Bonjour !

Vous avez dans les mains le guide du participant au 12e 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 soit, modestement, l'occasion de commémorer ces terribles événements de l'Histoire. Qu'il soit l'occasion de penser à ces acteurs, soldats ou civils, qui ont donné leur vie ou leur santé dans l'espoir inaltérable d'un avenir heureux pour l'Humanité.

Le lieu de cet Open de France est, cette année, le Lycée Sainte-Croix Saint Euverte, à Orléans, qui nous accueille pour la seconde 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 12e Open de France de Mémoire 44

Organisation générale

Le tournoi Mémoire 44 nommé « 12e Open de France de Mémoire 44 » est organisé par la FFM44, avec le soutien de Days of Wonder et du Lycée Sainte-Croix Saint Euverte d'Orléans.

L'Open de France 2023 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

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

Les 15 et 16 avril 2023

L'ouverture de l'Open est prévue à **13h00 le samedi 15 avril 2023**, 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 15 avril à 19h00 pour reprendre le lendemain dimanche 16 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. 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 6e ronde, le vainqueur, premier au classement général, remportera le trophée « Open Mémoire 44 2023 ». 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) et du Lycée.

Les joueurs ont la possibilité de participer au **repas de l'Open du samedi 15 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 : il n'y aura pas de service de restauration le samedi midi. Il est donc recommandé d'arriver sur le site en ayant déjeuné. Pour le dimanche midi, un système de commande de repas rapide (sandwich, boisson…) sera à votre disposition.

Durant l'Open de France 2023, **les joueurs sont susceptibles d'être pris en photo**. Ces photos pourront être publiées et utilisées (par la FFM44, Days of Wonder, le Lycée ou d'éventuels journaux locaux ou autres) 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.

Les Champions de Poules

Les joueurs seront répartis en six poules qui tourneront pendant ces deux journées sur les six scénarios proposés.

A l'instar des derniers opus de l'Open de France, considérant que chaque poule est un tournoi par elle-même, chaque vainqueur de poule sera reconnu pour sa performance.

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 la feuille de route qui lui est remise à son inscription.
- 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 du nombre de cartes correspondant à la main la plus petite, 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.
- Dès les cartes distribuées, elles doivent rester en permanence visibles des deux joueurs (mains des deux joueurs, pioche et défausse). En particulier, les joueurs doivent éviter de tenir leur main de cartes sous la table.

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 d'homologation 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[1].

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'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.

[1] Notez que les sorties de carte via les pions ou zones 'Exit' ne sont pas considérées comme des « médailles-objectifs » et, par conséquent, ne permettent pas de gagner de point supplémentaire.

- 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 :
  - Les règles aériennes, Air Pack ou New Flight Plan
  - Les règles spécifiques des modes Overlord ou Breakthrough
  - Les cartes Combat (Urbain, Hiver, Désert, Jungle)
  - 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 2023. 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

Plusieurs types de médailles-objectifs sont utilisées : les médailles-objectifs temporaires, les médailles-objectifs définitives.

Certains scénarios peuvent exiger qu'une condition de victoire soit réalisée pour pouvoir gagner la partie. Dans ce cas, le nombre de médailles qui seront à prendre en compte dans la feuille de score est limité au total de médailles possibles -1 (5 pour un scénario à 6 médailles). Dès que les conditions de victoire sont réalisées, le total de médailles à marquer est le maximum possible pour le scénario (dans notre exemple, 6), même si les médailles associées aux pertes permettent arithmétiquement de dépasser ce compte.

Règles Spéciales

La plupart des terrains et constructions standard (de la boîte de base) seront utilisés, et ne sont pas reproduits ici (cartes Terrains 1 à 15 : Plages, Bunkers, Forêts, Bocage Normand, Obstacles Antichars, Collines, Mer, Rivières, Ponts, Sacs de sable, Falaises & Escarpements, Digue, Collines Escarpées, Villes & Villages, Barbelés).

De même les Troupes de la boîte de base doivent être connues : Troupes 1 (Unités Régulières) et Troupes 2 (Unités Spécialisées).

Terrains

Les cases de littoral sont à considérer comme des hex de mer (règle de l'extension « Théâtre Méditerranéen »).

