



# IV. TROUPES



## UNITÉS RÉGULIÈRES



1

7

8

8



### Infanterie

☛ Se déplace de 0-1 et combat **ou** de 2 sans combattre ☛ **Prise de terrain** possible lors d'un combat rapproché

### Blindés

☛ Se déplacent de 0-3 et combattent ☛ **Percée de blindés** possible lors d'un combat rapproché

### Artillerie

☛ Se déplace de 1 **ou** combat ☛ Ignore la ligne de mire et les protections des terrains

**Q.** Le terrain ne protège pas des tirs d'artillerie, mais qu'en est-il des obstacles fixes / amovibles ?

**R.** Ils ne réduisent pas non plus les dés de d'artillerie. Les bunkers, antichars et sacs de sable permettent juste d'ignorer un drapeau dans ce cas. Note : les Oueds & Défilés (**Terrains 44 - Oueds & Défilés**) réduisent les tirs d'artillerie de 1 dé.

**Q.** Les unités peuvent-elles tirer à 360° autour d'elles ?

**R.** Oui. Même l'artillerie sous bunker peut tirer à 360°.

**Q.** Si une unité d'infanterie ou de blindés obtient 2 drapeaux lors d'une attaque, peut-elle faire une *Prise de terrain* / *Percée de blindés* sur les 2 hex d'affilée, ou est-elle limitée à un hex ?

**R.** Une telle manœuvre est normalement limitée à un hex. Cependant, les règles du désert nord-africain permettent à une unité de blindés de se déplacer d'un hex de plus lors de la *Percée de blindés*, soit 2 hex en tout en une seule *Percée*.

**Q.** Si une unité de blindés bénéficie d'un dé supplémentaire grâce à la carte **Action héroïque**, **Assaut de blindés** ou **Combat Rapproché**, et que cette unité fait une *Percée de blindés*, garde-t-elle son dé de bonus pour la seconde attaque ?

**R.** Cela dépend de la carte :

Exemples :

- » **Action héroïque** : l'unité de blindés conserve son dé supplémentaire dans tous les cas.
- » **Assaut de blindés** : l'unité de blindés conserve son dé supplémentaire si elle attaque une cible en combat rapproché après sa *Percée*. Elle peut attaquer à distance mais ne bénéficie pas du dé supplémentaire dans ce cas.
- » **Combat Rapproché** : l'unité de blindés ne conserve **jamais** son dé supplémentaire.

## UNITÉS SPÉCIALISÉES



2



**Q.** Il paraît que tu as été dans l'armée ? Peux-tu nous en dire plus à ce sujet ?

**R.** Oui, j'ai passé dix ans de service dans la Royal Canadian Artillery. J'en suis sorti sergent. Je suis passé par de nombreux postes au fil de ma carrière : simple artilleur, chef de batterie, technicien d'observation et même officier de commandement. Ce que les gens ne savent pas, c'est que j'y ai rencontré ma femme. Elle est aussi sergent dans l'artillerie (après avoir été gardien de la paix) !

» *Malcolm Green* (Joueur de Mémoire 44 - Canada)



**Q.** Que conseillerais-tu à un joueur qui veut créer ses propres scénarios ?

**R.** Il faut toujours essayer de faire des scénarios simples et bien étudier leur contexte historique ! Tester son scénario plusieurs fois avant de le publier est un bon moyen de s'assurer qu'il fonctionne bien.

» *Jesse Rasmussen* (Joueur de Mémoire 44 - États-Unis)

## ARTILLERIE LOURDE



- ✪ Tire à 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1
- ✪ 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 un dé supplémentaire
- ✪ Les pions cible ne sont pas cumulables

- Q.** L'artillerie lourde peut-elle se déplacer ?  
**R.** Oui, sauf si le contraire est indiqué en règle spéciale. Cependant, l'artillerie sous bunker ne peut jamais se déplacer.
- Q.** Lorsque l'artillerie lourde se déplace, les jetons de cible déjà placés sont-ils retirés ?  
**R.** Oui. Tous les jetons de cible sont remplacés auprès de l'artillerie lorsqu'elle se déplace.
- Q.** Lorsque l'artillerie lourde change de cible, les jetons de cible déjà placés sont-ils retirés ?  
**R.** Non. L'artillerie lourde peut marquer autant de cibles qu'elle possède de jetons.

