



SUPPLÉMENT

**TOUTES LES RÉPONSES DE CE SUPPLÉMENT ONT ÉTÉ
RELUES ET APPROUVÉES PAR RICHARD BORG.**



**DAYS OF
WONDER**

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS.....2

I. QUESTIONS GÉNÉRALES.....3

Retraite3
 Winter Wars3
 Sortie aérienne et Breakthrough ...3

II. TERRAINS.....4

Mer4
 Obstacles routiers4
 Routes4
 Abattis4

III. ACTIONS.....5

Pions Exit5

IV. TROUPES.....5

Artillerie lourde5
 Tireur d'élite5
 Destroyers6
 Camions de transport6
 Half-Tracks.....6

V. RÈGLES AÉRIENNES.....7

Questions générales7
 Interdiction au sol7
 Appui aérien7

VIII. COMMANDEMENT8

Tir d'artillerie8
 Infiltration8
 Consolidation de position8
 Fusillade8

IX. MATÉRIEL..... 9

Règles de Matériel.....9

XI. SCÉNARIOS.....9

Débarquements à Peleliu Overlord.9
 Débarquement à Manado.....9
 Raid sur Barqa.....9
 Sword Beach (Breakthrough).....10
 Percée sur la plage.....10
 La colonne Elster.....10
 Repli vers Foy.....10

XII. CARTES COMBAT..... 11

Cartes Combat11

Certaines questions sont associées à un logo et un numéro de page. En vous référant à la page du livret de l'extension correspondante, vous obtiendrez plus d'informations sur ces questions.



Jeu de base



Terrain Pack



Front Est



Hiver/ Désert



Guerre du Pacifique



Air Pack



Battle Maps



Théâtre Méditer.



Carnets de Campagne #1



Winter Wars



Carnets de Campagne #2

Avant-propos

Bienvenue dans le supplément de la FAQ officielle de Mémoire 44.

En raison de problèmes informatiques, je ne serai pas en mesure de mettre à jour la FAQ officielle d'ici quelque temps. Cependant, je ne voulais pas laisser sans réponse les nombreuses questions qui ont été posées depuis la dernière mise à jour de la FAQ en mai 2010 : j'ai donc créé ce supplément qui sera régulièrement mis à jour jusqu'à ce qu'il puisse être intégré dans la FAQ officielle elle-même. En attendant, il est recommandé de l'imprimer et de le mettre à la suite de celle-ci.

Un grand merci à Richard Borg pour son soutien et son aide lors de l'élaboration de cette FAQ, ainsi qu'à Paul «Stevens» McCann pour avoir rassemblé les questions qui demandaient réponse.

Bon jeu à tous !

Jesse Rasmussen

et les Éclaireurs de Mémoire 44

Toutes les réponses de cette FAQ ont été vérifiées par Richard Borg et sont officielles. Elles prévalent sur toute autre réponse donnée en ligne ou dans une version précédente de la FAQ.



F.A.Q. compilée par Jesse «rasmussen81» Rasmussen et traduite par Antoine.



Graphics and icons Copyright © Days of Wonder 2004-2011. Used with permission from Days of Wonder, Inc.



I. QUESTIONS GÉNÉRALES



RETRAITE

- Q.** Une unité forcée à battre en retraite et située sur un hex "Exit" peut-elle profiter de ce mouvement pour quitter le plateau par cet hex et gagner une médaille ?
R. Non. Pour gagner une telle médaille, l'unité en question doit être activée et quitter le plateau volontairement.
- Q.** Est-il possible de gagner une médaille en battant en retraite ?
R. Oui, cela est possible si une unité bat en retraite sur un hex dont le contrôle rapporte une médaille-objectif.
- Q.** Si j'obtiens un drapeau contre un Tigre et que celui-ci ne peut pas battre en retraite, est-il détruit ?
R. Non. Si un Tigre est forcé à battre en retraite alors qu'il ne peut pas reculer, tout drapeau de retraite non effectué compte comme un dé qui a touché. Cependant, ces dés doivent être relancés : seule une grenade détruira le Tigre.
- Q.** Si une unité menée par un Commandant héroïque est retranchée derrière des sacs de sable, peut-elle ignorer deux drapeaux lors de tout lancer de dés dirigé contre elle ?
R. Oui. La capacité du Commandant héroïque s'ajoute à celle des sacs de sable et permet donc d'ignorer deux drapeaux. De la même façon, une unité d'artillerie italienne ou d'infanterie japonaise menée par un Commandant héroïque pourrait également ignorer deux drapeaux. Notez cependant que sur un **Tir de barrage** ou une **Attaque aérienne**, aucun drapeau ne pourrait être ignoré : les cartes ont toujours priorité sur les règles.
- Q.** Une unité peut-elle battre en retraite dans une rivière guéable ou depuis une rivière guéable vers un autre hex ?
R. Oui.

