



• LES CARTES COMBAT •



Revivez toute l'intensité des combats urbains 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 plongeront dans l'intensité des combats de rue !

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.



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



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

- ◆ 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.
- ◆ 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 cartes 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.

Combat de rue



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

Combat de rue : Une unité activée et adjacente à un hex de **Bâtiments** (ou sur celui-ci) peut effectuer un combat rapproché avec un dé supplémentaire.

Souvent, l'effet de base de la carte Combat est plus puissant que le **Combat de rue**. Cependant, dans certaines situations, il vaut mieux choisir le **Combat de rue** (si une de vos unités remplit les conditions requises pour le faire) plutôt que de vouloir appliquer les effets de la carte, même si vous avez les unités qui conviennent.

Certaines cartes Combat sont réservées à un camp (Axe ou Alliés). Si un joueur pioche une de ces cartes mais qu'elle ne correspond pas à son camp, il peut uniquement la jouer en tant que **Combat de Rue**.

----- Rappel -----

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.



• COMBAT CARDS •

The Combat cards introduced in this deck are designed to help spice up your Memoir '44 scenarios by introducing heroic street fighting and urban warfare where applicable.

Combat cards are not like standard Command cards; rather they are usually played side-by-side with, or in addition to any, Command card played during your or your opponent's turn; their play helps represent the intensity - and lethality - of street combat!

When Combat rules are in effect, shuffle the Combat deck and deal 2 cards to each player before the start of a standard battle. Or deal 1 card to each Field General, when playing in Overlord mode. Place the remaining Combat cards in a deck next to the deck of Command cards, within easy reach of the players.

Combat Rules

Combat cards may be played during any turn, in addition to the play of a Command card, but must respect the following rules:

- ◆ Combat cards are usually played in conjunction with unit(s) ordered with a Command card, to enhance these units' actions. When that is not the case, a sentence at the bottom of the card spells out when the card is played.



< Play this card before ordering any units.



Play this card in reaction to your opponent's action. >

- ◆ Combat cards that increase the number of Battle dice rolled are cumulative in effect, when played on the same ordered unit(s).
- ◆ There is no limit to the number of Combat cards a player may hold or the number of Combat cards he may play during his, or an opponent's, turn.
- ◆ A player may only draw a new Combat card from the deck at the end of a turn in which he has played a *Recon* Command card - but not a *Recon in Force* or any other Command card!
- ◆ Once played, Combat cards are discarded next to the Combat card deck.
- ◆ If the Combat deck ever gets depleted, shuffle the Combat cards discarded to form a new draw pile.
- ◆ When a *Their Finest Hour* Command card is played, reshuffle the Combat card discards and draw pile together to form a new draw pile.

When a Combat card refers to **Buildings**, this is meant to include all towns, villages and any other man-made landmarks or urban constructs (train station, city ruins, etc).

When a Combat card refers to **Spare Figures**, these figures must come either from figures that were not initially deployed at the start of battle or from figures lost in fighting.

If a card refers to a **Full Strength** unit, then this card may not be played that way unless there are enough spare figures available to deploy the unit at full strength (ie with the same number of figures the unit would have had if deployed at the start of battle).

Street Fight



When a Combat card features the **Street Fight** symbol, you may either play the card as written OR as a **Street Fight** action.

Street Fight action: One ordered unit in, or next to, a Building hex may Close Assault with 1 additional die.

The best option, if applicable, will usually be the one listed on the Combat card's text. But you do not have to play this option if you don't want to, even if you have the right units available for it. You may always choose to play the card as a Street Fight instead (assuming you fulfill the conditions for a **Street Fight**).

A few Combat cards are specifically tied to one side (Axis or Allied). When drawn by a Commander of the opposite camp, they may only be played as a **Street Fight**.

----- Reminder ----- Overlord in the Eastern Front

The Soviet Commander-in-Chief cannot play Command cards, nor hand out orders to his Field Generals, directly from his hand. Instead, he must use Command cards placed under his Commissar chip prior to this turn.

At game start, the Soviet Commander-in-Chief must thus place up to 3 Command cards of his choice under his Commissar chip. These are the cards he must play or hand out during his next turn.

At the start of each turn, after taking the Command cards placed under his Commissar chip, the Soviet Commander-in-Chief must re-

peat this process and place some new Command cards under the chip, in preparation for the next turn. In no case can he ever place or have more than 3 cards under his chip.

Unlike in a standard Eastern Front scenario, in Overlord mode, **Recon 1** cards cannot be played directly from a Soviet Commander-in-Chief's hand. Instead, they are placed under the Commissar chip.

The **Air Sortie** (if Air rules are in effect) and **Counter-Attack** cards are exceptions; they may be played as normal, **Air Sortie** card visible on the table, and **Counter-Attack** card directly from the Soviet Commander-in-Chief's hand, but only if playing these card(s) AND the Command cards already placed under the Commissar chip during the prior turn does not exceed the maximum of 3 Command cards played during a turn!

The **Ambush** card is an exception as well: it may be given to a Field General and played immediately even if there are already 3 cards under the commissar chip (since the **Ambush** card is not played during your turn).

Air Sortie equivalent cards, such as **Air Power** if Air rules are in effect, and **Counter-Attack** cards can also be placed and played from under the Commissar chip, if the Soviet Commander-in-Chief wishes to, but the limit of 3 Command cards placed under the chip and 3 Command cards maximum being played during the turn must still be respected.

All limitations regarding the play of Command cards by Field Generals (no more than 2 Section cards to a same Field General, no more Command card than a single **Tactic** card to a Field General, etc.) also remain in force at all time.