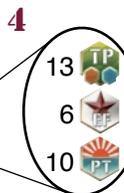
**Q.** Avez-vous peint vos figurines de Mémoire 44 ?

**R.** Oui, la plupart de mes figurines Mémoire 44 sont peintes. Cependant, nous jouons souvent avec ma collection de figurines de la Seconde Guerre mondiale. Ces figurines peintes de 20 mm sont parfaites pour jouer sur notre champ de bataille fait maison, avec des hex de 10 cm et des terrains en 3D. Lorsque je teste les scénarios des extensions, je n'ai pas encore les magnifiques figurines que vous découvrirez en tant que joueur, et donc je me sers de ce champ de bataille et de mes propres figurines pour effectuer les tests !

» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)



## 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

- Q.** Les troupes du Génie ignorent-elles les réductions de dés dues aux obstacles (sacs de sable, bunkers, etc.) ?  
**R.** Oui. Les troupes du Génie ignorent toutes les réductions de dés dues aux terrains, obstacles inclus.

**Q.** Une unité derrière des sacs de sable ou dans un bunker peut-elle ignorer un drapeau lorsqu'elle est attaquée par des troupes du Génie ?

**R.** Oui, seuls les réductions de dés sont ignorées, pas la faculté d'ignorer un drapeau.

**Q.** Si une unité du Génie se déplace sur un champ de mines et découvre un leurre (0), peut-elle combattre ?

**R.** Non : « Une unité du Génie se trouvant sur un champ de mines et qui peut combattre devra consacrer son tour à déminer l'hexagone au lieu de combattre ». Le fait que le champ de mines soit un leurre ne change rien : avant de déminer, l'unité du Génie ne sait pas encore qu'il n'y a pas de mines.

**Q.** Quelles sont les règles des troupes du Génie ?

**R.** Ces règles sont décrites p.13 du Terrain Pack ou p.6 du Front Est. Voici quelques précisions :

Exemples :

- » Une unité du Génie activée peut se déplacer de 1 hex et combattre ou de 2 hex sans combattre.
- » Une unité du Génie activée combat à 3,2,1, comme une unité d'infanterie normale.
- » En combat rapproché, une unité du Génie ignore toutes les réductions du nombre de dés dues au terrain dans lequel se trouve la cible, c'est à dire que l'ennemi n'est pas protégé par le terrain qu'il occupe.
- » Une unité du Génie qui est dans un hex de barbelés subit un malus de -1 dé au combat, mais elle peut enlever les barbelés dans le même tour. L'unité du Génie doit pouvoir combattre pour enlever les barbelés. Si elle fait un mouvement de 2 hex, elle ne peut pas enlever les barbelés. Toutefois, si l'unité du Génie est activée par une carte **Assaut d'infanterie**, elle peut se déplacer de 2 hex, combattre et enlever les barbelés, mais elle ne peut pas se déplacer de 3 hex et enlever les barbelés parce qu'elle ne peut pas combattre dans ce cas.
- » Une unité du Génie qui entre dans un champ de mines et qui a la possibilité de combattre DOIT retirer le champ de mines au lieu de combattre. Si l'unité du Génie ne peut retirer le champ de mines, celui-ci se déclenche. L'unité du Génie doit pouvoir combattre pour retirer un champ de mines. Elle ne peut pas se déplacer de 2 hex et retirer le champ de mines. Toutefois, si l'unité du Génie est activée par une carte **Assaut d'infanterie**, elle peut se déplacer de 2 hex et retirer le champ de mines, mais elle ne peut pas se déplacer de 3 hex et retirer le champ de mines parce qu'elle ne peut pas combattre dans ce cas.

## TRAINS



5

12 TP

- ✦ 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 un 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

### TRAIN DE RAVITAILLEMENT



6

12 TP

Q. Quelles sont les règles du train ?

R. Seul le camp qui contrôle le train peut le déplacer. Un train doit être activé comme une unité normale et peut avancer ou reculer de 3 hex en suivant la voie ferrée. La locomotive et le wagon ne peuvent pas être séparés. Le train est un obstacle infranchissable : il est donc impossible de traverser un train, même lors d'une retraite.

