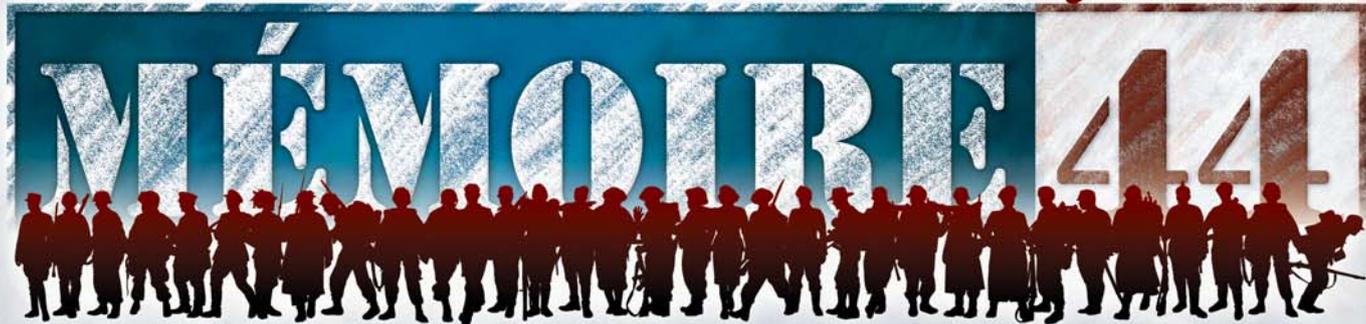


FÉDÉRATION FRANÇAISE



**GUIDE DU PARTICIPANT
À L'OPEN DE FRANCE 2011**



**OPEN DE
FRANCE M44**

Delval
05 12

Bonjour !

Vous avez dans les mains le guide du participant au 3e 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 à votre venue à cet événement unique.

Enfin, en dernière page de ce guide, vous pourrez remplir la fiche d'inscription définitive à l'Open et la renvoyer le plus tôt possible avec votre règlement pour valider définitivement votre participation. Cette année, nous avons intégré dans la fiche la réservation des chambres d'hôtel et la participation optionnelle au repas de l'Open qui a lieu traditionnellement le samedi soir (prix : 20,50 €).

- **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 n'a qu'une vocation** : faire de ce 3^e Open de France, l'évènement référence dans le monde de Mémoire 44.

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

Les troupes sont en position, le théâtre des opérations est fixé, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

*L'Etat - Major d'Organisation
de l'Open de France Mémoire 44*



Règlement Officiel du 3^e Open de France de Mémoire 44



Organisation générale

1. Le tournoi Mémoire 44 nommé « 3^e Open de France Mémoire 44 » est organisé par la FFM44 avec le parrainage de Days of Wonder et le soutien de la commune de Sainte Mère Eglise, les 7 et 8 mai 2011.
2. L'Open de France 2011 a lieu dans la salle des Fêtes de la Mairie de Sainte Mère Eglise, rue du Général de Gaulle, 50480 St Mère Eglise.

L'ouverture de l'Open est prévue à 12h00 le samedi 7 mai 2011. La première partie commencera à 13h00 précises. Les participants doivent impérativement être recensés avant, il leur est donc demandé de se présenter dès l'ouverture de l'Open à partir de 11h00. L'Open fermera ses portes le samedi 7 mai à 21h00 pour reprendre le lendemain dimanche 8 mai à 09h00.

La finale commencera à 14h00, et la remise des prix aura lieu entre 16h00 et 16h30.

3. L'Open est ouvert à tout joueur ayant connaissance du jeu Mémoire 44 et de ses règles de base et ayant au moins 14 ans. L'autorisation parentale est indispensable pour les mineurs. Elle sera à joindre avec le règlement des frais d'inscription.
4. 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 28 € pour les membres de la Fédération Française de Mémoire 44 et 32 € pour les non – membres.
5. Les inscriptions se font via le site officiel de la FFM44. Le montant de l'inscription est à envoyer par chèque à l'ordre de la FFM44 accompagné du bulletin d'inscription disponible sur le site sous format PDF. Les inscriptions ne sont valides que :
 - elles respectent les conditions mentionnées ci-dessus,
 - le montant de l'inscription a été reçu par la FFM44,
 - il reste des places disponibles.
6. Pour des raisons de logistique et d'organisation, le nombre de participants est limité aux 100 premiers joueurs inscrits.
7. L'Open de France Mémoire 44 se déroule en plusieurs rondes qui se dérouleront sur 2 jours :
 - 3 scénarios joués au cours des 4 premières rondes lors du premier jour ;
 - 2 scénarios joués lors de la 5e ronde, le second jour
 - 1 scénario joué pour la finale, en format théâtral sur scène (écran géant et caméras) de manière à ce que l'ensemble des joueurs puisse, en tant que public, suivre la partie. La finale sera enregistrée.

