



*Bonjour !*

Vous avez dans les mains le guide du participant au 9<sup>e</sup> Open de France de Mémoire 44 organisé par la Fédération Française de Mémoire 44.

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 ces événements qui ont marqué l'histoire humaine de la planète.

Le lieu de cet Open de France est, cette année, le Lycée Sainte-Croix Saint Euverte, à Orléans, qui nous accueille pour la première fois.

Nous vous souhaitons de belles parties 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*

# Règlement Officiel du 9<sup>e</sup> Open de France de Mémoire 44

## Organisation générale

Le tournoi Mémoire 44 nommé « 9<sup>e</sup> Open de France de Mémoire 44 » est organisé par la FFM44 et le soutien du Lycée Sainte-Croix Saint Euverte d'Orléans.

L'Open de France 2017 a lieu au

*Lycée Sainte-Croix Saint Euverte*  
**2 place du Champ Saint Marc**  
**45000 Orléans**

*Coordonnées : 47.905896 (47°54'21,2''N) ; 1.921864 (1°55'18,7''E)*

[https://www.google.com/maps/place/47°54'21.2"N+1°55'18.7"E/@47.905896,1.9213168,19z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x0:0x0!8m2!3d47.905896!4d1.921864?hl=fr](https://www.google.com/maps/place/47°54'21.2)

Lignes de bus 3 & 4, arrêt : avenue Jean Zay

Les 29 et 30 avril 2017

L'ouverture de l'Open est prévue à **13h00 le samedi 29 avril 2017**, 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 29 avril à 19h00 pour reprendre le lendemain dimanche 30 avril à 10h00, heure de début de la septième partie. L'Open se terminera vers 17h, la clôture du lieu étant prévue à 18h.

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.

Les inscriptions se font via le **bulletin d'inscription** fourni sur le site [www.ffm44.com](http://www.ffm44.com). 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 de Mémoire 44 se déroule en plusieurs matchs, 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 2017 ». Des prix seront décernés aux premiers du classement.

**Le public** est le bienvenu, 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 29 avril 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 2017, **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.

**Nouveauté**

## Les Champions de Poules

Considérant que chaque poule est, finalement, un tournoi par elle-même, nous avons souhaité récompenser chaque vainqueur de poule pour sa performance au sein d'un groupe suivi sur 12 parties en deux jours.

Les champions de poules recevront donc un prix.

Un champion ne pourra recevoir 2 prix au titre de l'Open de France. En cas de cumul, le prix de champion de poule sera décerné au joueur suivant de la poule.

# 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 et plus généralement tous les matériels associés au jeu ont été gracieusement mises à disposition des joueurs par la FFM44. Il convient de ne pas emporter de pièces du jeu en souvenir.

La FFM44 prête des jetons d'activation aux joueurs. Ces jetons ne doivent pas quitter les tables de jeu et doivent revenir à la FFM44 en fin d'Open, afin de pouvoir être réutilisés dans d'autres manifestations.

La FFM44 ne fournira pas de piste de dés. Si vous disposez d'une telle piste (ou d'une tour à dé), vous pouvez l'apporter et l'utiliser pendant le tournoi (sauf invalidation de l'arbitre si l'objet est trop encombrant ou trop bruyant, par exemple).

- 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, que la feuille de résultat est remplie et validée par un arbitre, 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 de mouvement 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 :**

- 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.

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'influencent 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.
- Quatre 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)
  - Les règles de l'extension D-Day Landings
- 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 2017. 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 une liste...**

## Médailles

Deux types de médailles sont utilisées : les médailles de victoire temporaires et les médailles de victoire majoritaires.

## Terrains

Les terrains standard seront utilisés, et ne sont pas reproduits ici (Forêts, Villes et villages, Bocages, Rivières, Collines, Plage, Routes, Barbelés, Mer, Sacs de sable).

**TERRAINS 16** **AÉRODROME** ?

- Lorsqu'on applique les règles aériennes, des avions peuvent y atterrir/en décoller
- Aucune restriction de mouvement
- Aucune restriction de combat
- Ne bloque pas la ligne de mire

0 10 4 9

**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 21** **COMPLEXE INDUSTRIEL** ?

- 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
- Bloque la ligne de mire

2 10 3

**TERRAINS 22** **CASEMATE** ?

- L'infanterie peut y entrer *et* combattre
- Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- Protège *tout* occupant
- L'occupant peut ignorer 1 drapeau
- Les blindés & l'artillerie en casemate ne peuvent battre en retraite et subissent donc une perte
- La casemate a un angle de tir de 360°
- Bloque la ligne de mire

2 11 5 9

**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
- Battre en retraite dans ou au travers des champs de mines ne les déclenche pas
- Ne bloquent pas la ligne de mire

