

# MÉMOIRE 44

*Richard Borg*



OVERLORD

**SUPPLEMENT DE  
REGLES**

**DAYS OF  
WONDER**

**PAR RICHARD BORG**

*Richard Borg*

## AVANT-PROPOS

Ce supplément à Mémoire 44 offre aux joueurs expérimentés l'occasion unique de rejouer des batailles de la Deuxième Guerre mondiale sur une grande échelle, avec jusqu'à 4 joueurs dans chaque camp.

Cette variante, appelée Mémoire 44 Overlord, combine plusieurs plateaux pour créer un seul champ de bataille grand format. Pour jouer, vous devez utiliser ce supplément de règles, téléchargeable gratuitement depuis notre site Internet, et au moins deux boîtes du jeu.

Avec Mémoire 44 Overlord, les joueurs feront l'expérience (parfois frustrante !) d'être un élément au sein de la chaîne de commandement militaire, et apprécieront les défis posés par la coordination et la coopération sur le terrain pour emporter la victoire.

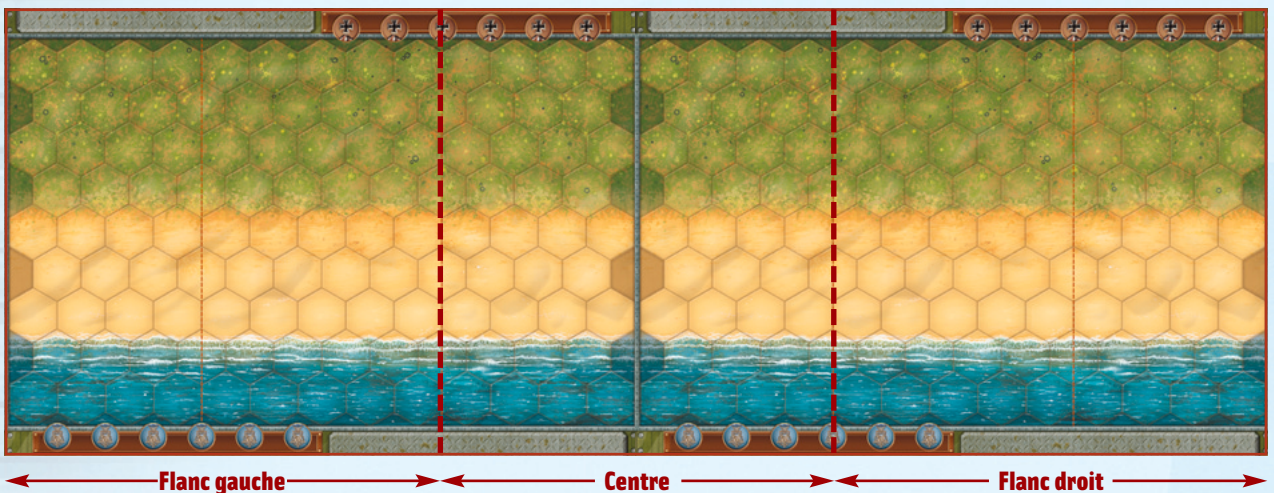
Les scénarios restent stylisés, mais l'échelle plus grande permet d'y ajouter de nombreux détails sur certaines particularités du terrain ou des forces en présence, d'où une plus grande fidélité historique.

Dans l'ensemble, les règles de Mémoire 44 Overlord sont similaires aux règles du jeu original, excepté comme suit...

## LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est constitué de deux plateaux (voire plus, suivant le scénario) mis côte à côte. Il y aura ainsi une rangée supplémentaire d'hexagones au centre, ce qui donne un grand plateau de 26 par 9 hexagones.

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



## NOMBRE DE JOUEURS

Pour vivre totalement l'intensité de ces scénarios géants, nous vous recommandons de les jouer avec quatre joueurs dans chaque camp. Chaque camp comporte un Commandant en Chef (général d'armée) et trois Généraux (généraux de brigade). Chaque Général dirige une seule section double (flanc droit, centre, ou flanc gauche) du plateau combiné.

Si vous n'êtes que six joueurs, vous pouvez jouer en désignant comme Commandant en Chef le Général qui dirige le centre.

Enfin, les joueurs vraiment audacieux peuvent jouer les scénarios Overlord à un contre un !

## MISE EN PLACE

Choisissez un scénario *Mémoire 44 Overlord* et répartissez-vous dans chaque camp. Mettez en place les éléments sur le plateau comme indiqué sur la carte du scénario. Relisez à tous les joueurs le briefing, les conditions de victoire et les règles spéciales de la bataille. Distribuez au *Commandant en Chef* le nombre de cartes indiqué dans le briefing. *Mémoire 44 Overlord* utilise deux paquets de cartes de Commandement, mélangées ensemble.