Les scénarios joués se situeront sur tous les théâtres d'opérations traités par le jeu Mémoire 44.

8. Un tour est composé de deux parties avec un joueur côté Allié et un joueur côté Axe pour la 1re partie et inversion des rôles pour la seconde.
9. Une feuille d'homologation des résultats sera disponible sur chaque table, et permettra de formaliser les résultats afin que les organisateurs puissent planifier la suite de l'Open, constituer le classement et, *in fine*, déterminer les finalistes. Elle sera contresignée par les joueurs pour pouvoir être prise en compte.

Les organisateurs exploitent les feuilles d'homologation. Chaque joueur se voit attribuer un point par médaille en sa possession à la fin de chaque scénario.

De plus, chaque joueur fera soigneusement le compte des figurines qui n'ont pas été éliminées en fin de scénario, et ceci à chaque fin de scénario. Le total général de figurines « sauvées » permettra de départager d'éventuels ex-aequo au classement, (en cas d'égalité de médailles).

10. À l'issue de la 5^e ronde, le 1^{er} et le 2^e joueur au classement s'affronteront en finale. Le vainqueur de cette finale remportera le trophée « Open Mémoire 44 2011 ». Les 5 premiers au classement recevront également un prix.
11. Le classement à l'Open de France 2011 de Mémoire 44 comptera pour le classement national des joueurs adhérents de la FFM44. Pour les non - adhérents, seul le classement de l'Open comptera.
12. L'Open de France 2011 sera enregistré et un studio télé sera installé à cette occasion. La chaîne « Channel 44 » installera un plateau permettant les interviews des joueurs présents.
13. Le public est le bienvenu, gratuitement, sous réserve de respecter les règles de conduite de l'Open (consignes générales).
14. Repas du soir et conditions d'hébergement : cette année la FFM44 et Days of Wonder s'occupent des réservations hôtelières. Les joueurs ont la possibilité de participer au Repas de l'Open du samedi 7 mai au soir.
15. Déjeuners : une buvette - sandwicherie (plats chauds et froids) sera ouverte sur le site de l'Open pendant toute sa durée. Attention, aucun alcool ne sera vendu sur le site de l'Open de France. Cette buvette sera sous la responsabilité du Comité des Fêtes de la Commune de Sainte Mère Eglise.

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.
- ◆ **Toutes les boissons alcoolisées sont interdites pendant toute la durée de l'Open de France.**
- ◆ Pas de nourriture ni de boisson sur les tables de jeux. Il est interdit de fumer à l'intérieur de la salle.
- ◆ Extinction des téléphones portables pendant les parties.
- ◆ 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 sera 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 (sauf la finale), il appartient aux joueurs de ne pas être trop lent pour jouer.
- ◆ Au bout des 45 minutes la partie est arrêtée par un arbitre (le second joueur ayant terminé son tour).

Déroulement d'une partie

Avant de commencer :

- ◆ 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. Une fois la vérification faite, les joueurs valident la pose en paraphant la feuille d'homologation sur la case prévue à cet effet.

- ◆ 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.

Pendant la partie - Rappel du tour de jeu :

- 1.** Jouer une carte de commandement en la montrant à son adversaire.
 - 2. Activation :** annoncer et montrer les unités qui vont être activées 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.
 - 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
 - 5.** Piocher une nouvelle carte.
- ◆ Puis passer au tour de l'autre joueur.
 - ◆ Une unité déplacée est **définitivement** jouée sauf accord préalable entre les joueurs.
 - ◆ 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 sera signée par les 2 joueurs et remise à l'arbitre à l'issue de la partie retour.
- ◆ Les joueurs repositionnent la partie retour et reprennent le déroulement tel que décrit ci-dessus.
- ◆ 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 remise à l'équipe organisatrice qui enregistre les résultats et met à jour le classement de l'Open.

Le système de rondes

- ◆ Toutes les parties sont jouées en « aller / retour » par les deux mêmes joueurs.
- ◆ Le classement se met à jour en continu. Les parties sont enregistrées 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 5 scénarios en aller / retour, soit 10 parties sur deux jours.
- ◆ Le système permet d'organiser une finale réunissant les deux joueurs (ou deux des joueurs) au meilleur score en fin d'Open à l'issue du 5^{ème} tour.

