarios, par exemple les scénarios officiels déjà parus sur notre

site, ou même des scénarios que vous avez créés, vous aurez besoin de deux exemplaires de *Mémoire 44*. Suivez les instructions données pages 4 et 5 de votre livret de règles de *Mémoire 44*, en posant vos deux plateaux côte à côte pour obtenir un grand plateau de jeu de 26 hexagones par 9, constitué de six sections.

Les sections du plateau se regroupent par paires pour donner une double section à droite, une au centre et une à gauche.



Selon la double section devant laquelle il est assis, un joueur sera le Général du flanc gauche, du centre ou du flanc droit. Notez que chaque Général a deux sections sous son commandement direct, et ce pour toute la durée de la partie.

Mélangez les deux paquets de cartes Overlord et distribuez à chaque Commandant en Chef le nombre de cartes indiqué dans le briefing du scénario ou sur la Battle Map.



HEDGEROW HELL

Le Commandant en Chef américain reçoit 8 cartes de Commandement et son camp joue en premier.

Les joueurs de chaque camp peuvent alors discuter librement entre eux au sujet des règles spéciales, des objectifs et des conditions de victoire, ainsi que des stratégies et tactiques qu'ils préfèrent utiliser. Cependant, lorsque la partie aura véritablement commencé, les joueurs ne bénéficieront pas d'une telle liberté, et toute discussion devra se faire par la chaîne de commandement.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu de Mémoire 44 Overlord se décompose ainsi :

1. Le Commandant en Chef choisit 1, 2 ou 3 cartes de Commandement parmi celles de sa main.

Il peut ensuite donner une carte à chacun de ses Généraux, ou bien deux cartes Sections à un Général et une à un autre Général, ou donner une carte à un Général

et rien du tout aux autres, ou encore garder une carte pour lui-même afin de la jouer directement, etc.

Si le Commandant en Chef choisit une carte Section, il est obligé de la donner au Général de la double section correspondante. Un symbole en forme de flèche, dans le coin supérieur de la carte, indique à quel Général vous devez donner la carte.



Si la flèche pointe vers la gauche, seul le Général de la double section de gauche peut recevoir et jouer cette carte ; si la flèche pointe vers le haut, seul le Général de la double section du centre peut le faire, et si la flèche pointe vers la droite, seul le Général de la double section de droite peut le faire. Si la flèche pointe dans plusieurs directions, comme pour la carte **Reconnaissance en force** ou **Encerclement**, le Commandant en Chef peut donner la carte à n'importe quel Général correspondant aux flèches.

Le nombre indiqué dans le symbole de la flèche correspond au nombre d'unités que le Général qui reçoit la carte peut activer, la lettre "A" étant réservée à la carte **Assaut** qui active toutes les unités d'une section.



La carte **Encerclement** ne peut être donnée qu'au Général de gauche ou de droite. Il pourra donc activer deux unités dans une seule des deux sections sous son commandement.

l'illustration de la carte et le texte du dessous rappellent ces informations tout en donnant plus de détails, mais en vous référant aux symboles des flèches, vous serez en mesure de classer rapidement les cartes dans votre main, et un coup d'oeil vous suffira pour savoir à quel Général donner telle ou telle carte.

Si le Commandant en Chef veut jouer une ou plusieurs cartes Tactiques, il doit se conformer aux règles suivantes :

- si le symbole du Commandant en Chef se trouve dans le coin supérieur de la carte, il doit la jouer lui-même ;



Cette carte doit être jouée par le Commandant en Chef lui-même.

- si un symbole de flèches multiples avec un "?" se trouve sur la carte, il doit la donner à un des Généraux de son choix



Cette carte doit être donnée à un des Généraux.

- si les deux symboles sont sur la carte, il peut faire l'une ou l'autre de ces actions.



Cette carte peut être utilisée pour reprendre l'ordre donné par un Général ennemi ou par le Commandant en Chef ennemi.



Un Général qui reçoit une carte Tactique ne peut jamais recevoir ou jouer une deuxième carte de Commandement pendant le même tour.

De même, si le Commandant en Chef joue directement une carte Tactique, il ne peut pas jouer une autre carte de Commandement pendant le même tour (mais il peut donner les deux cartes restantes à ses Généraux). On commence toujours par résoudre les effets de la carte Tactique du Commandant en Chef. Ce n'est qu'ensuite que les Généraux peuvent jouer les cartes qu'ils viennent de recevoir.