WINTER WARS

- Q.** Combien d'unités puis-je activer grâce à la nouvelle carte **Médecins & Mécaniciens** du paquet de cartes Breakthrough ?
R. Les règles de la p.6 du livret Winter Wars indiquent que cette nouvelle carte permet de soigner plusieurs unités en même temps. Un symbole d'infanterie permet à une unité d'infanterie affaiblie de regagner une figurine, un symbole de char permet à une unité de blindés affaiblie de regagner une figurine et une étoile permet à n'importe quel type d'unité de regagner une figurine. Toute unité ayant regagné au moins une figurine peut ensuite être activée.
- Q.** Puis-je jouer une carte Combat comme **Ténacité** pour ignorer un drapeau de retraite provoqué par une **Embuscade** et ainsi combattre tout de même ?
R. Oui. Dans de nombreux cas, les cartes Combat créent des situations d'exception à la règle. L'effet **Ténacité** d'une carte Combat permet bien à une unité d'ignorer un drapeau. Cette carte peut être utilisée seule ou avec d'autres cartes du même type pour ignorer un ou plusieurs drapeaux, y compris ceux provoqués par une **Attaque aérienne** ou un **Tir de barrage**.
- Q.** Sur les cartes Breakthrough, il est possible d'activer certaines unités et d'en **déplacer** d'autres. Les unités **déplacées** peuvent-elles combattre, récupérer des figurines, faire un mitraillage, etc. ?
R. Non. Les unités **déplacées** ne font rien d'autre que se déplacer.
- Q.** Lorsque les règles de visibilité réduite s'appliquent, les chasseurs de chars sont-ils toujours vulnérables à un résultat étoile s'ils sont attaqués par autre chose que de l'infanterie ?
R. Oui.

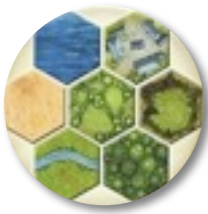
SORTIE AÉRIENNE ET BREAKTHROUGH

- Q.** Lorsque nous jouons en Breakthrough, nous utilisons deux paquets de cartes de Commandement normales, dont 4 cartes Sortie aérienne. Comment procéder pour des scénarios comme Contre-attaque de Mortain ?
R. N'utilisez que 2 cartes Sortie aérienne et donnez-les au joueur des Alliés. Laissez de côté les autres Sorties aériennes.
- Q.** Même situation, mais avec des règles spéciales qui précisent qu'il faut donner une carte Sortie aérienne à chaque joueur ?
R. N'utilisez que 2 cartes Sortie aérienne et donnez-en une à chaque joueur. Laissez de côté les autres Sorties aériennes.



- Q.** Nous savons que vous ne pouvez pas nous donner de détails, mais avez-vous l'intention de faire de nouveaux jeux utilisant un système similaire à Mémoire 44 ?
R. Il y a aussi Commands & Colors, Battle Cry, Battleground... mais la réponse est oui, il y aura d'autres membres dans cette famille.

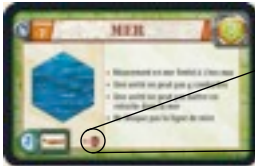
» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)



II. TERRAINS



MER



7

15

- ✳ Mouvement en mer limité à 1 hex max
- ✳ Une unité ne peut pas y combattre
- ✳ Une unité ne peut pas battre en retraite dans la mer
- ✳ Ne bloque pas la ligne de mire



Q. Comment jouer les hex de littoral (Théâtre Méditerranéen) qui ne figurent pas dans la base de cartes ?
R. Ils se jouent de la même façon que des hex de mer : cf. détails de mouvement et de combat sur la carte de résumé correspondante (Terrains 7 - Mer).

OBSTACLE ROUTIER



40

12

- ✳ Une unité y entrant doit stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- ✳ Infranchissable pour les blindés & l'artillerie
- ✳ Une unité peut y ignorer un drapeau
- ✳ Ne bloque pas la ligne de mire



Q. Est-il possible de retirer un obstacle routier ?
R. Oui, avec une unité du Génie : elle peut choisir de retirer un obstacle routier au lieu de combattre.