Déroulement :

- ◆ Tout 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 médailles gagnées, les figurines restantes pour chaque joueur, et transforment ces éléments en points.
- ◆ Les organisateurs entretiennent au fil des parties un classement par points consultable par les joueurs.
- ◆ Les organisateurs se chargent ensuite 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 5 scénarios en aller / retour.
- ◆ Le classement final permet de déterminer les deux joueurs possédant le meilleur score, qui jouent la finale. Le nombre de figurines sauvées départage les éventuels ex-æquo, Dans le cas peu probable où il y aurait encore égalité, les aînés auront priorité sur les plus jeunes.

Règles applicables

- ◆ Les règles de base doivent impérativement être connues de chaque joueur.
- ◆ Deux extensions du jeu ne sont pas utilisées dans le cadre de l'Open :
 - L'Air Pack ou règles aériennes SAUF EXCEPTIONNELLEMENT pour la Finale 2011
 - Les règles d'Overlord
- ◆ 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 » ;
- De la FAQ officielle de la FFM44 et de son Comité Arbitral (www.ffm44.com)
- 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 :
- Les 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 2010. La FFM44 se réserve néanmoins le droit de modifier cette liste.

Règles « Terrain »

TERRAINS 29 CHAMPS DE MINES



- Pichés 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
- Batta en retraite dans ou au travers des champs de mines ne les déclenche pas
- Ne bloque pas la ligne de mire

TP 7, 4, 8

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

TP 10, -1, -2

TERRAINS 41 GUÉS & RIVIÈRES GUÉABLES



- Une unité y entrant doit stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Une unité y combat à -1 dé
- Ne bloque pas la ligne de mire

TP 11, 22, 20

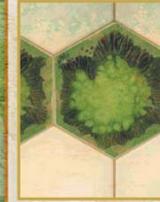
TERRAINS 1 PLAGES



- Mouvement sur la plage limité à 2 hex max
- Aucune restriction de combat
- **Prise de terrain** et **Percée de blindés** restent possibles
- Ne bloquent pas la ligne de mire

TP 15, M44

TERRAINS 11 FALAISES & ESCARPEMENTS



- L'infanterie peut monter/descendre depuis/vers la plage pour 2 hex de mouvement
- Les blindés et l'artillerie ne peuvent monter/descendre depuis/vers la plage
- **Falaises uniquement** - L'infanterie ne peut pas faire une **Prise de terrain** depuis la plage
- À traiter comme des collines pour le mouvement/combat depuis l'arrière-pays
- À traiter comme des collines dans les deux sens pour battre en retraite
- Bloque la ligne de mire (excepté depuis des hex de collines du même groupe)

TP 22, 23, 35, M44, -1*, -1*

* S'applique uniquement aux unités combattant depuis le bas

Règles « Actions »

ACTIONS
15

RÈGLES DE BLITZ

- L'Axe peut jouer une carte *Reconnaissance 1* comme une *Attaque aérienne* (*Sortie aérienne* si) dans la section correspondante
- Les blindés alliés se déplacent de 2 hex, ceux de l'Axe de 3 hex

ACTIONS
19

ATTAQUES NOCTURNES

Utilisez la carte de Visibilité

- A chacun de ses tours, le joueur Allié lance 4 dés, chaque étoile obtenue augmentant la visibilité.
- Lorsque le jour est complètement levé, rangez la carte, les conditions normales de visibilité sont rétablies.

Règles « 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 4 TROUPES DU GÉNIE

- 4 figurines
- En combat rapproché, ignorent toutes les protections dues au terrain de la cible
- Dans les barbelés, combattent à -1 dé et peuvent encore enlever les barbelés
- Dans un champ de mines, *doivent* déminer au lieu de combattre
- Si activées par *Assaut d'infanterie*, peuvent se déplacer de 2 hex et enlever des barbelés ou déminer

TROUPES 12 DESTROYER

- Se déplace de 0-2 hex de mer et combat
- Tire à : **3 3 2 2 1 1 1 1**
- 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 15 BARGES (LC)

- Démarrent toujours en mer, en bordure de plateau, avec une unité à bord
- Se déplacent de 1-2 hex, jamais sur des obstacles antichars
- Sont enlevées une fois les unités débarquées sur la plage
- Une unité dans une barge est attaquée de manière normale
- Une unité dans une barge peut battre en retraite, même en mer
- Une unité sur une barge, ou débarquant, ne peut combattre
- Si l'unité embarquée est éliminée, la barge est aussi retirée (sans médaille supplémentaire)
- Bloquent la ligne de mire

Règles « Air Pack »

AIRPACK 4 TEST AÉRIEN 

- Lancez autant de dés qu'indiqué par la valeur de test aérien du terrain survolé, +1 dé par unité ennemie adjacente au sol / +2 dés par avion ennemi adjacent
- Si au moins 1 de ses unités est adjacente à l'avion, l'adversaire lance les dés du test aérien
- Si au moins 1 grenade est obtenue, l'avion est perdu et retiré du plateau. L'adversaire gagne 1 médaille uniquement si une de ses unités était adjacente à l'avion au moment du test aérien

