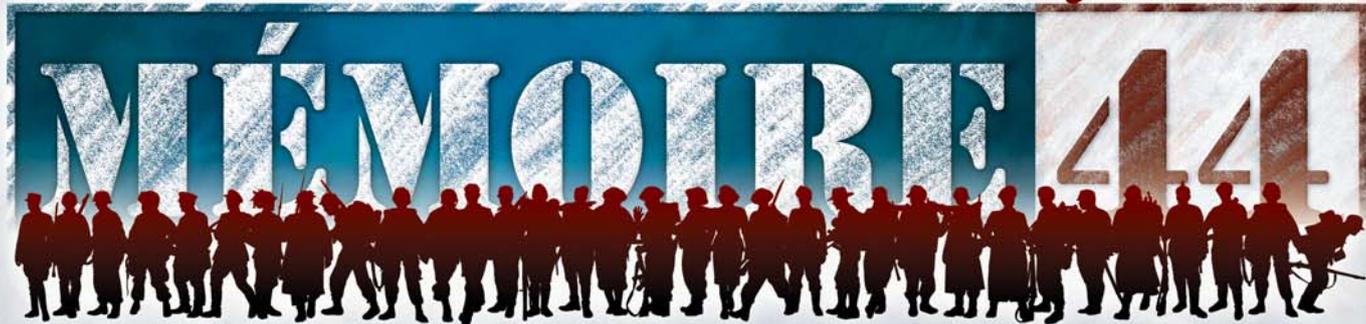


FÉDÉRATION FRANÇAISE



**GUIDE DU PARTICIPANT
À L'OPEN DE FRANCE 2013**



**OPEN DE
FRANCE M44**

Delval
05 12

Bonjour !

Vous avez dans les mains le guide du participant au 5^e 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 évènement 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.

- **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 5^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 !

Arnaud « Lafayette » ROY
Président de la Fédération
Française de Mémoire 44



Règlement Officiel du 5^e Open de France de Mémoire 44



Organisation générale

1. Le tournoi Mémoire 44 nommé « 5^e Open de France Mémoire 44 » est organisé par la FFM44 avec le parrainage de Days of Wonder et le soutien de la commune d'Issy-les-Moulineaux et son Musée Français de la carte à jouer.
2. L'Open de France 2013 a lieu au :

Musée Français de la carte à jouer

**16 rue Auguste Gervais
92130 Issy-les-Moulineaux**

Les 1^{er} et 2 juin 2013

L'ouverture de l'Open est prévue à **13h15 le samedi 1^{er} juin 2013**. La première partie commencera à 14h00 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 12h30. L'Open fermera ses portes le samedi 1^{er} juin à 20h00 pour reprendre le lendemain dimanche 2 juin à 09h30. **ATTENTION, exceptionnellement se tiendra à 9h00 l'Assemblée Générale de la FFM44 (pour les adhérents 2013 de la Fédération, uniquement).**

La finale commencera à 14h00 le dimanche 2 juin 2013, 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 13 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 35 € pour les membres de la Fédération Française de Mémoire 44 et 40 € 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 si :
 - 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 3 premières rondes lors du premier jour ;
 - 2 scénarios joués lors de la 4^e et 5^e 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 la plupart des 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 1^{re} 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 et un arbitre pour pouvoir être prise en compte.

Les organisateurs exploitent les feuilles d'homologation.

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.

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 2013 ». Les 6 premiers au classement recevront également un prix.
11. Le public est le bienvenu, gratuitement, sous réserve de respecter les règles de conduite de l'Open (consignes générales).
12. Les joueurs ont la possibilité de participer au Repas de l'Open du samedi 1^{er} juin au soir. Ce repas s'inscrit dans une tradition depuis le 1^{er} Open en 2009. C'est un moment convivial et important car il rassemble de nombreux joueurs venus de tous les coins de l'hexagone et de l'étranger.
13. 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. Attention, aucun alcool ne sera vendu sur le site de l'Open de France. Cette buvette sera sous la responsabilité de l'association des personnels de la Garde Républicaine de Kellermann.
14. Durant l'Open de France 2013, les joueurs sont susceptibles d'être pris en photo. Ces photos pourront être publiées et utilisées par la FFM44, sauf avis contraire exprimé 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.
- ◆ **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, ni dans le Musée en général. Il est également interdit de fumer à l'intérieur du Musée.
- ◆ 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).
- ◆ 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 :

- ◆ 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 un arbitre qui valide le bon décompte (voir plus loin le chapitre « détermination du résultat d'une partie »).
- ◆ 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^e 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.

Détermination du résultat d'une partie

Attention : nouveauté OPEN 2013

- ◆ À l'issue de chaque partie, les joueurs comptent le nombre de médailles gagnées selon les règles habituelles définies pour le scénario.
- ◆ De plus, le joueur qui gagne la partie gagne un **bonus** d'une médaille de victoire.
- ◆ Ensuite, tout objectif atteint par un joueur lui procure un **bonus** de médaille équivalent à la valeur (en médailles) de l'objectif atteint.

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.

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'une poule, 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'une médaille. Aucune compensation n'est due au défenseur.