Q. La locomotive et le wagon comptent-elles comme deux unités différentes ?

R. Non. Cependant, chacun de ces deux éléments peut être pris pour cible. C'est toujours la locomotive qui est marquée d'une étoile de bataille lorsque le train est touché, même si l'attaque portait sur le wagon.

Q. La locomotive et le wagon bloquent-ils la ligne de vue ?

R. Oui.

Q. Lorsque nous avons joué « Rivière Bug », le premier mouvement du joueur russe fut de déplacer le train de 2 hex, formant ainsi une chaîne de 4 hex avec les deux unités d'infanterie (celle sur la voie ferrée et celle à côté du bois). Le joueur de l'Axe peut-il jouer une **Attaque aérienne** et prendre pour cible la locomotive, le wagon et ces deux unités d'infanterie ?

R. Oui.

Notes :

- » Le wagon du train est détruit dès le troisième coup au but. Un quatrième coup détruit la locomotive, qui est alors placée sur un emplacement de médaille de l'adversaire.
- » Si un wagon est détruit alors qu'une unité se trouvait à bord, elle est éliminée mais ne rapporte aucune médaille de victoire. Il en va de même pour une unité qui se trouverait à bord de la locomotive. Seule la locomotive en elle-même rapporte une médaille si elle est détruite.

**Note :** Si un train transportant deux unités d'infanterie s'arrête en gare en ayant perdu son wagon en cours de route, seule une unité d'infanterie descend : l'autre a été anéantie avec le wagon.

Q. Est-il possible de réparer un train avec la carte **Médecins & mécaniciens** ?

R. Non.

Q. Une unité qui se trouvait dans la locomotive ou le wagon compte-t-elle comme une médaille de victoire en cas de destruction de leur moyen de transport ?

R. Non : le moyen de transport est bel et bien détruit avec l'unité mais l'unité ne rapporte pas de médaille de victoire.

Q. Une unité descendue de train (locomotive ou wagon) peut-elle battre en retraite dans celui-ci ?

R. Non. Une fois qu'une unité est descendue, elle ne peut plus remonter à bord du train.

Q. Si une voie ferrée conduit jusqu'à un bord de plateau, puis-je faire sortir mon train du plateau, par exemple pour empêcher mon adversaire de gagner une médaille de victoire en le détruisant ?

R. Non, à moins que le contraire ne soit indiqué en règle spéciale.

## TRAIN BLINDÉ



7

13 TP

- ✦ 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)

Q. Un train blindé perd-il sa capacité de combat lorsqu'il est touché pour la troisième fois ?

R. Oui, puisque sa pièce d'artillerie se trouve sur son wagon, lequel est détruit au troisième coup au but. Un quatrième coup au but détruit la locomotive et rapporte une médaille de victoire à l'adversaire.

## CAVALERIE



8

## TROUPES À SKIS



9



## TIREUR D'ÉLITE



10

5

- 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 une médaille de victoire
- Ignore les défenses de terrain de sa cible

**Q.** Un tireur d'élite ne lance qu'un seul dé en combat, mais que se passe-t-il s'il est activé par la carte **Action héroïque** ?  
**R.** Il combat avec un dé supplémentaire, donc 2 dés en tout (idem pour **Fusillade**, **Combat Rapproché** et **Infiltration**).

**Q.** Un tireur d'élite est-il uniquement vulnérable aux grenades lors d'une attaque aérienne ?

**R.** Une grenade et une étoile font une touche à un tireur d'élite s'il est pris pour cible par la carte **Attaque aérienne** ou s'il est victime d'un **Mitrailage** (voir p.5, **Dés**).

**Q.** Un tireur d'élite est-il uniquement vulnérable aux grenades lorsqu'il est attaqué par un autre tireur d'élite ?

**R.** Une grenade et une étoile font une touche à un tireur d'élite s'il est pris pour cible par un autre tireur d'élite (voir p.5, **Dés**).

**Q.** D'après le livret de règles de l'extension **Front Est**, le tireur d'élite touche sa cible s'il obtient une étoile, mais la carte de résumé ne mentionne pas cette règle.