8, 9 

AIRPACK 3 AVION EN VOL 

- Un avion en vol maximum par camp, à tout moment
- Peut se déplacer jusqu'à 4 hex et faire une seule action spéciale à chaque tour
- Peut survoler tout hex mais doit finir le mouvement dans un hex libre d'unité
- Une unité au sol ne peut entrer dans/traverser un hex occupé par un avion
- Ne bloque pas la ligne de mire et n'empêche pas un ennemi adjacent au sol de tirer sur une unité distante

9 

AIRPACK 10 MITRAILLAGE 

Action Spéciale

- Lancez 1 dé contre 3 unités ennemies maximum occupant des hex adjacents, le long du trajet de l'avion, en ignorant les protections du terrain
- Un symbole d'unité, une grenade ou une étoile est un coup au but
 - Un drapeau ne peut pas être ignoré

6, 7 

AIRPACK 8 RECONNAISSANCE 

Action Spéciale

Si votre avion est adjacent à au moins 1 unité terrestre ennemie lorsque vous piochez votre carte de commandement, vous pouvez piocher 2 cartes au lieu d'une, en choisir 1 et défausser l'autre

8 

AIRPACK 6 APPUI AÉRIEN 

Action Spéciale

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

7 

AIRPACK 5 INTERDICTION AU SOL 

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

7 

SORTIE AÉRIENNE



Un avion choisi parmi ceux de votre nationalité peut survoler le champ de bataille depuis un hex de bord de plateau. Sinon, si vous avez des pions avions sur le plateau, l'un d'eux peut décoller de son hex.

Si vous avez déjà un avion en vol, activez-le pour le tour, sans devoir faire de test aérien.

Face visible. Si piochée, piochez encore.

Règles « 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

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 **3** **2** **1** **1**
- Ignore la ligne de mire

9

Commodités pour les joueurs de l'Open de France de Mémoire 44

Hébergement

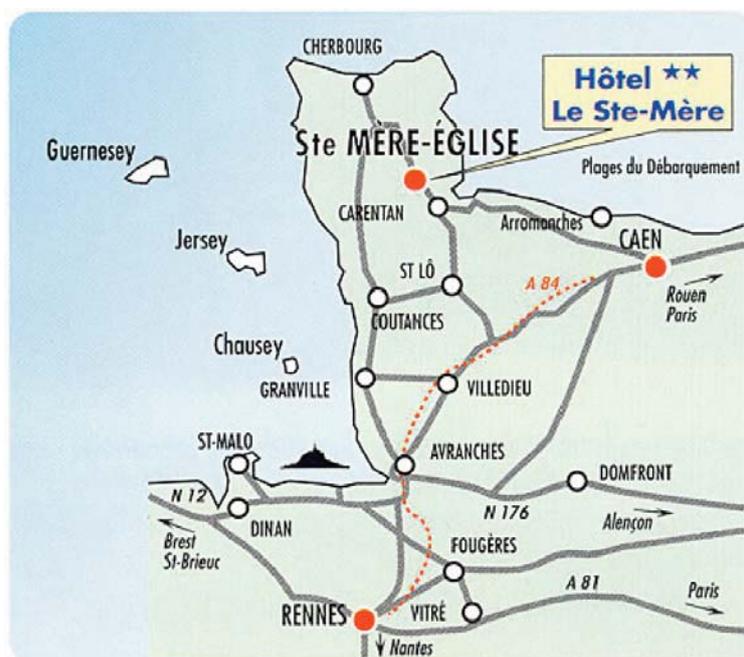
HOTEL « LE SAINTE MÈRE » ❖❖❖

M. et Mme BLESTEL
RN 13
8, rue Richedoux
50480 SAINTE-MÈRE-ÉGLISE



tel : 02.33.21.00.30

<http://www.hotel-sainte-mere.com>





REPAS



Entrées au choix :

Bouchée à la Reine
Assiette charcutière
Terrine aux 3 poissons sauce cocktail
Assiette de crudités
Croustillant de fruits de mer

Plats au choix :

Filet mignon de porc à la moutarde
Cuisse de poulet sauce camembert
Escalope de dinde à la normande
Blanquette de veau
Filet de Lieu noir fumé au beurre blanc tomate
Filet de raie à la crème
Jambon braisé grillé sauce cidre

Desserts :

Tarte normande
Mousse au chocolat
Ile Flottante
Salade de Fruits
Crème brûlée
Bavarois aux fruits

Menu à 20.50 € (avec eau minérale et café)

