



*Bonjour !*

Vous avez dans les mains le guide du participant au 6<sup>e</sup> Open de France de Mémoire 44 organisé par la Fédération Française de Mémoire 44 et Days of Wonder.

Vous trouverez dans ce guide le règlement officiel de l'Open de France et toutes les informations utiles.

Vous trouverez, sur le site de la Fédération, le bulletin d'inscription à l'Open. Vous pourrez ainsi le remplir et le renvoyer le plus tôt possible, avec votre règlement, afin de valider définitivement votre participation.

- **L'état – major d'organisation n'a qu'un but** : celui de vous rassembler autour d'une passion commune, le jeu Mémoire 44.
- **L'état – major n'a qu'une devise** : « *fun and fair-play, et que le meilleur gagne !* »
- **L'état – major** souhaite également que cet Open s'inscrive modestement mais résolument et durablement dans nos mémoires comme un moment particulier de la commémoration du **70<sup>e</sup> anniversaire de la Résistance, des débarquements, de la libération de la France et de la victoire sur le nazisme.**

C'est pourquoi le lieu historique de cet Open de France est, cette année, Bénouville, première commune libérée en France métropolitaine, le 5 juin 1944, à 23h45...

Nous vous souhaitons bonne chance et sommes heureux de votre future participation à cette compétition unique au monde.

Les troupes *rejoignent* leurs positions, le théâtre des opérations est fixé, et l'Histoire sera *bientôt* entre vos mains. À vous de jouer !

*Hervé « Hydrommel » MERRANT*  
*Président de la Fédération Française de Mémoire 44*

*Arnaud « Lafayette » ROLL*  
*Président honoraire de la Fédération Française de Mémoire 44*  
*Organisateur de l'Open de France 2014*

# Règlement Officiel du 6<sup>e</sup> Open de France de Mémoire 44

## Organisation générale

Le tournoi Mémoire 44 nommé « 6<sup>e</sup> Open de France de Mémoire 44 » est organisé par la FFM44 avec le parrainage de Days of Wonder et le soutien de la commune de Bénouville.

L'Open de France 2014 a lieu

*Salle polyvalente*  
**4, rue du Grand Clos**  
*(derrière la Mairie)*  
**14970 BENOUVILLE**

*Coordonnées : 49° 14,553', 0° 16,662'*

**Les 31 mai et 1<sup>er</sup> juin 2014**

L'ouverture de l'Open est prévue à **13h15 le samedi 31 mai 2014**, heure de début du briefing. La première partie commencera à 14h00 précises. Les participants doivent impérativement être recensés avant, il leur est donc demandé de se présenter à partir de 12h00. Le tournoi s'arrêtera le samedi 1er juin à 20h00 pour reprendre le lendemain dimanche 1<sup>er</sup> juin à 09h30.

L'Open est ouvert à tout joueur ayant connaissance du jeu Mémoire 44 et de ses règles de base et ayant au moins 13 ans. L'autorisation parentale est indispensable pour les mineurs. Elle sera à joindre au bulletin d'inscription.

La participation sera ouverte à tous les joueurs ayant acquitté leur inscription en bonne et due forme dans les temps impartis. Le montant est fixé à 35 € pour les membres de la Fédération Française de Mémoire 44 et 45 € pour les non – membres.

L'inscription à l'Open vaudra pour inscription à la FFM44 pour l'année civile en cours. En outre, chaque joueur inscrit recevra un jeu de jetons d'activation (voir plus loin) et un cadeau spécial qui sera remis en fin d'Open, après la remise des prix.

Les inscriptions se font via le **bulletin d'inscription** fourni sur le site [www.FFM44.com](http://www.FFM44.com), catégorie « Open de France 2014 ». Le montant de l'inscription est à envoyer, par chèque à l'ordre de la FFM44 ou par virement. Les inscriptions ne sont valides que si :

- elles respectent les conditions mentionnées ci-dessus,
- le bulletin et le montant de l'inscription ont été reçus par la FFM44,
- il reste des places disponibles.