2. Chaque Général joue les cartes de Commandement qu'il a reçues en les posant face visible dans la section où il active ses unités. Si un Général a reçu deux cartes Sections, il doit en jouer une par section sous son commandement.

Par souci de fair-play, lorsqu'un Général joue une carte de Commandement, il doit la placer face visible dans la section où il va activer ses unités, de manière à ce que le Général qui lui fait face sache ce qu'il a l'intention de faire.

Si le Général a reçu une carte Tactique ou bien une carte Section qui lui permet d'activer des unités dans ses deux sections à la fois, il place sa carte à cheval entre les deux sections.

Comme dans les règles standard de *Mémoire 44*, tous les déplacements doivent être accomplis avant la phase de combat. Les Généraux doivent donc vérifier que tous les mouvements ont été effectués sur l'ensemble du plateau avant de passer à la phase de combat.

Une unité ne peut recevoir qu'un seul ordre par tour. Une unité peut tout à fait passer d'une section à une autre, et donc passer sous le Commandement d'un autre Général, mais ce Général ne pourra pas l'activer ce tour-là.

3. Si un Général ne reçoit pas de carte de son Commandant en Chef, il peut agir de sa propre initiative.

Un Général agissant de sa propre initiative lance un dé et agit comme indiqué dans le tableau de prise d'initiative, ci-contre :

Si le symbole obtenu ne correspond à aucune unité du Général, aucune unité n'est activée et le lancer de dé est sans effet.

4. Une fois toutes les actions de déplacement et de combat effectuées, les Généraux redonnent leurs cartes à leur Commandant en Chef. Il défausse ces cartes et en tire deux nouvelles dans la pioche,

quel que soit le nombre de cartes qu'il avait distribuées et qui avaient été jouées ce tour-ci.

Lorsqu'il tire de nouvelles cartes, le Commandant en Chef ne peut *jamais* se retrouver avec plus de cartes qu'il n'était indiqué dans le briefing du scénario ou sur la Battle Map.

Le Commandant en Chef ne peut jamais donner toutes ses cartes pendant un tour de jeu. Il doit toujours en conserver au moins une en main à la fin de son tour, de manière à avoir au moins trois cartes après en avoir pioché deux nouvelles.

PRISE D'INITIATIVE



Activez 1 unité d'infanterie de votre choix.



Activez 1 unité de blindés de votre choix.



Activez 1 unité au choix.



1 unité de votre choix doit battre en retraite. Elle ne peut pas combattre. Si aucune de vos unités ne peut battre en retraite, l'une d'entre elles subit une perte.



1 unité de votre choix subit une perte. Elle ne peut pas combattre.

La chaîne de commandement militaire

Lorsque le Commandant en Chef donne des cartes à ses Généraux, il peut discuter avec un (et un seul) Général des détails de la situation de la bataille, des tactiques et des stratégies à venir, etc. En revanche, à aucun moment, il n'a le droit de lui montrer ou de lui décrire les cartes de Commandement en sa possession.

Lorsque la discussion est terminée, le Général joue sa carte de Commandement. Mais il n'est nullement obligé de suivre les ordres ou les conseils de son Commandant en Chef !

Les autres Généraux reçoivent leurs ordres par téléphone ou par courrier, et donc ne peuvent pas discuter avec le Commandant en Chef. Celui-ci leur donne simplement les cartes de Commandement de son choix, en espérant que les Généraux agiront pour le mieux.

Pour ne pas ralentir le rythme du jeu, il est conseillé de donner d'abord les cartes de Commandement aux Généraux qui reçoivent leurs ordres par téléphone ou courrier, puis ensuite de donner sa carte au Général avec qui une discussion stratégique s'engage.

Entre eux, les Généraux peuvent discuter de manoeuvres tactiques à n'importe quel moment, mais pas avec le Commandant en Chef, qui ne peut discuter qu'une seule fois par tour avec le Général de son choix, comme expliqué ci-dessus.

La carte **Embuscade** demande au Commandant en Chef de garder un oeil sur l'action qui se déroule sur le terrain. Cette carte est donnée au Général

concerné quand l'ennemi déclare une attaque en combat rapproché contre lui. Dès que l'embuscade a été résolue, le Commandant en Chef reprend une carte dans la pioche.

