

*Richard Borg*

# MEMOIR '44

OVERLORD



SUPPLÉMENT DE RÉGLES  
PAR RICHARD BORG

DAYS OF  
WONDER



 2-4	 8+	 30-45'
--	---	---





# AVANT-PROPOS

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

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

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

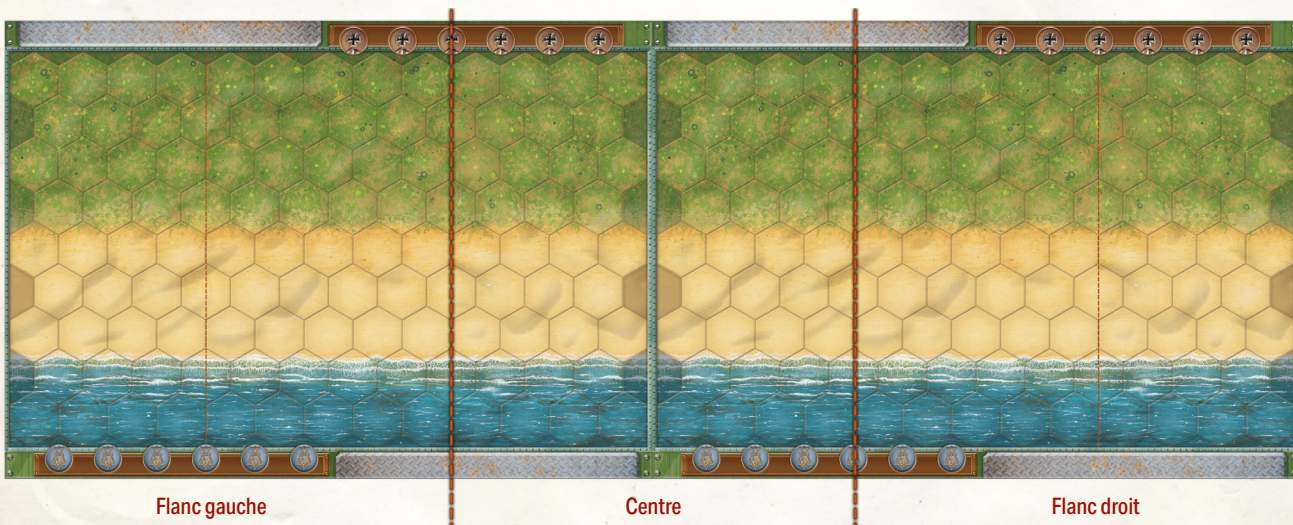
Les scénarios restent stylisés, mais l'échelle plus grande permet d'y ajouter de nombreux détails sur certaines particularités du terrain ou des forces en présence, d'où une plus grande fidélité historique.

Dans l'ensemble, les règles de *Mémoire 44 Overlord* sont similaires aux règles du jeu original, exception faite des spécificités décrites plus loin...

## ★ 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 x 9 hexagones.

Les sections se regroupent par paires pour donner une section double à gauche, une au centre et une à droite. Les joueurs qui se placeront devant chaque paire de sections seront respectivement les **Généraux** du flanc gauche, du centre et du flanc droit. Chaque **Général** se voit donc attribuer le commandement d'une double section du champ de bataille pour toute la durée de la partie.



## NOMBRE DE JOUEURS

Pour vivre pleinement 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** et trois **Généraux** (un pour le flanc gauche, un pour le centre et un pour le flanc droit).

Si vous n'êtes que six joueurs, vous pouvez jouer avec trois joueurs par camp ; dans ce cas, le **Commandant en Chef** se voit également attribuer le rôle de **Général** du centre.

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





## ★ MISE EN PLACE ★

Choisissez un scénario *Mémoire 44 Overlord* et répartissez-vous dans chaque camp. Mettez en place les éléments comme indiqué par le 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 de commandement indiqué par le scénario. Le format Overlord utilise deux paquets de cartes de commandement, mélangés ensemble. Mais vous pouvez également utiliser les paquets de cartes de commandement dédié, qui se trouve dans l'extension *Opération Overlord*.

## ★ TOUR DE JEU ★

Le camp indiqué dans le briefing du scénario 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 dans sa main (voir chapitre sur les cartes de commandement, page 5) et les donne à ses **Généraux**. Il peut en donner entre 0 et 2 à chaque Général. Ainsi, il peut en donner une à chacun de ses Généraux ; ou 2 à un Général, 1 à un autre et aucune au troisième ; ou seulement 1 à un Général et aucune aux deux autres, etc.