**Toute inscription est définitive** et ne peut être remboursée. Bien entendu, s'il ne reste plus de place disponible à la réception d'une inscription, celle-ci ne serait pas prise en compte, sans frais pour le joueur tardif.

Pour des raisons de logistique et d'organisation, le nombre de participants est limité aux **96** premiers joueurs inscrits.

L'Open de France Mémoire 44 se déroule en plusieurs matchs qui se dérouleront sur 2 jours :

- 3 scénarios joués au cours du premier jour ;
- 3 scénarios joués le second jour.

Un match est composé de deux parties. Le joueur qui joue le côté Allié à l'aller joue le côté Axe au retour, et inversement pour l'autre joueur.

Une **feuille d'homologation** des résultats sera fournie aux joueurs et permettra de formaliser les résultats afin que les organisateurs puissent constituer le classement et, *in fine*, déterminer le vainqueur. La feuille d'homologation est contresignée par les joueurs et un arbitre pour pouvoir être prise en compte. Les organisateurs exploitent les feuilles d'homologation.

À l'issue de la 6<sup>e</sup> ronde, Le vainqueur, premier au classement général, remportera le trophée « Open Mémoire 44 2014 ». Des prix seront décernés aux premiers du classement.

**Le public** est le bienvenu, gratuitement, sous réserve de respecter les règles de conduite de l'Open (consignes générales).

Les joueurs ont la possibilité de participer au **repas de l'Open du samedi 31 mai au soir**. Il est nécessaire de s'inscrire à ce repas en même temps que l'inscription à l'Open. De même que l'inscription au tournoi, l'inscription au repas est définitive et ne peut être remboursée.

**Déjeuner et pauses** : un service restauration sera à votre disposition, dès le samedi midi (sandwich, boissons, friandises,...) et sera ouvert sur le site de l'Open pendant toute sa durée.

Durant l'Open de France 2014, **les joueurs sont susceptibles d'être pris en photo**. Ces photos pourront être publiées et utilisées par la FFM44, sauf avis contraire exprimé formellement, au moment de l'inscription (sur papier libre, avec le bulletin) par les joueurs ne désirant pas apparaître sur les publications ou reportages.

## Consignes générales

- **Tous les signes ostensibles rappelant les belligérants de la Seconde Guerre mondiale et notamment les armées jouées au cours de l'Open sont formellement interdits.**
- Les organisateurs se réservent le droit d'exclure tout candidat ayant un comportement déplacé ou outrancier.
- La nourriture et les boissons sont interdites sur les tables de jeux. Il est également interdit de fumer à l'intérieur des locaux.
- L'extinction des téléphones portables pendant les parties est exigée.
- Les organisateurs ne sont pas responsables des affaires personnelles des personnes présentes, il convient à chacun d'y prêter attention.
- Tout dégât occasionné sera remboursé par les personnes responsables.
- Mémoire 44 est d'abord un jeu. Le fair-play doit être de mise pour tous les candidats. La bonne humeur reste le maître mot de cet Open.
- Les boîtes de jeu Mémoire 44 ont été gracieusement mises à disposition des joueurs par Days of Wonder et la FFM44. Il convient de ne pas emporter de pièces du jeu en souvenir.
- La durée de chaque partie est limitée à 45 minutes. Il appartient aux joueurs de ne pas être trop lents pour jouer.
- Au bout des 45 minutes la partie est arrêtée par un arbitre (le second joueur ayant terminé son tour).
- Quand les joueurs ont terminé leur partie et après avoir remis le scénario en place, ils doivent quitter l'espace de jeu et ne pas stationner derrière les tables où des parties sont toujours en cours. Il est formellement interdit de donner des indications aux joueurs qui sont encore en train de disputer leur partie, de quelque manière que ce soit.