## TOUR DE JEU

Le camp indiqué dans le briefing joue en premier. Puis chaque camp joue à tour de rôle. Un tour de *Mémoire 44 Overlord* se décompose ainsi :

**1** - Le *Commandant en Chef* choisit 1, 2 ou 3 cartes de Commandement (voir le chapitre sur les cartes de Commandement page 4), et les donne à ses Généraux. Il peut en donner 1 ou 2 par Général, ou aucune. Par exemple, chaque Général peut recevoir 1 carte, ou alors un Général peut en avoir 2, un autre 1, et le troisième aucune, ou alors un seul Général peut recevoir une carte et les deux autres rien du tout, etc.

Les cartes Sections qui indiquent un flanc particulier doivent être données au Général correspondant. Par exemple, une carte "Reconnaissance sur le flanc droit" sera donné au Général à droite.

Quand il donne ses cartes, le *Commandant en Chef* peut discuter en détails avec un (et un seul) Général de la situation en cours, des tactiques et futures stratégies, etc. Cependant il n'a pas le droit de lui montrer ou de lui décrire les autres cartes de Commandement qu'il lui reste en main.

Une fois la discussion terminée, le Général utilisera sa carte de Commandement. Mais il n'est absolument pas obligé de suivre les conseils ou les ordres de son *Commandant en Chef*.

Les deux autres Généraux reçoivent leurs ordres par transmission radio ou par courrier. Le *Commandant en Chef* ne peut donc pas discuter avec eux. Il leur donne simplement leurs cartes, en espérant qu'ils agiront au mieux.

Pour ne pas ralentir le rythme du jeu, il est conseillé de d'abord donner leurs cartes aux Généraux qui reçoivent leurs ordres par courrier, puis de donner sa carte au Général avec qui une discussion s'engage. Ainsi les deux autres Généraux peuvent réfléchir pendant que le *Commandant en Chef* discute avec le troisième Général.

Les Généraux peuvent discuter entre eux à tout moment, au contraire du Général en Chef qui ne discute qu'une fois par tour avec l'un d'entre eux, comme nous l'avons expliqué.

**2** - Chaque Général joue la carte de Commandement qu'il a reçue, en la plaçant face visible sur l'une de ses deux sections où il va activer des troupes. Si il reçoit deux cartes, il doit en jouer une dans chacune de ses sections.

Comme d'habitude avec *Mémoire 44*, tous les déplacements d'unités doivent être accomplis avant de combattre. Les Généraux doivent donc vérifier entre eux que tous les mouvements ont été effectués sur l'ensemble du plateau avant de tirer. Comme d'habitude, une unité ne peut recevoir qu'un seul ordre par tour. Une unité peut parfaitement passer d'une section à une autre, et donc passer sous le commandement d'un autre Général, mais ce changement ne s'effectuera qu'au tour suivant. Elle achèvera normalement ses ordres pour ce tour-ci.

**3** - Si un Général ne reçoit pas de carte de son Commandant en Chef, il peut ne rien faire ou décider d'agir de sa propre initiative.

Un Général agissant de sa propre initiative lance un dé, et applique l'effet suivant :



**INFANTERIE** • Activez 1 unité d'infanterie de votre choix



**BLINDÉ** • Activez 1 unité de blindés de votre choix



**ÉTOILE** • Activez 1 unité du type de votre choix (infanterie, blindés ou artillerie)



**DRAPEAU** • 1 unité de votre choix doit battre en retraite.  
Cette unité ne peut combattre



**GRENADE** • 1 unité de votre choix subit une perte.  
Cette unité ne peut combattre

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 rendent leurs cartes à leur Commandant en Chef.

Il défausse ces cartes, et tire deux nouvelles cartes, quel que soit le nombre de cartes qu'il venait de distribuer.

Cependant, il ne peut pas dépasser le nombre maximal de cartes spécifié dans le scénario.

Un Commandant en Chef ne peut jamais donner toutes ses cartes. Il faut qu'il lui en reste toujours au moins une en main pendant le tour, de façon à avoir au moins trois cartes à la fin du tour, une fois qu'il en a pioché deux nouvelles.

## CARTES DE COMMANDEMENT

Comme nous l'avons vu, le Commandant en Chef peut donner deux cartes au même Général. Cependant, il faut absolument que ces cartes soient toutes les deux des cartes Sections. Il ne peut donner de cartes Tactiques dans ce cas-là.

## CARTES SECTIONS

Les cartes Sections sont jouées de façon normale, sauf en ce qui concerne les cartes ci-dessous.

Les cartes Sections qui indiquent un flanc particulier doivent être données au Général correspondant. Par exemple, une carte "Reconnaissance sur le flanc droit" sera donné au Général à droite.

Un Général qui reçoit deux cartes Sections doit les répartir une par section.