Les cartes de section qui indiquent un flanc particulier ne peuvent être données qu'au **Général** correspondant. Par exemple, une carte *Accrochage* sur le flanc droit ne peut être donnée qu'au **Général** du flanc droit.

Quand il donne ses cartes, le **Commandant en Chef** peut visiter le front et parler en détails avec un (et un seul) **Général** de la situation en cours, des tactiques et de futures stratégies. Cependant, il n'a pas le droit de lui montrer, ni lui décrire, les cartes de commandement qu'il a encore en main.

Une fois la discussion terminée, le **Général** utilisera sa carte de commandement. Mais il n'est 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 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 / radio, puis de visiter le front du **Général** avec lequel il souhaite discuter.

Les **Généraux** peuvent discuter entre eux à tout moment, mais le **Commandant en Chef**, lui, ne peut communiquer avec l'un d'eux qu'à l'occasion de sa visite du front.

2. Chaque **Général** joue la ou les carte(s) qu'il a reçue(s) dans l'une des deux sections sous son commandement. Ce sera dans cette / ces section(s) qu'il activera des troupes.

- La carte de commandement jouée est placée face visible dans la section dans laquelle le **Général** souhaite activer des troupes.

- Un **Général** qui a reçu deux cartes ne peut pas les placer dans la même section.

- Si un **Général** a reçu une carte qui lui permet d'activer des unités situées dans différentes sections, il la place face visible à cheval entre les deux sections.

Comme dans une partie normale de *Mémoire 44*, une unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour. Une unité peut parfaitement passer d'une section dirigée par un **Général** vers une section dirigée par un autre **Général**, mais elle ne peut pas être activée à nouveau dans sa nouvelle section. Tous les déplacements de toutes les unités activées par chacun des **Généraux** doivent être terminés avant qu'un **Général** ne puisse faire attaquer l'une de ses unités.

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

En tant que **Général**, si vous décidez d'agir de votre propre initiative, lancez 2 dés et appliquez l'effet suivant :



Pour chaque **symbole infanterie** obtenu, 1 unité d'infanterie de votre choix est activée.



Pour chaque **symbole blindé** obtenu, 1 unité blindée de votre choix est activée.



Pour chaque **symbole étoile** obtenu, 1 unité de votre choix (quel que soit son type) est activée.



Si 1 **symbole drapeau** est obtenu, 1 unité de votre choix peut se déplacer, mais sans pouvoir attaquer.

Si 2 **symboles drapeau** sont obtenus, soit 2 unités de votre choix peuvent se déplacer, mais sans pouvoir attaquer **OU** vous ajoutez des sacs de sables à l'unité d'infanterie de votre choix.



Si 1 **symbole grenade** est obtenu, 1 unité de votre choix doit perdre 1 figurine et cette unité ne peut être activée lors de de tour.

Si 2 **symboles grenade** sont obtenus, aucune unité n'est activée, et aucune d'entre elles ne perd de figurine.

Si les symboles obtenus ne correspondent à aucune unité placée sous votre commandement, il n'a aucun effet.





**Note :** les **Généraux** déplacent leurs unités simultanément et, lorsque tous les déplacements sont terminés, les font attaquer simultanément. Aucun **Général** n'ayant la priorité sur un autre, ils doivent par conséquent se mettre d'accord quand l'une de leur décision impacte les autres (qui active une unité à cheval sur deux sections, par exemple, ou dans quel ordre leurs unités devraient attaquer, ou qui déplacera son unité sur ce terrain avantageux qui pourrait également profiter à l'autre, etc.). Si un profond désaccord émerge entre deux **Généraux**, le **Commandant en Chef** devra être consulté pour le trancher.

4. Une fois toutes les actions (déplacements et attaques) des cartes de commandement données ont été effectuées, les **Généraux** restituent leurs cartes à leur **Commandant en Chef**, qui les défausse et pioche deux nouvelles cartes de commandement, quel que soit le nombre de cartes de commandement données à ses **Généraux** au début du tour.

Le **Commandant en Chef** ne peut toutefois jamais posséder plus de cartes de commandement en main que le nombre indiqué par le scénario.

Un **Commandant en Chef** ne peut jamais donner toutes ses cartes. Il faut toujours qu'il lui en reste au moins une en main après sa distribution, de sorte à ce qu'il en ait au minimum trois en main à la fin de son tour, après en avoir pioché deux nouvelles.







## ★ CARTES DE COMMANDEMENT ★

Le **Commandant en Chef** ne peut donner 2 cartes de commandement à un **Général** que si ces deux cartes sont des cartes de section. Il ne peut pas donner à un **Général** une carte de section et une carte tactique, ni deux cartes tactiques.