# Déroulement d'une partie

## Avant de commencer :

- Chaque joueur se rend à sa table grâce au numéro de table porté sur sa feuille d'homologation.
- Toutes les pièces du scénario sont en place.
- Les joueurs vérifient la mise en place en s'aidant de la carte du scénario.
- Toute erreur de mise en place ne saurait annuler la partie. Il est de la responsabilité des joueurs de bien vérifier la disposition du terrain et des pièces, et de corriger les éventuelles erreurs.
- Les joueurs doivent prendre connaissance du Briefing, des Conditions de Victoire et des Règles Spéciales.
- Si besoin est, les joueurs peuvent recourir à un arbitre pour une explication des Règles Spéciales.
- Pour la partie « aller » d'un match, le joueur qui prend les Alliés est le Joueur n°1 désigné sur la feuille d'homologation. Il prendra le côté Axe pour la partie « retour ».
- Les cartes sont mélangées et distribuées en présence des deux joueurs. Lorsque vous arrivez à une table, vous **DEVEZ** attendre votre adversaire et mélanger le paquet de cartes en sa présence. Ensuite, l'adversaire coupe le paquet.  
Pour une distribution parfaite, faites deux paquets de 5 cartes, face cachée, puis demandez à votre adversaire d'en choisir un. Si besoin, ajustez ensuite le nombre de cartes, toujours face cachée, en fonction du scénario.

## Pendant la partie - Rappel du tour de jeu :

1. Jouer une carte de commandement en la montrant à son adversaire.
2. **Activation** : identifier les unités qui vont être activées en les « marquant » avec un jeton d'activation, côté « pas », et en se conformant aux instructions de la carte qui vient d'être présentée. 
3. **Déplacement** : déplacement (éventuel) des unités qui viennent d'être activées. Les unités se déplacent chacune une seule fois, l'une après l'autre. Se conformer aux contraintes sur les mouvements imposées par les terrains. Pour les unités qui ont encore la possibilité de combattre, le jeton d'activation est retourné côté « cible », les autres jetons sont retirés du plateau. 
4. **Combat** : Faire combattre ses unités l'une après l'autre. Sélectionner une cible, et :
  - a. Vérifier la portée de tir, contrôler la ligne de mire
  - b. Appliquer les effets et contraintes des terrains
  - c. Résoudre le combat
  - d. Retirer le jeton d'activation
5. Piocher une nouvelle carte.
  - a. Lors d'une **Action héroïque**, avant de piocher la carte, mélangez la pioche et faites-la couper par votre adversaire. Ceci afin d'éviter tout litige dû à une pioche insuffisamment mélangée.  
*Vous pouvez éventuellement héler un arbitre désœuvré, si vous en voyez un, afin qu'il mélange le jeu. Il n'est évidemment pas nécessaire de couper dans ce cas.*

- b.** Lors d'une **Reconnaissance**, après avoir pioché 2 cartes, la carte non conservée par le joueur est défaussée face visible.
- 6.** Puis passer au tour de l'autre joueur.
  - Toutes les actions engagées sont définitivement réalisées. Une fois le jeton d'activation posé et lâché, l'unité est activée et le jeton dépensé. Une fois une unité déplacée et lâchée, le déplacement est définitivement joué.
  - Pour tout litige, geler le jeu et appeler un arbitre qui le résoudra en s'appuyant sur les règles du jeu et les FAQ.

### **Fin de la partie :**

- À l'instant précis où un joueur remplit ses conditions de victoire, la partie s'arrête immédiatement.
- Les 2 joueurs comptent leurs figurines restantes.
- Les résultats sont enregistrés sur la feuille d'homologation qui est signée par un arbitre qui valide le bon décompte au vu de la situation de fin de partie (voir plus loin le chapitre « détermination du résultat d'une partie »). Il ne faut donc pas repositionner le scénario tant qu'un arbitre n'a pas validé la feuille.
- Les joueurs repositionnent ensuite la partie retour et attendent le top départ des organisateurs pour reprendre le déroulement du jeu, tel que décrit ci-dessus, en prenant, cette fois, le camp adverse.