JOUER EN OVERLORD AVEC LES EXTENSIONS

Jouer en Overlord avec l'extension "Front Est"



Le Commandant en Chef russe ne peut pas jouer directement une carte de Commandement depuis sa main, ni la donner à un de ses Généraux : il doit utiliser les cartes de Commandement qu'il avait placées sous son jeton de commissaire politique lors du tour précédent.

Au début de la partie, le Commandant en Chef russe doit placer jusqu'à 3 cartes de Commandement de son choix sous le jeton de commissaire. Ce sont les cartes qu'il *devra* jouer ou donner à ses Généraux durant son prochain tour.

Au début de chaque tour, après avoir pris les cartes de Commandement qui se trouvent sous son jeton de commissaire, le Commandant en Chef russe doit procéder de nouveau de la même façon, en plaçant trois nouvelles cartes sous son jeton, lesquelles

serviront au prochain tour. Il ne peut jamais y avoir plus de 3 cartes sous le jeton.

Contrairement à un scénario standard du Front Est, en mode Overlord, le Commandant en Chef russe ne peut pas jouer une carte **Reconnaissance 1** directement depuis sa main. Une telle carte ne peut être jouée que si elle a été placée sous le jeton de commissaire au préalable.

Les cartes **Sortie aérienne** (si vous utilisez les règles aériennes) et **Contre-Attaque** sont des exceptions : elles peuvent être jouées normalement, directement depuis la main du Commandant en Chef russe (cependant la carte **Sortie Aérienne** doit toujours être placée face visible sur la table). N'oubliez pas que vous ne pouvez pas jouer plus de 3 cartes de Commandement par tour : si vous avez déjà placé 3 cartes sous votre jeton de commissaire au tour précédent, vous ne pouvez pas jouer de **Contre-Attaque** ou de **Sortie aérienne**, car cela excéderait la limite autorisée.

La carte **Embuscade** est elle aussi une exception : elle peut être donnée à un Général et jouée immédiatement même s'il y a déjà 3 cartes sous le jeton de commissaire (puisque l'on ne joue jamais la carte **Embuscade** pendant son tour).

Les cartes équivalentes à une **Sortie aérienne**, comme la carte **Attaque aérienne** si vous utilisez les règles aériennes, peuvent tout à fait être placées sous le jeton de Commissaire, puis jouées au tour suivant. Cela vaut aussi pour la carte **Contre-Attaque**. Encore une fois, n'oubliez pas que vous ne pouvez pas placer plus de 3 cartes de Commandement sous le jeton, et que vous ne pouvez pas non plus jouer

plus de 3 cartes de Commandement pendant un même tour.

Les restrictions relatives aux cartes de Commandement reçues et jouées par les Généraux (2 cartes Sections par Général maximum, interdiction de donner 2 cartes à un Général s'il a reçu une carte Tactique, etc.) s'appliquent normalement.

Jouer en Overlord avec l'extension "Guerre du Pacifique"



Lorsque le Commandant en Chef du Corps des US Marines donne des cartes à ses Généraux au début du tour, il en choisit un seul qui pourra alors activer une unité de plus que le nombre indiqué sur la carte Section qu'il a reçue. Si ce général a reçu deux cartes Sections, il ne pourra appliquer cet effet qu'à une seule d'entre elles.

Toutes les cartes Tactiques qui activent de 1 à 4 unités en activent alors de 2 à 5, et ce même si plusieurs Généraux reçoivent une carte Tactique chacun lors du même tour.

Lorsqu'un Général du Corps des US Marines joue une carte **Contre-Attaque** contre son adversaire japonais, il active une unité de plus que ce qui est indiqué sur la carte de son adversaire.

L'inverse n'est cependant pas vrai : par exemple, si un Général du Corps des US Marines joue la carte **À l'attaque !** et que son adversaire japonais joue une **Contre-Attaque**, le Général japonais n'active que 4 unités, même si son adversaire en a joué 5.