ROUTES



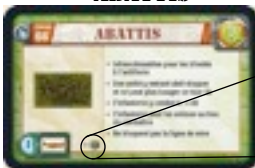
42

5, 6

- ✳ Une unité débutant son mouvement sur une route et y restant peut se déplacer d'un hex supplémentaire
- ✳ Aucune restriction de combat
- ✳ Ne bloquent pas la ligne de mire, excepté lorsqu'elles traversent une colline

Q. Si une unité passe d'un hex de route à un autre hex de route mais que les images de ces hex ne forment pas une route continue (par exemple s'il s'agit de deux routes parallèles), cette unité bénéficie-t-elle du bonus de mouvement d'un hex ?
R. Non. Il faut rester sur la même route pour bénéficier de ce bonus.

ABATTIS



66

11

- ✳ Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- ✳ Une unité y entrant doit stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- ✳ L'infanterie y combat à -1 dé
- ✳ L'infanterie peut les enlever au lieu de combattre
- ✳ Ne bloquent pas la ligne de mire



Q. Dans les Carnets de Campagne #1, il est dit que les abattis ont le même effet que les barbelés, sauf qu'en plus ils sont infranchissables pour les blindés et l'artillerie. Une unité du Génie peut-elle entrer dans des abattis, combattre avec un dé de moins et retirer les abattis dans le même tour, comme elle le ferait pour des barbelés ?
R. Non. Cependant, elle peut entrer dans les abattis et les retirer au lieu de combattre, comme toute autre unité d'infanterie.





III. ACTIONS



PIONS EXIT

23



Q. Lorsque les règles du désert nord-africain s'appliquent, puis-je faire une **Prise de terrain** avec une unité de blindés, puis utiliser mon hex supplémentaire pour quitter le plateau par un pion Exit et marquer une médaille ?

R. Oui, un tel mouvement est autorisé.

Q. Une unité forcée à battre en retraite et située sur un hex "Exit" peut-elle profiter de ce mouvement pour quitter le plateau par cet hex et gagner une médaille ?

R. Non. Pour gagner une telle médaille, l'unité en question doit être activée et quitter le plateau volontairement.

Q. Si une unité parachutée atterrit directement sur un pion Exit, reçoit-elle une médaille ?

R. Non. La médaille n'est remportée que lorsque l'unité quitte effectivement le plateau, ce qui requiert un déplacement d'au moins un hex. Une fois que l'unité quitte le plateau par l'hex ou la ligne d'hex appropriée, elle est retirée du jeu. Placez alors une de ses figurines sur l'un des emplacement de médailles de son propriétaire.



IV. TROUPES



ARTILLERIE LOURDE

3



11
7,
13

- ✦ Tire à 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1
- ✦ Placez un pion cible sur celle-ci quand un coup au but est réussi.
- ✦ Jusqu'à destruction ou mouvement, l'unité repérée subit les tirs avec 1 dé supplémentaire
- ✦ Les pions cible ne sont pas cumulables

Q. Si un tir d'artillerie lourde touche un Tigre sans le détruire, faut-il placer une cible sur le Tigre ?

R. Oui. S'il ne se déplace pas, toute attaque ultérieure de l'artillerie lourde se fera avec un dé supplémentaire.

TIREUR D'ÉLITE

10



5

- ✦ Se déplace de 0-2 et combat, retraite de 1-3/drapeau
- ✦ 1 figurine, tire à 1, 1, 1, 1, 1
- ✦ Combat sur n'importe quel terrain, en respectant les restrictions de mouvement
- ✦ Ne peut tirer sur une unité blindée
- ✦ Un tireur d'élite est touché uniquement sur un symbole grenade ; si éliminé, ne compte pas comme une médaille de victoire
- ✦ Ignore les défenses de terrain de sa cible

Q. Un tireur d'élite peut-il tirer depuis un hex où se trouvent des barbelés ?

R. Non, puisqu'étant considéré comme une unité d'infanterie, il subit le malus de -1 dé. Le seul moyen de tirer serait de bénéficier de l'effet d'une carte attribuant un dé supplémentaire.