Une carte Section doit toujours être placée face visible sur la Section où elle est jouée.

- **Reconnaissance** : Activez 1 unité dans 1 section, au choix du Général

Le Général qui reçoit une carte Reconnaissance active une unité de son choix dans l'une de ses deux sections.

À la fin du tour, quand le Commandant en Chef défausse une ou plusieurs cartes Reconnaissance, il tire trois cartes au lieu des deux cartes habituelles. Toutes ces trois cartes sont conservées, aucune carte n'est défaussée. Ce tirage reste toutefois limité au nombre maximal de cartes que le Commandant en Chef peut avoir en main, tel que décrit dans le scénario.

- **Accrochage, Attaque, Assaut** : Activez 2, 3 ou toutes les unités d'une section, au choix du Général

Les cartes Accrochage, Attaque et Assaut sont jouées normalement dans l'une des deux sections du Général.



- **Reconnaissance en Force** : Le Général active 1 unité de son choix dans chacune de ses sections (soit un total de 2 unités dans un scénario à deux plateaux)

Un Général qui reçoit la carte Reconnaissance en Force ne peut pas recevoir de deuxième carte pendant ce tour.

- **Attaque Frontale** : Le Général active 2 unités de son choix, dans chacune de ses sections (soit un total de 4 unités dans un scénario à deux plateaux)

Un Général qui reçoit la carte Attaque Frontale ne peut pas recevoir de deuxième carte pendant ce tour.

- **Encerclement** : Le Général situé sur le flanc gauche ou le flanc droit active 2 unités de son choix, dans l'une de ses deux sections

La carte Encerclement doit être donnée au Général de l'un des deux flancs, jamais à celui du centre.

Un Général qui reçoit la carte Encerclement ne peut pas recevoir de deuxième carte pendant ce tour.

## CARTES TACTIQUES

Les cartes Tactiques sont jouées de façon normale, sauf en ce qui concerne les cartes ci-dessous.

*Un Général qui reçoit une carte Tactique ne peut pas recevoir de deuxième carte de Commandement pendant le même tour.*

*Quand une carte Tactique fait référence à un nombre d'unités (comme la carte Assaut de blindés) ou à toutes les unités d'un type donné (comme la carte Tir d'artillerie), ces unités peuvent être choisies à la fois dans les deux sections du Général.*

- **Attaque Aérienne**

La carte Attaque Aérienne n'est pas donnée à un Général. Elle est jouée par le Commandant en Chef lui-même.

- **Embuscade**

La carte Embuscade demande au Commandant en Chef de garder un œil sur l'action qui se déroule sur le terrain. La carte est donnée au Général concerné quand l'ennemi déclare une attaque en combat rapproché. Le Commandant en Chef retire une carte de remplacement quand l'embuscade est terminée.

- **Tir de Barrage**

La carte Tir de Barrage n'est pas donnée à un Général. Elle est jouée par le Commandant en Chef lui-même.

- **Contre-Attaque**

La carte Contre-Attaque demande au Commandant en Chef de repérer les sections où les adversaires jouent leurs cartes de Commandement. C'est pourquoi tout Général doit indiquer clairement dans quelle(s) section(s) il joue une carte. En effet, la contre-attaque aura lieu obligatoirement dans la section qui lui fait face.

Quand un général reçoit la carte Contre-Attaque, il doit donc activer ses unités dans la ou les sections qui font face à celle(s) où son adversaire vient de jouer.

Le Commandant en Chef peut lui aussi jouer la carte Contre-Attaque en réaction à une Attaque Aérienne ou à un Tir de Barrage joué par l'autre Commandant en Chef. Dans ce cas-là, la contre-attaque est jouée n'importe où sur le champ de bataille.

- **Assaut d'infanterie**

Le Général peut donner cet ordre à toutes les unités d'infanterie dans une seule de ses deux sections.

- **Médecins & Mécaniciens**

Le Général choisit une unité qui a subi des pertes, et lance 4 dés. La carte est ensuite jouée normalement : pour tout symbole correspondant à l'unité soignée et pour toute étoile, on rajoute une figurine à l'unité, sans en dépasser le nombre initial. Si au moins une figurine a été rajoutée, on peut activer cette unité.

- **Action Héroïque**

La carte Action Héroïque n'est pas donnée à un Général. Elle est jouée par le Commandant en Chef lui-même. Aucune autre carte ne peut être jouée pendant ce tour-ci.

Chaque Général lance 4 dés. Pour chaque symbole d'unité obtenu, le Général active une unité de ce type. Pour chaque étoile, le Général active une unité de son choix. Les unités activés combattent avec un dé supplémentaire. Chaque Général ne peut activer que les unités sous son commandement.

Ensuite, mélangez la pioche et la défausse pour former une nouvelle pioche.