MEMOIRE 44
TOURNOIS OVERLORD
REGLES DE LA FEDERATION FRANÇAISE DE MEMOIRE 44 (FFM44)

Pour ses tournois Overlord, la FFM44 vous propose des règles particulières.
Nous avons cherché à offrir plus de souplesse en permettant l'affrontement d'équipes de 3 ou 4 joueurs. Ce dispositif particulier nous a amené à définir des règles légèrement adaptées.
Ce sont ces règles que nous vous décrivons ci-après.

Règle générale

Les règles de tournoi Overlord de la FFM44 sont les mêmes que celles du jeu de base Mémoire 44, mais avec les exceptions suivantes, inspirées des règles définies dans l'extension « Opération Overlord ».

Equipes

Un tournoi Overlord de la FFM44 oppose plusieurs équipes préalablement constituées. Elles combattront deux par deux, à l'instar des tournois classiques.
Deux possibilités sont offertes pour ces équipes :

- Equipes de 4 joueurs, réunissant 3 Généraux (un par double section) et un Commandant en Chef.
- Equipes de 3 joueurs, réunissant 3 Généraux, dont l'un est à la fois Commandant en Chef et Général de la double section du centre.

La chaîne de commandement militaire

Pour une équipe à 4 Généraux

Lorsque le Commandant en Chef donne des cartes à ses Généraux, il peut discuter avec deux (et seulement deux) Généraux des détails de la situation de la bataille, des tactiques et des stratégies à venir, etc.

Si l'un des deux Généraux est le Général du Centre, il s'agit d'une réunion d'Etat-Major. Le Commandant en Chef discute donc avec eux en même temps plutôt que l'un après l'autre, les deux assistant à la même discussion.
Si ce sont les deux Généraux des double sections gauche et droite, il s'agit d'une revue du front, le Commandant en Chef discute alors avec les deux Généraux l'un après l'autre, au travers de deux discussions distinctes.

Dans tous les cas, à aucun moment le Commandant en Chef n'a le droit de leur montrer ou de leur décrire les cartes de Commandement en sa possession.

Lorque la discussion est terminée, ces Généraux jouent leur(s) carte(s) de Commandement, mais ils ne sont nullement obligés de suivre les ordres et conseils de leur Commandant en Chef !

Le troisième Général reçoit ses ordres par téléphone ou par courrier, et donc ne peut pas discuter avec le Commandant en Chef. Celui-ci lui donne simplement sa (ses) carte(s) de Commandement de son choix, en espérant que le Général agira pour le mieux.

Pour ne pas ralentir le rythme de jeu, il est conseillé de donner d'abord sa (ses) carte(s) de Commandement au Général qui reçoit les ordres par téléphone ou courrier, puis ensuite de donner leur(s) carte(s) aux Généraux avec qui une discussion stratégique s'engage.

Entre eux, les Généraux peuvent discuter de manœuvres tactiques à n'importe quel moment, mais pas avec le Commandant en Chef, qui ne peut discuter qu'une seule fois par tour avec les Généraux de son choix, comme expliqué ci-dessus.

Pour une équipe à 3 Généraux

Lorsque le Commandant en Chef donne des cartes à ses Généraux, il peut discuter avec l'un de ses deux Généraux des détails de la situation de la bataille, des tactiques et des stratégies à venir, etc.

En revanche, à aucun moment le Commandant en Chef n'a le droit de lui montrer ou de lui décrire les cartes de Commandement en sa possession.

Lorsque la discussion est terminée, ce Général joue sa (ses) carte(s) de Commandement, mais il n'est nullement obligé de suivre les ordres et conseils de son Commandant en Chef !

Le troisième Général reçoit ses ordres par téléphone ou par courrier, et donc ne peut pas discuter avec le Commandant en Chef. Celui-ci lui donne simplement sa (ses) carte(s) de Commandement de son choix, en espérant que le Général agira pour le mieux.

Pour ne pas ralentir le rythme de jeu, il est conseillé de donner d'abord sa (ses) carte(s) de Commandement au Général qui reçoit les ordres par téléphone ou courrier, puis ensuite de donner sa (ses) carte(s) au Général avec qui une discussion stratégique s'engage.

A trois, les Généraux sont trop distants et occupés ! A aucun moment ils ne peuvent donc discuter de manœuvres tactiques entre eux.

La carte Embuscade

La carte ***Embuscade*** demande au Commandant en Chef de garder un œil sur l'action qui se déroule sur le terrain. Cette carte est donnée au Général concerné quand l'ennemi déclare une attaque en combat rapproché contre lui. Dès que l'embuscade a été résolue, le Commandant en Chef reprend une carte dans la pioche.

Le choix du Commandant en Chef

Les équipes sont libres de choisir, à chaque partie jouée, qui prend le rôle de Commandant en Chef. Même sur un seul aller-retour, un Général peut être nommé Commandant en Chef à l'aller et laisser ce rôle à un autre Général pour le retour.

Le staff arbitral de la FFM44