Q. Un tireur d'élite peut-il être activé par la carte **Infiltration** ?

R. Oui. Sauf mention contraire, toute unité d'infanterie peut être activée par la carte **Infiltration**.



DESTROYER



12

9

- ✦ Se déplace de 0-2 hex de mer et combat
- ✦ Tire à 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1
- ✦ Tout hex adjacent à la plage est inaccessible
- ✦ Touché uniquement par le symbole grenade - coule au 3e coup au but
- ✦ Peut ignorer 1 drapeau, subit 1 coup au but s'il ne peut battre en retraite
- ✦ Règles de tir identiques à l'artillerie lourde (voir plus haut)

Q. Lorsque le destroyer se déplace, les jetons cible placés sur le plateau doivent-ils être retirés ?

R. Oui : ils sont alors replacés près du destroyer. Notez que cette règle s'applique également à l'artillerie lourde.

Q. Il paraît que vous étiez à l'Open de France 2011, en Normandie, au mois de mai dernier. Qu'en avez-vous pensé et quels sites historiques avez-vous pu voir ?

R. L'Open de France 2011 était fabuleux ! Je n'avais jamais eu l'occasion de voir des sites de la Seconde Guerre mondiale avant ce voyage, c'était donc une véritable chance pour moi de pouvoir me rendre en Normandie. Je n'ai pu rester que peu de temps ; pour tout voir, il faudrait rester un mois, voire plus... j'aimerais avoir le temps de faire tout cela un jour!

» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)

CAMIONS DE TRANSPORT



17

#1

- ✦ 1 à 3 figurines selon le scénario
- ✦ Considérés comme de l'infanterie dans tous les cas
- ✦ Se déplacent de 0-2 hex, +2 hex sur route
- ✦ Ne peuvent pas combattre
- ✦ Peuvent **renforcer l'effectif** de toute unité amie adjacente qui a subi des pertes

Q. Une unité de camions de transport peut-elle être activée par la carte *Infiltration* ?

R. Non. Ceci est clairement indiqué dans les règles détaillées : "*Infiltration, Consolidation de position, Médecins & mécaniciens* - Les camions de transport ne peuvent pas être activés avec ces cartes". Note : Il en est de même pour les *voitures tout-terrain*.

HALF-TRACKS



18

#4

- ✦ 1 à 3 figures selon le scénario
- ✦ Considérés comme des blindés dans tous les cas
- ✦ Se déplacent de 0-2 hex et combattent à 2,2
- ✦ Lors d'un combat rapproché réussi, peuvent faire une **Prise de terrain** mais pas une **Percée de blindés**
- ✦ Au lieu de combattre, peuvent **renforcer l'effectif** de toute unité amie adjacente qui a subi des pertes

Q. Les half-tracks peuvent-ils retirer les barbelés et combattre dans le même tour ?

R. Oui, ils sont considérés comme des blindés (sauf exception mentionnée sur leur carte, comme le nombre de dés par exemple). À ce titre, ils peuvent donc retirer les barbelés et combattre, même s'ils ne peuvent plus bouger ensuite.



Q. Prévois-tu une FAQ sur les Carnets de campagne ?

R. Pour faire court, non. Tenir la FAQ à jour représente déjà beaucoup de travail (surtout quand l'informatique ne suit pas...). Par ailleurs je travaille également sur d'autres projets. Il n'y aura donc pas de FAQ pour les Carnets de campagne, du moins pas dans l'immédiat. Toutefois, si quelqu'un veut s'en charger et a besoin de conseils, je l'aiderai volontiers.

» *Jesse Rasmussen*

(Joueur de Mémoire 44 - États-Unis)



V. RÈGLES AÉRIENNES



QUESTIONS GÉNÉRALES

Q. Combien de cartes Sortie aérienne faut-il utiliser avec le nouveau paquet de cartes Breakthrough ?
R. Par défaut, et si le scénario utilise les règles aériennes, utilisez deux cartes Sortie aérienne.

Q. Quand puis-je utiliser les règles aériennes pour un scénario de Mémoire 44 ?

R. Quand vous le désirez, pourvu que votre adversaire soit d'accord. Gardez cependant à l'esprit les points suivants :

- » Lorsque le scénario vous demande d'appliquer les règles aériennes, c'est qu'il a été conçu et testé ainsi. Cela ne signifie pas que vous êtes obligé de les utiliser, mais si vous passez outre, l'équilibre du scénario en sera affecté.
- » Lorsque le scénario indique que les règles aériennes sont en option, cela signifie qu'il a été testé avec et sans ces règles. Il peut être joué des deux façons.
- » Lorsque le scénario indique de ne pas utiliser les règles aériennes, c'est qu'il a été conçu volontairement sans. Souvent, des raisons historiques motivent ce choix.
- » Lorsque le scénario ne précise rien, c'est que les règles aériennes n'ont pas été prises en considération lors de la conception du scénario. Les joueurs peuvent, bien entendu, prendre la liberté de jouer avec ces règles, mais rien ne garantit que le scénario sera convenablement équilibré.
- » Enfin, aucun des scénarios de l'extension Winter Wars n'a été conçu pour être joué avec les règles aériennes.