Règles applicables

- ◆ Les règles de base doivent impérativement être connues de chaque joueur.
- ◆ Trois extensions du jeu **ne sont pas** utilisées dans le cadre de l'Open :
 - L'Air Pack ou règles aériennes, sauf exception
 - Les règles d'Overlord
 - Les cartes de l'extension Winter Wars
- ◆ 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 2013. 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:

Règles « Nations »

NATIONS 1 **RÉSISTANCE FRANÇAISE**




- Seulement 3 figurines
- Se déplace de 0-1 et combat ; ou se déplace de 2 et ne combat pas
- Tire à 
- Peut entrer sur n'importe quel terrain et combattre, mais doit respecter les restrictions de mouvement du terrain
- Peut faire une *Prise de terrain* après un combat rapproché réussi
- Peut battre en retraite de 1 à 3 hex par drapeau 

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 Tactics 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 6 **ARMÉE ROYALE ITALIENNE**




Divisions motorisées

- Toute unité au sol italienne peut battre en retraite de 1 à 3 hex par drapeau

La Bravoure des artilleurs

- Toute unité d'artillerie italienne peut ignorer 1 drapeau 

Règles « Troupes »

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

13 6 10

TROUPES 8 TROUPES CAVALERIE

- 4 figurines
- Tire à 2 1
- Se déplace de 0-3 et combat
- Lors d'un combat rapproché réussi, peut faire une *Prise de terrain* et combattre à nouveau comme pour une *Percée de blindés*

6

TROUPES 10 TROUPES TIREUR D'ÉLITE

- 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
- Un tireur d'élite éliminé ne compte pas comme médaille de victoire
- Ignore les défenses de terrain de sa cible
- Touche sa cible sur une étoile, ignore ses protections de terrain

5

TROUPES 13 TROUPES BLINDÉS LANCE-FLAMMES

- 3 figurines
- Tirent à : 3 3 3
- Se déplacent de 0-3 hex et combattent
- Malus dû au terrain attaqué limité à 1 dé en combat rapproché

11

TROUPES 16 TROUPES 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.

MAR

Règles « Actions »

ACTIONS 8 COMMANDANT HÉROÏQUE 

Lorsque les règles de commandant héroïque s'appliquent :

- Utilisez une étoile de bataille pour l'ajouter à une unité d'infanterie
- Une unité d'infanterie qui en possède un peut ignorer 1 drapeau
- Une unité d'infanterie qui en possède un combat à +1 dé
- Quand une unité d'infanterie qui en possède un est éliminée, lancez 2 dés, si une seule étoile est obtenue, il est perdu et compte comme médaille de victoire. S'il survit, déplacez-le dans l'unité d'infanterie amie la plus proche.

9 

ACTIONS 17 CAPTURE DU QUARTIER GÉNÉRAL DE CAMPAGNE 

- Lorsque les règles de capture du Quartier Général de Campagne s'appliquent, si celui-ci est capturé, son possesseur initial perd immédiatement 1 carte de commandement. Dès que le possesseur initial reprend son Quartier Général de Campagne à l'ennemi, il pioche une carte.

5 

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.



8 

Règles « Matériel »

MATÉRIEL
4 RÈGLES DE MATÉRIEL
 À 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
 À 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
 À 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

MATÉRIEL
7 MITRAILLEUSE
 À 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 de l'infanterie.

9

Règles « Médailles »

- ◆ Médaille objectif **temporaire**
- ◆ Médaille objectif **majoritaire**

Règles « Terrain »

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 [Avion] 10 [Air] 4 [Artillerie] 9 [Infanterie]

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 [Avion] 10 [Air] -1 [Artillerie] -2 [Blindés]

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 [Avion] 10 [Air] 3 [Artillerie] -1 [Artillerie] -2 [Blindés]

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 [Avion] 11 [Air] 5 [Artillerie] 9 [Infanterie] -1 [Artillerie] -2 [Blindés]

TERRAINS 28 **MARÉCAGES**

- Infanterie/blindés y entrant **doivent** stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-là
- Infanterie/blindés en sortant **doivent** stopper dans un hex adjacent
- Infranchissables pour l'artillerie
- Aucune restriction de combat pour l'infanterie y entrant/en sortant
- Les blindés **ne peuvent pas** combattre lorsqu'ils y entrent/en sortent
- Les blindés peuvent y faire une **Prise de terrain**, mais pas une **Percée de blindés**
- Ne bloquent pas la ligne de mire

1 [Avion] 4 [Artillerie] 3 [Infanterie]

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 [Avion] 4 [Artillerie] 8 [Infanterie]

TERRAINS 45 **RUINES URBAINES**

- Une unité y entrant **doit** stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Une unité y entrant **ne peut pas** combattre
- Infranchissables pour les blindés & l'artillerie
- Une unité peut y ignorer 1 drapeau
- Bloquent la ligne de mire

2 [Avion] 2 [Artillerie] -1 [Artillerie] -2 [Blindés]

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 [Avion] 2 [Artillerie] 6 [Infanterie] -1 [Artillerie] -1 [Blindés]

Règles « Terrain »

TERRAINS 56 QUARTIER GÉNÉRAL DE CAMPAGNE



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

1  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 

-1 
-2 

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 



TERRAINS 32 PALMERAIE



- Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Une unité y entrant *ne peut pas* combattre
- Bloque la ligne de mire

2  3 

-1 
-2 

TERRAINS 42 ROUTES



- 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

0  5, 6 



TERRAIN 63 ESCARPEMENTS ROCHEUX



- Infranchissables
- Bloquent la ligne de mire

2  5 

TERRAIN 64 ERGS & DUNES



- Une unité y entrant *doit* stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Bloquent la ligne de mire (excepté depuis des dunes du même groupe de dunes)

2  4 

* S'applique uniquement aux unités combattant depuis le bas

-1* 
-1* 