Les cartes **Attaque aérienne**, **Sortie aérienne**, **Tir d'artillerie**, **Barrage d'artillerie**, **Combat rapproché**, **Assaut d'infanterie** et **Action Héroïque** ne sont pas concernées par la capacité spéciale **Gung-Ho !**

Jouer en Overlord avec l'Air Pack



Lorsque vous utilisez l'Air Pack en mode Overlord, toutes les règles de l'Air Pack s'appliquent, avec les modifications suivantes :

◆ Si dans le scénario Overlord que vous avez choisi, rien n'est indiqué en règle spéciale au sujet des règles aériennes, mais que vous souhaitez néanmoins appliquer les règles de l'Air Pack lors de votre affrontement, chaque Commandant en Chef reçoit une carte **Sortie aérienne** au début de la partie. Les cartes **Sortie aérienne** restantes sont mélangées au paquet de cartes de Commandement.

◆ Comme dans un scénario standard, les cartes **Sortie aérienne** piochées ou reçues au début de la partie ne comptent pas dans le total des cartes de Commandement du Commandant en Chef. Si une carte **Sortie aérienne** est piochée pendant le cours du jeu, le Commandant en Chef la place face visible, afin que tous les joueurs puissent la voir. De plus, il pioche immédiatement une autre carte de Commandement pour compléter sa main.

◆ À son tour, le Commandant en Chef peut donner une carte **Sortie aérienne** (seule ou en combinaison avec une carte Section !) à n'importe lequel des ses Généraux. La carte **Sortie aérienne** n'est jamais jouée par le Commandant en Chef lui-même.

◆ La carte **Sortie aérienne** compte pour une carte parmi les trois cartes maximum que le Commandant en Chef peut jouer durant son tour. Elle compte également pour une carte parmi les deux cartes maximum qu'un Général peut recevoir et jouer durant le tour.

◆ La carte **Sortie aérienne** ne peut pas être donnée à un Général si celui-ci a déjà reçu une autre carte Tactique. Cependant, elle peut être donnée (et jouée) en même temps qu'une carte Section.

◆ Quand un Général joue une carte **Sortie aérienne**, il doit respecter les mêmes règles et restrictions de cette carte que s'il la jouait dans un scénario standard.

◆ Cela signifie entre autres que si au début du tour, un avion est déjà en vol dans une des deux sections d'un Général, il ne lui sera pas possible de jouer une carte **Sortie aérienne** pour amener un deuxième avion dans une de ces deux sections - mais il pourra toujours jouer cette même carte pour activer l'avion sans que celui-ci ne doive effectuer de Test aérien !

◆ Un Général qui n'a pas reçu de cartes de Commandement lors de son tour et qui décide d'agir de sa propre initiative peut activer un avion qui se trouve déjà dans une de ses deux sections s'il obtient une étoile au dé. Il peut soit faire décoller un avion au sol, soit activer un avion en vol.

◆ Lorsqu'au début d'un tour, deux avions se retrouvent dans la même section du plateau, ce qui arrive lorsqu'un Général termine le mouvement de son avion dans une des deux sections de son voisin au tour précédent, un des deux avions doit immédiatement être retiré du champ de bataille (sauf s'il n'est qu'à cheval entre la section d'un Général et la section d'un autre Général).



MÉMOIRE 44

Richard Borg

OPÉRATION OVERLORD



PRISE D'INITIATIVE



Activez 1 unité d'infanterie de votre choix.



Activez 1 unité de blindés de votre choix.



Activez 1 unité au choix.



1 unité de votre choix doit battre en retraite. Elle ne peut pas combattre. Si aucune de vos unités ne peut battre en retraite, l'une d'entre elles subit une perte.



1 unité de votre choix subit une perte. Elle ne peut pas combattre.

1. Le Commandant en Chef choisit 1, 2 ou 3 cartes de Commandement parmi celles de sa main.
2. Chaque Général joue les cartes de Commandement qu'il a reçues en les posant face visible dans la section où il active ses unités. Si un Général a reçu deux cartes Sections, il doit en jouer une par section sous son commandement.
3. Si un Général ne reçoit pas de carte de son Commandant en Chef, il peut agir de sa propre initiative.
4. Une fois toutes les actions de déplacement et de combat effectuées, les Généraux redonnent leurs cartes à leur Commandant en Chef. Il défausse ces cartes et en tire deux nouvelles dans la pioche, quel que soit le nombre de cartes qu'il avait distribuées et qui avaient été jouées ce tour-ci.