Q. Lorsque nous jouons en Breakthrough, nous utilisons deux paquets de cartes de Commandement normales, dont 4 cartes Sortie aérienne. Comment procéder pour des scénarios comme Contre-attaque de Mortain ?

R. N'utilisez que 2 cartes Sortie aérienne et donnez-les au joueur des Alliés. Laissez de côté les autres Sorties aériennes.

Q. Même situation, mais avec des règles spéciales qui précisent qu'il faut donner une carte Sortie aérienne à chaque joueur ?

R. N'utilisez que 2 cartes Sortie aérienne et donnez-en une à chaque joueur. Laissez de côté les autres Sorties aériennes.

INTERDICTION AU SOL



5

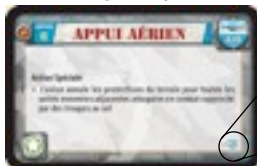
Action Spéciale

- ☛ Toute unité ennemie activée qui débute son tour adjacente à un avion ne peut bouger, mais peut combattre ; ne compte pas pour le Test aérien
- ☛ Toute unité ennemie activée qui entre dans un hex adjacent à un avion doit stopper et ne peut combattre ce tour-là.

Q. Des troupes au sol adjacentes à un avion qui utilise son Interdiction au sol peuvent-elles être activées par **Fusillade** ?

R. Oui, elles peuvent être activées et combattre. Un avion utilisant son Interdiction au sol n'empêche pas les unités ennemies qui lui sont déjà adjacentes de combattre. De plus, un avion en vol ne bloque pas la ligne de mire. Il n'empêche pas non plus les unités qui lui sont adjacentes de tirer sur des cibles plus éloignées [voir p.9 des règles de l'Air Pack].

APPUI AÉRIEN



6

Action Spéciale

- ☛ L'avion annule les protections du terrain pour toutes les unités ennemies adjacentes attaquées en combat rapproché par des troupes au sol

FAQ Page 31:

«**Q.** Un Appui aérien annule les effets du terrain, mais cela concerne-t-il uniquement les réductions de dés, ou bien les réductions de dés ET la capacité d'ignorer un drapeau, le cas échéant ?

R. Tous les effets du terrain sont ignorés, donc la capacité d'ignorer un drapeau également.»

Q. Lorsqu'une unité subit l'Appui aérien, le terrain ne lui permet donc plus d'ignorer un drapeau. Mais qu'en est-il de sa capacité spéciale éventuelle (infanterie japonaise, artillerie italienne, Commandant héroïque) ?

R. L'Appui aérien n'a aucun effet sur une capacité spéciale non liée au terrain ; ainsi une unité d'infanterie japonaise, d'artillerie italienne ou menée par un Commandant héroïque peut toujours ignorer un drapeau normalement.





VIII. COMMANDEMENT



Q. Une unité d'artillerie activée par la carte **Tir d'artillerie** peut-elle se déplacer dans un hex de barbelés ?

R. Oui. En revanche, elle doit s'y arrêter et ne peut plus bouger lors de ce tour.

Q. Une unité d'artillerie activée par la carte **Tir d'artillerie** subit-elle un dé de malus lorsqu'elle combat depuis un hex de barbelés ?

R. Oui. Tout comme une unité d'infanterie, une unité d'artillerie combat avec un dé de moins si elle se trouve dans un hex contenant des barbelés.

Q. Une unité d'artillerie mobile activée par la carte **Tir d'artillerie** peut-elle se déplacer et combattre ?

R. Non. Appliquez strictement ce que dit la carte : l'unité peut ou bien se déplacer de 3 hex, ou combattre deux fois, mais elle ne peut pas faire les deux.



Q. Si une unité d'infanterie dispose de canots démontables / bateaux, peut-elle traverser une rivière lorsqu'elle est activée par la carte **Infiltration** ?

R. Oui. Cependant, dès que cette unité a traversé la rivière en question, elle perd ses canots démontables / bateaux (retirez l'étoile de bataille qui les symbolise) et ne peut plus traverser d'hex de rivière.