### **Fin du match :**

- À l'issue du retour, et avant de quitter la table de jeu, les joueurs remettent impérativement le scénario en place pour les joueurs suivants.
- La feuille doit être paraphée par les deux joueurs, qui valident ainsi l'ensemble de son contenu. Cette feuille est ensuite remise à l'équipe organisatrice qui enregistre les résultats et met à jour le classement de l'Open.

## **Le système de matchs**

- Tous les scénarios sont joués en un match « aller / retour » par les deux mêmes joueurs.
- Le classement se met à jour en continu. Les matchs sont enregistrés par les organisateurs sur la base des feuilles d'homologation signées par les deux joueurs, remises aux arbitres en fin de partie.
- Le système assure donc chaque joueur de jouer 6 scénarios en aller / retour, soient 12 parties sur deux jours.

### **Déroulement :**

- Chaque participant se voit attribuer en début d'Open un numéro.
- Les organisateurs constituent les paires de joueurs pour le scénario à jouer.
- Via les feuilles d'homologation, les organisateurs recensent les points gagnés, les figurines restantes pour chaque joueur, et intègrent ces éléments au classement général de l'Open.

- Les organisateurs entretiennent au fil des parties un classement par points consultable par les joueurs.
- Les organisateurs se chargent de former les paires de joueurs pour le scénario suivant, en prenant soin de ne pas faire rejouer ensemble les mêmes joueurs.
- Ces différentes phases seront réitérées de manière à ce que tous les joueurs puissent jouer 6 matchs (scénarios aller et retour).
- Les points acquis par chaque joueur au cours des 6 matchs permettent de définir un classement général. Les ex-aequo sont départagés au nombre de figurines sauvées (restant sur le plateau à la fin de partie, plus, le cas échéant, les figurines sorties de carte, si le scénario prévoit ce cas). Si une situation d'ex-aequo subsiste, les aînés auront priorité sur les plus jeunes.

## Détermination du résultat d'une partie

- À l'issue de chaque partie, les joueurs comptent le nombre de médailles gagnées selon les règles habituelles définies pour le scénario. Chaque médaille gagnée vaut 1 point.
- Ensuite, toute médaille-objectif gagnée par un joueur lui procure un point supplémentaire.

La règle du « Contrôle d'Objectif » est utilisée pour l'Open (règle extraite du Carnet de Campagne n°2) :

1. Cette règle spéciale permet à un camp de s'emparer d'un objectif même après la fin de la bataille. Si un joueur élimine en combat rapproché une unité qui défendait une médaille-objectif et qu'il gagne sa dernière médaille grâce à l'élimination de cette unité, il peut choisir de faire tout de même une prise de terrain pour s'emparer de l'objectif. La médaille-objectif remplace alors celle de l'élimination de l'unité.
2. Il reste impossible de marquer plus de médailles que le nombre requis par les conditions de victoire. Ce mouvement est essentiellement utile pour le décompte final au classement de l'Open, puisque les médailles-objectifs apportent, pour ce décompte et donc pour le classement final, des points supplémentaires.

### Attention : nouveauté Open 2014

**La victoire sur un match (aller / retour) procure au joueur 2 points supplémentaires :**

- **Le joueur victorieux est celui qui totalise le plus grand nombre de médailles, sur la somme de l'aller et du retour.**
- **En cas d'égalité de médailles, il y a une situation d'ex-aequo sur le match. Dans ce cas, chacun des deux joueurs reçoit 1 point supplémentaire.**
- **Ni les figurines, ni les médailles objectifs n'influent sur le calcul de la victoire du match.**
- **Aucun point n'est acquis par la victoire sur une unique partie.**

### Parties non terminées : les parties asymétriques

- Une partie est dite asymétrique dans le cas où il y a clairement un camp attaquant et un camp défenseur.
- Les scénarios asymétriques sont identifiés et signalés comme tels au début de l'Open.

- Les arbitres rappelleront, au début de l'aller-retour d'un match, la nature asymétrique du scénario, et préciseront quel est le camp attaquant et le camp défenseur.
- Dans le cas d'une partie asymétrique, l'attaquant a la responsabilité de l'achèvement de la partie. Si la partie n'arrive pas à son terme, l'attaquant subit une pénalité d'un point. Aucune compensation n'est due au défenseur.