**R.** Le tireur d'élite touche bien sa cible s'il obtient une étoile (ou une grenade, ou le symbole de l'unité ciblée).

## PORTE-AVIONS



11

10

- Lorsqu'on applique les règles aériennes, des avions peuvent y atterrir/en décoller
- Se déplace de 0-2 hex de mer
- Ne peut se déplacer dans un hex adjacent à la plage
- Touché uniquement par le symbole grenade - Coule au 3<sup>e</sup> coup au but
- Peut ignorer 1 drapeau, subit 1 coup au but s'il ne peut battre en retraite



**Q.** Un porte-avions et l'avion qu'il transporte peuvent-ils se déplacer tous les deux pendant le même tour ?

**a/** L'avion est sur le porte-avions. Le porte-avions se déplace, puis l'avion décolle et se déplace à son tour.

**b/** L'avion est en vol, le porte-avions est en mer. L'avion atterrit sur le porte-avions. Le porte-avions se déplace à son tour.

**R. a/** Non : on ne peut activer qu'une unité par hex dans un tour donné. Dans ce cas, il est possible d'activer le porte-avions pour qu'il se déplace, OU d'activer l'avion pour qu'il décolle, mais pas les deux.

**b/** Non : une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour, donc ce mouvement n'est pas possible. Cela reviendrait à déplacer l'avion deux fois de suite. Par contre, il reste possible d'activer ces deux unités pour qu'elles terminent leur mouvement dans le même hex, permettant ainsi à l'avion d'atterrir.

**Q.** Est-il possible de réparer un porte-avions avec la carte **Médecins & mécaniciens** ?

**R.** Non.

## DESTROYERS



12

9

- Ne peut se déplacer dans un hex adjacent à la plage
- Touché uniquement par le symbole grenade - Coule au 3<sup>e</sup> 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 un dé supplémentaire
- Les pions cible ne sont pas cumulables
- Se déplace de 0-2 hex de mer et combat
- Tire à 3,3,2,2,1,1,1,1

**Q.** Un destroyer est-il considéré comme de l'artillerie lorsque l'on joue la carte **Tir d'artillerie** ?

**R. Non.** Un destroyer peut cependant être activé avec la carte **Fusillade**.

**Q.** Est-il possible de réparer un destroyer avec la carte **Médecins & mécaniciens** ?

**R.** Non.

## BLINDÉS LANCE-FLAMMES



13

## ARTILLERIE MOBILE



14

**Q.** Comment se fait-il que tu connaises autant de choses sur la Seconde Guerre mondiale ?  
**R.** J'ai lu beaucoup de livres et de revues d'histoire sur la Seconde Guerre mondiale, et j'ai à la maison une bibliothèque remplie de livres sur le sujet, au grand désespoir de ma femme !

» Jacques David (Joueur de Mémoire 44 - France)



## BARGES (LC)



15

11

- ✳ 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

**Q.** Les règles de l'Air Pack diffèrent de celles de la carte de résumé. Quelles règles sont correctes ?

**R.** La carte de résumé est correcte. Les règles présentées dans l'Air Pack (p.11, 2<sup>e</sup> colonne) devraient être rédigées ainsi : « Quand elles terminent leur déplacement sur un hex de plage, elles sont automatiquement retirées du plateau sans rapporter de médaille à l'adversaire. L'unité transportée est alors laissée dans l'hex de débarquement correspondant. » Le mot « rivage » prête à confusion et ne devrait pas être utilisé ici.

**Q.** Une barge peut-elle accoster sur un obstacle antichar ?

**R.** Non. Cela signifie donc que les troupes à son bord ne peuvent pas y débarquer non plus.

**Q.** Une barge peut-elle accoster sur tout hex de terrain, ou bien seulement sur une plage ?

**R.** Une barge peut accoster sur n'importe quel type de terrain (sauf dans la mer, évidemment) ou obstacle, pourvu qu'il ne soit pas infranchissable pour la barge ou l'unité à son bord.

**Q.** Une unité qui débarque sur la plage depuis une barge peut-elle se déplacer lors du même tour ?

**R.** Non.

**Q.** Une unité située à bord d'une barge peut-elle être activée par les cartes **Infiltration**, **Assaut d'infanterie**, **Assaut de blindés** ou **Tir d'artillerie** ?

**R.** Non, sauf si la carte est utilisée par défaut (« si vous n'avez pas d'unité ... activez une unité de votre choix »). Dans ce cas l'unité activée ne bénéficie pas des effets de la carte. Rappelez-vous de toute façon qu'une unité ne peut pas combattre quand elle se trouve à bord d'une barge.

## TIGRES



16

#2

- ✳ 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.