Q. Un tireur d'élite peut-il être activé par la carte **Infiltration** ?

R. Oui. Sauf mention contraire, toute unité d'infanterie peut être activée par la carte **Infiltration**.

Q. Une unité de camions de transport peut-elle être activée par la carte **Infiltration** ?

R. Non. Ceci est clairement indiqué dans les règles détaillées : "**Infiltration, Consolidation de position, Médecins & mécaniciens** - Les camions de transport ne peuvent pas être activés avec ces cartes". Note : Il en est de même pour les **voitures tout-terrain**.

Q. Une unité de cavalerie activée par la carte **Infiltration** (rappelons-nous qu'elle est considérée comme de l'infanterie) peut-elle faire une Percée de blindés et combattre avec 1 dé supplémentaire avant de se déplacer de nouveau de 3 hex ?

R. Oui. Une unité de cavalerie activée par la carte **Infiltration** peut se déplacer de 3 hex, combattre avec un dé supplémentaire, faire une Percée pour combattre de nouveau avec un dé supplémentaire, faire une **Prise de terrain** le cas échéant, et enfin se déplacer de nouveau de 3 hex (soit un mouvement de 8 hex en tout).



Q. Il est indiqué sur la carte **Consolidation de position** «Activez 4 unités.» Puisque les unités sont activées, peuvent-elle faire autre chose que placer des sacs de sable (par exemple, peuvent-elle se soigner si elles sont dans une Oasis) ?

R. Non. Une unité activée par cette carte ne fait rien d'autre que consolider sa position.



Q. Est-il possible d'activer une unité avec la carte **Fusillade** même si cette unité n'a aucune cible potentielle ?

R. Oui. La seule condition à respecter est que cette unité ne doit pas être adjacente à l'ennemi. L'activation pourra être utile si des troupes ennemies font retraite dans le champ de tir de votre unité. Note : Si une unité ennemie fait retraite sur un hex adjacent à une unité activée par la carte **Fusillade**, alors cette dernière ne pourra pas faire feu.

Q. Des troupes au sol adjacentes à un avion qui utilise son Interdiction au sol peuvent-elles être activées par **Fusillade** ?

R. Oui, elles peuvent être activées et combattre. Un avion utilisant son Interdiction au sol n'empêche pas les unités ennemies qui lui sont déjà adjacentes de combattre. De plus, un avion en vol ne bloque pas la ligne de mire. Il n'empêche pas non plus les unités qui lui sont adjacentes de tirer sur des cibles plus éloignées [voir p.9 des règles de l'Air Pack].



IX. MATÉRIEL



MATÉRIEL



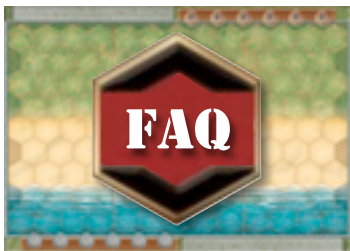
4

9

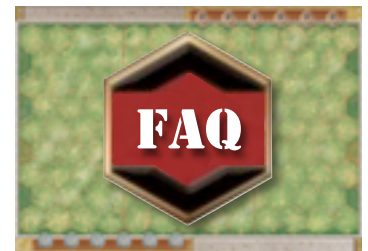
- ⊗ Le Matériel est placé avec l'unité qui en dispose et retiré lorsque l'unité est éliminée
- ⊗ Une unité avec du Matériel est considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
- ⊗ Une unité avec du Matériel ne peut pas faire de *Prise de terrain*
- ⊗ Le Matériel ne compte pas comme une médaille supplémentaire

Q. Il n'est pas indiqué explicitement dans Winter Wars que les unités équipées de Matériel après 1942 n'ont pas le droit de faire de *Prise de terrain*. Cela signifie-t-il que ces unités peuvent le faire ?

R. Non. Les unités équipées de Matériel ne peuvent jamais faire de *Prise de terrain*. Même si le livret de règles ne le précise pas, ceci est rappelé sur la carte Matériel (1942>).



XI. SCÉNARIOS



DÉBARQUEMENT À PELELIU (OVERLORD)

Q. Dans le livret du Pacific Theater, l'ordre de pose indique 4 QG de campagne, mais celui du scénario en ligne (<http://www.daysofwonder.com/memoir44/en/editor/view/?id=1517>) indique 4 villages du Pacifique à la place. Quels hex faut-il utiliser ?