## Règles applicables

- Les règles de base doivent impérativement être connues de chaque joueur.
- Trois types d'extensions du jeu ne seront pas utilisés :
  - L'Air Pack ou règles aériennes
  - Les règles spécifiques des modes Overlord ou Breakthrough
  - Les cartes Combat (Urbain ou Hiver)
- \_ Il est recommandé aux joueurs de prendre connaissance sur le site de Days of Wonder : <http://www.daysofwonder.com/memoir44/fr/>
  - Des FAQ (Foires Aux Questions) « Base » et « Extensions » ;
  - Des règles du jeu des différents théâtres ou compléments à la boîte de base (voir « Règles » sur la page d'accueil du site), ou, plus simplement :
  - Des cartes de Mémoire '44 (liste nécessaire définie ci-après), disponibles dans la Base de Cartes du site (« Pour aller plus loin... »).

*Les cartes ci – après seront celles jouées pour l'Open de France 2014. La FFM44 se réserve néanmoins le droit de modifier cette liste.*

**Outre les règles normales et habituelles du jeu, vous trouverez certaines règles spéciales dans les scénarios. Afin de vous permettre de les réviser avant l'Open, en voici la liste complète...**

## Action



# Terrain

**TERRAINS 12 DIGUE**



- Aucune restriction de mouvement
- Si l'occupant les quitte, n'enlevez pas les sacs de sable
- Les unités cachées derrière la digue peuvent ignorer 1 drapeau
- Ne bloque pas la ligne de mire

1  23, 25 

\* Protège uniquement les unités cachées derrière la digue

**TERRAINS 18 CIMETIÈRE**



- Aucune restriction de mouvement
- Aucune restriction de combat
- Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- Ne bloque pas la ligne de mire

0  10 

**TERRAINS 19 ÉGLISE**



- Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Une unité y entrant *ne peut pas* combattre
- Les blindés y combattent à -2 dés
- Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- Bloque la ligne de mire

2  10 

**TERRAINS 29 CHAMPS DE MINES**



- Piochés au hasard parmi tous les pions de mines disponibles puis mis en place par le joueur les contrôlant, avant la bataille
- Une unité qui y entre *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Unité amie : le pion de mines n'est pas révélé
- Unité ennemie : le pion de mines est révélé ; lancez autant de dés que la valeur du pion ; un symbole d'unité ou une grenade fait une perte, les autres sont ignorés
- Un leurre (Force 0) est retiré, les autres pions restent en place, valeur visible
- Batte en retraite dans ou au travers des champs de mines ne les déclenche pas
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1  7 

**TERRAINS 36 STATION RADAR**



- Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Une unité y entrant peut combattre
- Les blindés y combattent à -2 dés
- Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- Bloque la ligne de mire

1  11 

**TERRAINS 51 TRANCHÉES**



- Infanterie/blindés y entrant *doivent* stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-là
- Infranchissables pour l'artillerie
- Aucune restriction de combat pour l'infanterie
- Les blindés ne peuvent y combattre
- L'infanterie peut y ignorer 1 drapeau
- Ne bloquent pas la ligne de mire. Une unité y bloque la ligne de mire

1  2 

**TERRAINS 55 HÔPITAL**



- Aucune restriction de mouvement
- Aucune restriction de combat
- Bloque la ligne de mire

1  5 

**TERRAINS 61 RUISSEAUX & RIVIÈRES FRANCHISSABLES**



- Une unité y entrant *doit* stopper
- Prise de terrain et Percée de blindés restent possibles
- Aucune restriction de combat
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1  6 

# Troupes

**TROUPES 2 UNITÉS SPÉCIALISÉES**

**FORCES SPÉCIALES** (y compris Elite, Rangers & Commandos)

- Peuvent se déplacer de 2 et combattre

**BLINDÉS D'ÉLITE**

- Débutent avec 4 chars par unité

**TROUPES 12 DESTROYER**

• Se déplace de 0-2 hex de mer et combat

• Tire à :

• Ne peut se déplacer dans un hex adjacent à la plage

• 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

• 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

**TROUPES 16 TIGRES**

- 1 figurine
- Se déplace de 0 à 3 et combat
- Lorsque le Tigre est touché, l'adversaire relance les dés qui ont touché
- S'il obtient une grenade, le Tigre est effectivement détruit. Tous les autres résultats sont ignorés.