0 1 2 3 4 7 1 4 8

**TERRAINS 38** **VOIES FERRÉES** ?

- Aucune restriction de mouvement pour l'infanterie
- Les blindés et l'artillerie qui y entrent *doivent* stopper
- Une route croisant une voie ferrée est considérée comme une route
- Aucune restriction de combat
- Les blindés peuvent faire une *Prise de terrain* et une *Percée de blindés*
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1 5

**TERRAINS 39** **GARE** ?

- Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Un train entrant en gare n'est pas obligé de stopper
- Une unité y entrant *ne peut pas* combattre
- Les blindés y combattent à -2 dés
- Bloque la ligne de mire

2 5

**TERRAINS 57** **JUNGLES** ?

- Une unité y entrant *doit* stopper
- Une unité y entrant ne peut combattre que si elle démarre d'un hex adjacent
- Les blindés peuvent y faire une *Prise de terrain* et une *Percée de blindés*
- Bloquent la ligne de mire

2 5



## Actions



# 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 5 TRAINS**

- Activés comme une seule unité
- Se déplacent de 1-3 hex, en avant/arrière, si la voie ferrée est libre
- Battent en retraite dans le sens opposé au sens de marche de la locomotive
- Peuvent ignorer 1 drapeau
- Ne sont touchés que par un symbole grenade
- Le wagon est détruit au 3<sup>e</sup> coup au but, la locomotive au 4<sup>e</sup> coup au but

**TROUPES 7 TRAIN BLINDÉ**

Un train blindé transporte 1 figurine de canon sur son wagon :

- Le train peut se déplacer et l'artillerie peut tirer
- L'artillerie sur wagon tire comme une artillerie normale
- L'artillerie sur wagon est détruite quand le wagon est détruit (3<sup>e</sup> coup au but)

**TROUPES 14 ARTILLERIE MOBILE**

- 2 figurines
- Tire à **3 3 2 2 1 1**
- Se déplace de 0-1 hex et combat, ou de 0-2 hex sans combattre
- Ignore la ligne de mire et les protections de terrain

**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 23 CANONS ANTICARS LOURDS**

- Considérés comme de l'artillerie dans tous les cas
- Se déplacent de 1 ou combattent **2 2 2 2**
- 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 **2 2 2 2**
- 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

# Nations

NATIONS 3

## ARMÉE IMPERIALE JAPONAISE




**Concept du Yamato Damashi**

- L'infanterie *doit* toujours ignorer 1 drapeau
- L'infanterie doit en ignorer 2 lorsque le terrain permet d'ignorer 1 drapeau
- L'infanterie dans une caverne *doit* ignorer tous les drapeaux

**Doctrine de Seishin Kyoiku**

- L'infanterie ayant toutes ses figurines combat avec 1 dé supplémentaire en combat rapproché

**Cri de guerre Banzai !**

- L'infanterie peut se déplacer de 2 hex et combattre, si elle engage un combat rapproché



NATIONS 4

## CORPS DES US MARINES




**Gung-Ho!**

- Activez 1 unité de plus que le nombre indiqué par une carte Section jouée
- Toutes les cartes Tactiques qui activent de 1 à 4 unités en activent alors de 2 à 5
- Les Marines contre-attaquent avec 1 unité supplémentaire activée contre les cartes de commandement japonaises. L'inverse n'est pas vrai.
- Aucun effet avec les cartes *Attaque / Sortie aérienne, Tir d'artillerie, Tir de barrage, Combat rapproché, Assaut d'infanterie* et *Action héroïque*.



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*



NATIONS 7

## ARMÉE FRANÇAISE




**Furia Francese**

Toute unité d'infanterie standard qui élimine une unité ennemie ou la force à battre en retraite suite à un combat rapproché peut :

- faire une *Prise de terrain* sans combattre

ou

- rester sur place et attaquer en combat rapproché une autre unité adjacente.

Cette seconde attaque est résolue avec un seul dé et les protections du terrain sont ignorées. Elle peut donner lieu à une *Prise de terrain*, mais pas à un nouveau combat.



# Matériels

**MATÉRIEL 1 RÈGLES DE MATÉRIEL**

- 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

8 10

**MATÉRIEL 2 ARME ANTICHAR**




- Tire comme l'unité d'infanterie qui l'accompagne
- Se déplace *ou* combat
- Le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre une unité de blindés

8 10

**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 3 2 1
- 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 3 2 1
- De plus, lorsqu'il ne se déplace pas, sa portée augmente et il ignore les protections des terrains et la ligne de mire 3 2 1 1

9

Fin du document... Amusez-vous bien !