R. Il faut utiliser 4 villages du Pacifique et non 4 QG.



DÉBARQUEMENT À MANADO

Q. Quelle carte faut-il utiliser pour faire un Parachutage dans ce scénario ?

R. Toute carte permettant d'activer une unité d'infanterie dans au moins une des sections marquée d'une étoile peut être utilisée pour le Parachutage.

Q. Comment procéder exactement pour effectuer le Parachutage ?

R. Jouez votre carte de Commandement et indiquez combien d'unités vous souhaitez parachuter, en fonction des activations disponibles. Pour chaque unité larguée sur le champ de bataille, prenez une figurine d'infanterie et lâchez-la d'une hauteur d'environ 30 cm au-dessus du plateau en visant une étoile de bataille dans la section où vous activez vos unités. Si l'unité atterrit dans un hex valide (elle n'a pas besoin d'atterrir sur l'étoile, ni même dans la section visée), l'étoile est retirée et l'unité est complétée avec 3 figurines. Si le Parachutage est un échec, l'étoile reste en place et l'unité concernée pourra réessayer plus tard. Faites les parachutages un par un. Au total, le joueur de l'Axe pourra parachuter autant d'unités qu'il y a d'étoiles de bataille sur le plateau, même si cela prendra un certain temps.



RAID SUR BARQA

Q. Une voiture tout-terrain peut-elle battre en retraite dans ou à travers un village dans ce scénario ?

R. Non, dans ce scénario, ces hex sont infranchissables aux blindés et aux voitures tout-terrain.



SWORD BEACH (BREAKTHROUGH)

Q. Le joueur des Alliés doit-il appliquer les règles de commandement du BCF (Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth) dans ce scénario ?

R. Le scénario a été conçu pour pouvoir être joué sans l'extension Mediterranean Theater, d'où l'absence de cette règle spéciale. Cependant, les joueurs qui disposent de cette extension et souhaitent appliquer les règles de commandement du BCF peuvent le faire.



PERCÉE SUR LA PLAGE

Q. Les renforts du joueur de l'Axe peuvent-ils être pris pour cible avant même d'intervenir ?

R. Oui. Ce sont bel et bien des unités du champ de bataille qui doivent être traitées comme telles. Le joueur de l'Axe ne peut les activer qu'après avoir obtenu 5 médailles.

Q. Pourquoi n'y a-t-il pas les règles de commandement du BCF dans ce scénario ?

R. Cela commençait à faire beaucoup de règles spéciales et le risque de confusion entre les forces américaines, françaises et britanniques rend leur application délicate pour le joueur des Alliés. Toutefois si des joueurs disposant du Mediterranean Theater souhaitent les utiliser tout de même, ils peuvent le faire : seules les unités britanniques en bénéficient dans ce cas (le commando Kieffer n'en bénéficie pas).

Q. Les renforts alliés sont-ils britanniques ou américains ?

R. Cela n'a pas d'importance puisque les règles du BCF ne sont pas utilisées. Si vous souhaitez les utiliser tout de même, considérez les renforts alliés comme britanniques.

Q. L'unité française doit-elle être jouée comme de l'infanterie d'élite ?

R. Le commando Kieffer doit bien être joué comme de l'infanterie d'élite.

Q. À ce titre, cette unité peut-elle elle aussi capturer Pegasus Bridge pour remporter une médaille ?

R. Oui.

Q. Les Churchill AVRE suivent-ils les règles normales des blindés lance-flammes ? S'ils entrent dans un champ de mines, peuvent-ils déminer et combattre ensuite ?

R. Dans ce scénario, régi par une règle spéciale, les Churchill AVRE suivent bien les règles des blindés lance-flammes. De plus, comme des troupes du Génie, ils peuvent entrer dans un champ de mines et en retirer les mines au lieu de combattre.



LA COLONNE ELSTER

Q. La version anglaise du scénario indique que le joueur des Alliés ne peut pas jouer la carte **Attaque aérienne**, mais la règle française indique de son côté que c'est le joueur de l'Axe qui ne peut pas utiliser cette carte. Qui a raison ?

R. C'est la règle française qui est juste. Le joueur des Alliés peut tout à fait utiliser cette carte, en plus de pouvoir mener des raids aériens.



REPLI VERS FOY

Q. Les règles précisent : « Les ensembles routiers reliant Noville, Foy et Recogne rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe s'il occupe au moins un hex de route faisant partie de ces ensembles au début de son tour. L'Axe ne peut gagner qu'une médaille par ensemble routier, même s'il occupe plusieurs hex de route. » Les embranchements eux-mêmes, marqués du nom de la ville, font-ils partie de ces ensembles routiers ?