**TROUPES 18 HALF-TRACKS**

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

**TROUPES 23 CANONS ANTICHARS LOURDS**

- Considérés comme de l'artillerie dans tous les cas
- Se déplacent de 1 ou combattent
- Le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre une unité de blindés ou de véhicules
- Ignorent les protections des terrains
- Doivent avoir une ligne de mire sur leur cible

**TROUPES 24 CHASSEURS DE CHARS**

- 3 figurines (4 pour les Allemands et les Russes)
- Considérés comme des blindés dans tous les cas
- Toute étoile obtenue contre eux provoque une perte, sauf si elle vient d'une unité d'infanterie
- Se déplacent de 2 et combattent
- Le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre une unité de blindés ou de véhicules
- Ignorent les protections des terrains s'ils ne se déplacent pas
- Lors d'un combat rapproché réussi, peuvent faire une *Prise de terrain* mais pas une *Percée de blindés*.
- Peuvent battre en retraite de 1 à 2 hex par drapeau

**TROUPES 26 FUNNIES DE HOBART**

- Avant la partie, remplacez 1 figurine de char par un Churchill AVRE équipé d'un des éléments de la liste ci-dessous
- Se déplace et combat comme une unité de blindés standard
- Pont - peut placer un pont sur une rivière au lieu de combattre
- Bobine - ignore les restrictions de terrain des plages, des marécages et des barbelés; retire les barbelés quand il s'arrête ou passe dessus
- Fascines - ignore les restrictions de terrain des gués et des tranchées, et peut combattre depuis une tranchée
- Soc démineur - doit s'arrêter s'il pénètre sur un champ de mines, mais peut retirer les mines et combattre normalement
- Mortier "pétard" - combat avec un dé supplémentaire contre un bunker en combat rapproché, et s'il obtient une étoile, le bunker est retiré

# Nations

**NATIONS**  
**5 FORCES BRITANNIQUES DU COMMONWEALTH (BCF)**

  


**Le Flegme britannique**

- Si une unité au sol du BCF est attaquée en Combat Rapproché et réduite à une figurine, et si elle n'a pas battu en retraite, elle peut immédiatement riposter avec un dé
- Il est possible de riposter même si l'attaque en Combat Rapproché est réalisée dans le cadre d'une *Percée de Blindés*
- Il n'est pas possible de riposter contre une *Embuscade*

7 

# Matériel

**MATÉRIEL**  
**4 RÈGLES DE MATÉRIEL**  
**A PARTIR DE 1942**

- 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*
- Ni le badge de matériel, ni la figurine de matériel (le cas échéant) ne rapportent de médaille supplémentaire

9 

**MATÉRIEL**  
**5 ARME ANTICHAR**  
**A PARTIR DE 1942**

  
  


- Considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
- Lorsqu'elle se déplace, combat comme l'infanterie 
- De plus, lorsqu'elle ne se déplace pas, le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre des blindés ou véhicules

9 

**MATÉRIEL**  
**6 MORTIER**  
**A PARTIR DE 1942**

  
  


- Considéré comme de l'infanterie dans tous les cas
- Lorsqu'il se déplace, combat comme l'infanterie 
- De plus, lorsqu'il ne se déplace pas, sa portée augmente et il ignore les protections des terrains et la ligne de mire 

9 

**MATÉRIEL**  
**7 MITRAILLEUSE**  
**A PARTIR DE 1942**

  
  


- Considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
- Lorsqu'elle se déplace, combat comme l'infanterie 
- De plus, lorsqu'elle ne se déplace pas, le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre de l'infanterie.

9 

Fin du document... Amusez-vous bien !

