

## MÉMOIRE

44™

LES CARTES  
COMBAT

**C**ette Battle Map propose deux nouveaux paquets de cartes Combat : les cartes Combat de Jungle et les cartes Combat du Désert. Ces deux nouveaux paquets de cartes apporteront des rebondissements inédits dans vos parties de Mémoire 44 en reproduisant les terribles conditions de combat dans les jungles inhospitalières du Pacifique ou sur les sables brûlants d'Afrique du Nord. Par défaut, ces paquets de cartes ne sont pas compatibles entre eux.

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.

Lorsque les règles de Combat du Désert sont actives, ou simplement lorsque vous souhaitez les utiliser, mélangez ces cartes en début de partie et donnez-en 2 à chaque joueur, ou à chaque Général en Overlord (contre une seule auparavant : cette règle remplace l'ancienne et s'applique rétroactivement à tous les decks de cartes Combat en Overlord). Faites une pile avec les cartes restantes et placez-la face cachée à proximité du plateau de jeu.

*Note importante : ces règles ont priorité sur les anciennes règles de cartes de combat, comme celles de Combat Urbain ou de Combat d'Hiver. La plupart des règles n'ont pas changé, mais quelques corrections ont été apportées.*

## COMMENT JOUER LES 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.

## Quand jouer une carte combat

◆ Suivez les indications au bas d'une carte pour savoir quand la jouer. Une carte peut être jouée en même temps qu'une carte de Commandement, au moment d'activer des unités, ou en réaction à une action adverse.

Jouez cette carte après que votre adversaire a déclaré une attaque en combat rapproché, mais avant qu'il ne lance les dés.

JC 05

1

Jouez cette carte au moment où un adversaire déplace une unité. L'unité reste sur l'hex où elle se trouve au lieu de se déplacer.

JC 04

2

Jouez cette carte au moment où un adversaire déplace une unité de blindés ou de véhicules. L'unité reste sur l'hex où elle se trouve au lieu de se déplacer.

DC 05

3

- ◆ Il est interdit de jouer une carte Combat contre une unité qui bénéficie elle-même d'une carte Combat lors de ce tour. De même, il est interdit de jouer une carte Combat contre un joueur qui en a joué une avec sa carte de Commandement lors de ce tour.
- ◆ Lorsqu'une carte Combat est jouée, elle est défaussée.

## Effet des cartes Combat

- ◆ Dans chaque paquet de cartes Combat, certaines cartes sont marquées d'une icône spécifique. Cette icône indique que la carte peut être jouée comme Action spéciale au lieu d'appliquer l'effet qui est écrit dessus. Chaque paquet de cartes Combat a une Action spéciale qui lui est propre (*voir plus loin*).
- ◆ 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.

## LES CARTES DE COMBAT

♦ 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.

### Piocher de nouvelles cartes Combat

♦ 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*).

♦ Lorsque la carte Action héroïque est jouée, mélangez immédiatement la défausse et la pioche des cartes Combat pour former une nouvelle pioche. Puis chaque joueur tire une nouvelle carte

Combat de cette pile (chaque Général en Overlord).

♦ Si la pile de carte Combat est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

**Rappel :** toutes ces règles sont rétroactives et s'appliquent aussi bien aux anciennes cartes Combat (*Urbain et d'Hiver*) qu'aux nouvelles (*Jungle et Désert*).



## PRÉCISIONS SUR LES CARTES

Lorsqu'il est question de *figurines disponibles* sur une carte Combat, 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.

Les cartes qui se jouent en réaction à un *déplacement* adverse ne peuvent l'être que pendant la phase de mouvement, et non

à l'occasion d'une *Prise de terrain* ou d'une *Percée de blindés*.

Un hex libre est un hex sans unité, mais qui peut contenir du terrain (village, forêt, etc.). Un hex vide est un hex libre sur lequel il n'y a pas de terrain.

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.

## THÉÂTRES D'OPÉRATION

### Règles de Combat de Jungle



Lorsqu'une carte porte le symbole de **Furie tropicale**, vous pouvez soit la jouer normalement, soit la jouer en tant qu'*Action spéciale* de Furie tropicale.

#### Furie tropicale

► Une unité d'infanterie activée et sur un hex de jungle peut effectuer un combat rapproché avec 1 dé supplémentaire.

Souvent, l'effet de base de la carte Combat est plus puissant que la Furie tropicale. Cependant, dans certaines situations, il vaut mieux choisir la Furie tropicale plutôt que de vouloir appliquer les effets de la carte, même si vous avez les unités qui conviennent. La Furie tropicale ne s'applique que si ses conditions sont réunies : l'unité doit être en mesure de combattre depuis un hex de jungle. 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 Furie tropicale.



### Règles de Combat du Désert



Lorsqu'une carte porte le symbole de **d'Ardeur**, vous pouvez soit la jouer normalement, soit la jouer en tant qu'*Action spéciale* d'Ardeur.

#### Ardeur

► L'unité d'infanterie ou de blindés sur laquelle vous jouez Ardeur peut combattre à distance avec un dé supplémentaire.

Souvent, l'effet de base de la carte Combat est plus puissant que l'Ardeur. Cependant, dans certaines situations, il vaut mieux choisir l'Ardeur 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 qu'Ardeur.

### Règles de Combat Urbain et de Combat d'Hiver

Le *Combat de Rue* et la *Ténacité* sont des *Actions spéciales*. Elles peuvent remplacer l'effet de leur carte, au choix du joueur.