R. Non.



Q. Pourquoi Mémoire 44 est-il si accrocheur ? Après plusieurs années, comment se fait-il que le jeu ne perde pas de son intérêt pour toi ?

R. Ce qui m'a vraiment fait accrocher est l'aspect historique du jeu, aspect qui est d'ailleurs plus fort que jamais encore aujourd'hui. Chaque nouvelle extension me donne envie d'en savoir un peu plus sur tel ou tel théâtre d'opérations. De plus, le jeu est soutenu par une communauté très importante ! J'ai eu le plaisir de rencontrer l'équipe de Days of Wonder, je connais plusieurs membres de la communauté, et c'est toujours intéressant de discuter avec tout ce monde, que ce soit en vrai ou à travers le jeu en ligne. Ainsi, c'est comme si nous étions un grand groupe d'amis réunis autour de notre intérêt pour ce jeu ! Autant d'éléments qui font que je continuerai à être de l'aventure Mémoire 44 pour un bon bout de temps encore.

» *Jesse Rasmussen* (Joueur de Mémoire 44 - États-Unis)





XII. CARTES COMBAT



CARTES COMBAT



Q. La carte **Repli** indique que l'unité se replie en ignorant les unités au sol et les restrictions de mouvement dues au terrain. Qu'en est-il des terrains infranchissables ? Peuvent-ils être ignorés également ?

R. Non, ce qui est infranchissable le reste (i.e. rivières, escarpements, montagnes (à moins de passer par une colline), etc.)

Q. La carte **Charge de Panzers** indique que jusqu'à 3 unités de blindés peuvent ignorer les restrictions de mouvement dues au terrain ce tour. Cela signifie-t-il qu'elles peuvent ignorer les champs de mines ou les barbelés, entre autres, et se déplacer comme s'ils bénéficiaient de la carte **Infiltration** ?

R. Oui. Les blindés ignorent toutes les restrictions de mouvement dues au terrain lors de ce tour. Les restrictions de combat, en revanche, continuent de s'appliquer. Note : Cela signifie aussi que les champs de mines ne sont pas révélés lorsque ces blindés passent dessus.

Q. La carte **Retranchements** demande de placer des sacs de sable dans l'hex d'une unité activée qui vient de se déplacer et de combattre. Des blindés ou de l'artillerie peuvent-ils se retrancher de la sorte ?

R. Oui, toute unité au sol peut se retrancher grâce à cette carte.

Q. La carte **Tireur d'élite** n'utilise pas la notion de « figurine disponible » (i.e. une figurine non déployée au départ ou perdue au combat). Un tireur d'élite peut-il être représenté par une figurine perdue au combat ?

R. Il existe pour le moment quatre cartes qui peuvent faire intervenir de nouvelles figurines. Voici comment il faut les jouer :

- » **Tireur d'élite** - Le tireur d'élite peut être une figurine non déployée au départ ou perdue au combat. La figurine est placée dans un hex adjacent à celui d'une unité amie activée.
- » **Effort de guerre** - Les blindés supplémentaires peuvent être des figurines non déployées au départ ou perdues au combat. S'il n'y a pas assez de figurines pour constituer une unité complète, celle-ci ne peut pas être placée.
- » **Renforts** - L'unité supplémentaire peut être constituée de figurines non déployées au départ ou perdues au combat. S'il n'y a pas assez de figurines pour constituer une unité complète, celle-ci ne peut pas être placée.
- » **Nouvelles recrues** - Le joueur russe ne peut pas récupérer plus de figurines qu'il n'en a perdu au cours de la bataille. Il ne peut donc pas utiliser les figurines non déployées au départ pour cette carte.

Q. La capacité **Combat de rue** permet à une unité activée et adjacente à un Bâtiment (ou dessus) de mener un combat rapproché avec un dé supplémentaire. Est-elle autorisée à se déplacer avant ce combat ?

R. Oui. On considère en fait que l'effet **Combat de rue** se déclenche au dernier moment, juste avant le combat. Vous pouvez déplacer vos unités, puis déclarer le **Combat de rue** (en jouant votre carte) juste avant de combattre.

Q. Quel métier exerçais-tu avant de te consacrer à la création de jeux de société ?

R. J'ai travaillé 25 ans chez JCPenny en tant que responsable de boutique.

» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)



Notes :