Un pont détruit se comporte comme un pont, mais est impassable, même sur une rivière franchissable.

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

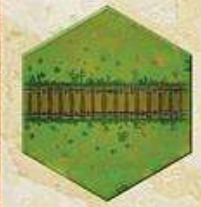
TERRAINS 37

PONT FERROVIAIRE

- Aucune restriction de mouvement pour l'infanterie
- Les blindés et l'artillerie qui y entrent ***doivent*** stopper
- Aucune restriction de combat
- Les blindés peuvent faire une ***Prise de terrain*** et une ***Percée de blindés***
- Ne bloque pas la ligne de mire, sauf indication contraire en Règle Spéciale

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

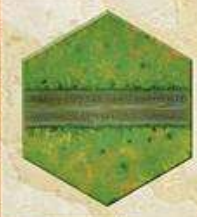
TERRAINS 39

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

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

TERRAINS 43

DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT

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

TERRAINS 47

RIVIÈRE GELÉE

- Une rivière gelée peut être traversée, de manière risquée
- Y entrer/battre en retraite, lancez 2 dés, et retirez 1 figurine par étoile obtenue
- Aucune restriction de combat
- Ne bloque pas la ligne de mire

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

Actions

Lorque l'aviation est impliquée, le camp des Alliés a la supériorité aérienne. Les cartes Attaques Aériennes sont donc jouées telles que le texte qu'elles portent l'indiquent : les Alliés jettent deux dés par cible, l'Axe un seul.

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.

ACTIONS
20
PARACHUTAGE
• Tenez les figurines dans votre main fermée, à environ 30 cm au-dessus du champ de bataille, puis laissez tomber les figurines
• Si une figurine tombe sur un hex infranchissable, occupé ou en-dehors du plateau, elle est perdue : retirez la ou les figurines concernées, sans qu'elles ne rapportent de médaille à l'ennemi
• Sinon, le parachutage est réussi : ajoutez le nombre de figurines nécessaires pour compléter l'unité dans son hex d'atterrissage
• Une unité ne peut pas bouger ou combattre pendant le tour où elle a atterri

ACTIONS
27
VISIBILITÉ RÉDUITE
• Les symboles du dé correspondant à l'unité ciblée ne sont pris en compte qu'en combat rapproché
• La grenade est prise en compte dans tous les cas
• Lorsque l'étoile provoque une perte, elle compte aussi dans tous les cas
• La carte *Tir de Barrage* n'est pas affectée

Troupes

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
21
BRANDENBURGERS
• 3 figurines + 1 figurine ennemie
• Si l'unité est touchée, l'adversaire relance un dé
• Si le nouveau résultat n'est pas un symbole d'infanterie, le 1er résultat est ignoré et les Brandenburgers ne subissent pas de perte
• Si le nouveau résultat est un symbole d'infanterie, la figurine ennemie est retirée et le résultat initial est appliqué normalement
• Dès que les Brandenburgers reçoivent un ordre de combat, retirez la figurine ennemie de leur unité
• Une unité de Brandenburgers qui a perdu sa figurine ennemie se comporte comme toute autre unité de Forces Spéciales

Nations

NATIONS 2
ARMÉE ROUGE (RKKA)
ALLIÉS
Commissaire Politique russe
• Une carte de commandement ne peut être jouée directement depuis la main. Au lieu de cela, elle doit être placée sous le jeton du commissaire en préparation d'un tour à venir
• Les cartes *Reconnaissance 1*, *Contre-attaque* et *Embuscade* sont des exceptions, elles peuvent être jouées normalement
• Sinon, la carte de commandement se trouvant sous le jeton du commissaire est la carte du joueur pour le tour
3, 4

NATIONS 3
ARMÉE IMPERIALE JAPONAISE
AXE
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
7

NATIONS 4
CORPS DES US MARINES
ALLIÉS
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*.
7

NATIONS 5
FORCES BRITANNIQUES DU COMMONWEALTH (BCF)
ALLIÉS
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

NATIONS 6
ARMÉE ROYALE ITALIENNE
AXE
Haut Commandement italien
• Commencez avec 6 cartes de Commandement et défaussez-en une à chaque fois que vous perdez une unité (jusqu'à un minimum de 3 cartes)
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
7

Matériels

Fin du document… Amusez-vous bien !