### CARTES DE SECTION

- Les cartes de section qui indiquent une section spécifique doivent être données au **Général** correspondant. Par exemple, un **Accrochage** à droite ne peut être donné qu'au **Général** du flanc droit.
- Un **Général** qui reçoit deux cartes de section doit en jouer une dans chacune des deux sections sous son commandement.

Les cartes de section sont jouées de la même manière que dans une partie de *Mémoire 44* normale, avec les exceptions suivantes :

#### RECONNAISSANCE

Activez 1 unité dans **1 section**, au choix du **Général**.

Le **Général** qui reçoit une carte **Reconnaissance** peut activer une unité de son choix, dans une section sous son commandement.

Après avoir défaussé une ou plusieurs cartes **Reconnaissance** à la fin du tour, le **Commandant en Chef** pioche trois nouvelles cartes de commandement au lieu de deux. Les trois cartes sont conservées, aucune n'est défaussée, sauf si le nombre de cartes en main du **Commandant en Chef** excède celui attribué en début de partie par le scénario : dans ce cas, il doit se défausser d'autant de cartes que nécessaire pour revenir à ce nombre maximum.



#### ACCROCHAGE / ATTAQUE / ASSAUT

Activez 2 / 3 / toutes les unités dans **1 section**, au choix du **Général**.

**Accrochage**, **Attaque** et **Assaut** sont jouées normalement par le **Général**, dans une section sous son commandement.



#### RECONNAISSANCE EN FORCE

Activez 1 unité dans **chacune des sections** du **Général** (c'est-à-dire 2 unités au total)

Un **Général** qui reçoit la carte **Reconnaissance en Force** ne peut pas recevoir une autre carte lors du même tour.

#### ATTAQUE FRONTALE

Activez 2 unités dans **chacune des sections** du **Général** (c'est-à-dire 4 unités au total)

Un **Général** qui reçoit la carte **Attaque Frontale** ne peut pas recevoir une autre carte lors du même tour.



#### ENCERCLEMENT

Activez 2 unités dans **1 section**, au choix du **Général**.

La carte **Encerclement** ne peut être donnée qu'à l'un des deux **Généraux** en charge des flancs gauche et droite, jamais au **Général** en charge du centre.

Un **Général** qui reçoit la carte **Encerclement** ne peut pas recevoir une autre carte lors du même tour.





## CARTES TACTIQUES

- Un Général qui reçoit une carte tactique ne peut pas recevoir une autre carte lors du même tour.
- Quand une carte tactique fait référence à un nombre d'unités précis, ou à toutes les unités d'un même type (par exemple, *Assaut de Blindés* ou *Tir d'Artillerie*), ces unités peuvent être choisies dans les deux sections du Général à la fois.

Les cartes tactiques sont jouées de la même manière que dans une partie de *Mémoire 44* normale, avec les exceptions suivantes :



### 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 quand son adversaire déclare une attaque en combat rapproché sur l'une de ses unités. Le **Commandant en Chef** pioche une nouvelle carte de commandement en remplacement après avoir résolu l'embuscade.



### 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 dans lesquelles ses adversaires jouent leurs cartes de commandement. C'est pourquoi tout Général doit placer face visible ses cartes de commandement s'appliquant à une section précise.

Quand un Général reçoit la carte *Contre-Attaque*, il doit 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 également jouer la carte *Contre-Attaque* en réaction à une carte *Attaque Aérienne*, *Tir de Barrage*, ou *Action Héroïque* jouée par l'autre **Commandant en Chef**. Dans ce cas, la carte *Contre-Attaque* ayant le même effet, elle peut être jouée sur n'importe quelle section du champ de bataille, ou permettre à chacun de ses Généraux de lancer 4 dés.



### ASSAUT D'INFANTERIE

Le Général qui reçoit cette carte ne peut activer toutes ses unités d'infanterie que dans une seule de ses sections, pas les deux.

### MÉDECINS & MÉCANICIENS

Le Général choisit une unité qui a subi des pertes et lance 4 dés. La carte est ensuite jouée normalement : pour chaque symbole de l'unité sélectionnée et chaque étoile obtenus, 1 figurine est restituée à l'unité, sans que celle-ci ne puisse dépasser son nombre de figurines initial. Si l'unité a récupéré au moins une figurine, elle est ensuite activée normalement.



### 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 donnée / jouée lors de ce tour.

Chaque Général lance 4 dés. Pour chaque symbole d'unité obtenu, une unité de type est activée. Pour chaque étoile obtenue, une unité au choix du Général est activée. Les unités activées attaquent avec un dé supplémentaire. Les Généraux ne peuvent activer que des unités placées sous leur commandement. À la fin du tour, mélangez la pioche et la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