**Q.** Il est indiqué dans les règles que le Tigre de Wittmann tire avec 4 dés s'il ne se déplace pas. S'il fait une *Prise de terrain*, conserve-t-il ses 4 dés pour la *Percée de blindés* ?

**R.** Non. De fait, il s'est déplacé, et ne peut plus bénéficier de cet avantage.

**Q.** Que se passe-t-il lorsqu'un Tigre entre un champ de mines ? Est-il détruit sur un symbole char ou grenade ?

**R.** Non. Tout symbole char ou grenade obtenu doit être relancé. Le Tigre est effectivement détruit si une grenade est obtenue au second jet de dés. Tous les autres résultats sont ignorés.

**Q.** Si un Tigre tente de traverser une rivière gelée et obtient une étoile, faut-il la relancer ?

**R.** Non. Dans ce cas le lourd blindage du Tigre ne lui est d'aucune utilité et il coule à pic, rapportant une médaille de victoire à l'adversaire. Traverser une rivière gelée avec un Tigre est une manœuvre risquée.

**Q.** Quel est le théâtre d'opérations de la Seconde Guerre mondiale que tu préfères ?

**R.** Comme je connais bien l'histoire du Canada dans la Seconde Guerre mondiale, je pense que c'est la Normandie, puis l'Italie. Il est intéressant de voir que de nombreuses nations ont combattu sur ces lieux (Grande-Bretagne, États-Unis, France, Allemagne et Italie). Enfin, j'aime aussi l'équipement du soldat allemand à cette époque de la guerre !

» *Malcolm Green* (Joueur de Mémoire 44 - Canada)

## CAMIONS DE TRANSPORT



17

#1

- ✳ 1 à 3 figurines selon le scénario
- ✳ Considérés comme de l'infanterie dans tous les cas
- ✳ Se déplacent de 0-2 hex, +2 hex sur route
- ✳ Ne peuvent pas combattre
- ✳ Peuvent **renforcer l'effectif** de toute unité amie adjacente qui a subi des pertes.

Q. Un camion doit-il être activé pour renforcer l'effectif d'une unité ?

R. Oui. Seul un camion activé peut renforcer l'effectif d'une unité affaiblie. Une unité de camions ne peut jamais combattre, mais elle peut renforcer l'effectif d'une unité en échange. L'unité en question n'a pas besoin d'être activée pour être renforcée.

Règles détaillées des camions de transport : [http://static.memoir44.com/lang/english/images/mm\\_op1\\_trucks\\_fr.pdf](http://static.memoir44.com/lang/english/images/mm_op1_trucks_fr.pdf)



Q. Quelle extension est-il préférable d'acheter en premier ?

R. Vous ne risquez pas de vous tromper de toute façon, car toutes les extensions se valent. La plupart des joueurs choisissent leur première extension en fonction du théâtre d'opérations qui les intéresse le plus. Les extensions de type « Army Pack » ne demandent que le jeu de base pour être pleinement exploitées, tandis que l'Air Pack et les Carnets de Campagne ne révèlent toute leur richesse qu'avec d'autres extensions en plus du jeu de base. L'extension Overlord et les Battle Maps conviennent particulièrement aux clubs et aux associations, ainsi qu'aux férus de bataille à grande échelle. En cas de doute, n'hésitez pas à faire un saut sur le forum à l'adresse [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com).



## BRANDENBURGERS



21

10

- ✳ 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 1<sup>er</sup> 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 spécialisée

Q. Lorsque la figurine ennemie d'une unité de Brandenburgers est retirée, faut-il la remplacer par une figurine amie ?

R. Non. La figurine ennemie n'est là que pour illustrer la notion de camouflage de l'unité.

Q. Si une unité de Brandenburgers joue une **Embuscade**, faut-il retirer sa figurine ennemie ?

R. Oui : une **Embuscade** est un ordre de combat.

Q. Si j'utilise la carte **Médecins & mécaniciens** sur une unité de Brandenburgers qui a déjà perdu sa figurine ennemie, puis-je remonter à 4 figurines ?

R. Non, il n'est pas possible d'aller au-delà de 3 figurines.

Q. Y a-t-il un moyen de regagner la figurine ennemie une fois qu'elle a été perdue ?

R. Non.

## UNITÉS INCOMPLÈTES



22