

AIR Pack

mightier yet!



Création et développement

Richard Borg & l'Escadrille Days of Wonder

Développement additionnel et testeurs

**Don «Yangtze» Clarke, Jacques «jdRommel» David,
Malcolm «Brumbär» Green, Stéphane «1CC Stan» Servais**

Traduction & relecture

Stéphane «1CC Stan» Servais et Roger "Roger2" Barnoud

Illustrations

Julien Delval

Consultez www.daysof wonder.com

Days of Wonder, inc. 334 State Street, Suite 203 - Los Altos, CA 94022 - USA

Days of Wonder Europe 60 rue Saint-Lazare - 75009 Paris - FRANCE

Pour nos services clients en ligne, consultez nos forums sur : www.memoir44.com

This book is printed under the copyright laws of the United States of America. (c) 2007 Days of Wonder, Inc. Copies of the material herein are intended solely for your personal, non-commercial use, and only if you preserve any associated copyrights, trademarks or other notices. You may not distribute copies to others for a charge or other consideration without prior written consent of the owner of the materials except for review purposes only.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Memoir '44, the Memoir '44 logotype and all related product and brand names are registered trademarks or trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights (c) 2002 - 2007 Days of Wonder, Inc.

First printing: September 2007. Printed in China.

**DAYS OF
WONDER**

AVANT-PROPOS

De la Bataille d'Angleterre durant l'été et l'automne 1940 aux incursions de bombardiers alliés au-dessus du territoire nazi et des villes japonaises à la mi-1945, les avions et les hommes et femmes qui les faisaient voler eurent une grande influence tant sur l'issue de la guerre que sur les durs combats qui se déroulaient des milliers de mètres au-dessous d'eux.

Les avions miniatures pré-peints fournis dans cette extension et les règles aériennes des pages qui suivent vous invitent à prendre les airs ! Vous êtes sur le point de revivre toutes les batailles que vous avez livrées à ce jour sous un nouvel angle, vu du ciel !

Ces règles aériennes ont été conçues pour s'adapter et s'ajouter facilement aux plus de huit cents scénarios publiés par la communauté des joueurs dans la section «Scénarios du front» du site : www.memoire44.com.

Lorsque nous avons envisagé ce projet pour la première fois, nous avons vite saisi l'opportunité qui nous était offerte de retravailler et publier, en un seul volume, la totalité des scénarios officiels parus à ce jour. Nous avons donc retravaillé nombre de ces batailles afin de tirer parti de toutes les extensions parues depuis le lancement de Mémoire 44 à l'occasion du 60ème anniversaire du débarquement en Normandie.

Répondant à la demande insistante du petit groupe de joueurs enthousiastes qui nous aidèrent à réaliser cette nouvelle extension, nous avons également décidé d'ajouter trois planches de pions et d'hexagones à cette extension, afin d'améliorer l'aspect visuel de vos champs de bataille.

Enfin, cette extension ne serait pas complète sans les 120 cartes de résumé qui décrivent dans le détail tous les terrains, règles spéciales, troupes et nations introduits dans le jeu de base et ses extensions.

Nous espérons que vous apprécierez les nombreuses heures de vol qui vous attendent et vous souhaitons bon vol !

Richard Borg et l'Escadrille Days of Wonder !

Richard Borg

TABLE DES MATIÈRES

LES RÈGLES AÉRIENNES p.3	Avions pré-positionnés et au sol ... 5	ÉLÉMENTS DE JEU p.10
Comment et quand utiliser	Déplacement 6	Planches de pions et hexagones ... 10
les règles aériennes 3	Atterrissage 6	Hexagones de terrain 10
Sorties aériennes 3	Combat aérien – Actions spéciales .. 6	Cratères de bombes 10
Jouer une carte <i>Sortie aérienne</i> 3	Mitrailage 6	Pions <i>Exit</i> 10
Jouer un équivalent	Appui aérien 7	Pions <i>Prêt à décoller</i> 11
à <i>Sortie aérienne</i> 4	Interdiction au sol 7	Barges de débarquement 11
Maximum d'un avion	Kamikaze 7	Cartes de résumé 11
en vol par joueur ! 4	Reconnaissance 8	Pions <i>Exit</i> 12
Choix de l'avion 4	Sauvetage 8	Conditions de victoire 12
Grande-Bretagne 4	Décollage/Atterrissage 8	Comment utiliser les scénarios 13
Allemagne 4	Perte d'un avion 8	
Japon 5	Jet de <i>Test aérien</i> 8	LES SCÉNARIOS p.15
Union Soviétique 5	Attaquer un avion au sol 9	Front Ouest 17
États-Unis 5	Avion en vol 9	Théâtre Méditerranéen 51
Ordres 5		Front Est 59
		Théâtre Pacifique 70

MÉMOIRE 44 - RÈGLES AÉRIENNES

Dans les règles habituelles de Mémoire 44, l'influence de l'aviation sur le champ de bataille est limitée à l'utilisation occasionnelle de la carte *Attaque aérienne*, qui simule un effet indirect des combats aériens, et reflète la relative supériorité aérienne des Alliés face aux forces de l'Axe durant les dernières années de guerre.

Avec l'introduction des règles aériennes qui suivent et l'apparition d'avions des différentes puissances sur le champ de bataille, la guerre est sur le point de prendre une nouvelle dimension. Les pages suivantes se proposent de vous dire comment...

COMMENT ET QUAND UTILISER LES RÈGLES AÉRIENNES

Tous les scénarios publiés dans le présent livret peuvent se jouer en utilisant les règles aériennes qui suivent.

Si rien n'est indiqué en règle spéciale d'un scénario et que les joueurs souhaitent néanmoins appliquer les règles aériennes lors de leur affrontement, chacun reçoit une carte *Sortie aérienne* en début de partie.

Ces nouvelles cartes de Commandement se trouvent dans le paquet de cartes de résumé qui accompagne cette extension.

La carte *Sortie aérienne* : une carte de Commandement différente !

La carte *Sortie aérienne* est posée face visible, à côté du porte-cartes du joueur, à la vue de l'adversaire. Elle **ne compte pas** dans le total des cartes de Commandement reçues par le joueur en début de partie.

En outre, si durant la partie un joueur pioche une carte *Sortie aérienne* (après qu'elle ait été jouée, défaussée et rebattue avec la pioche ou parce qu'elle s'y trouvait dès le début de la partie) elle est immédiatement posée face visible comme indiqué ci-dessus et le joueur pioche immédiatement une autre carte de Commandement pour compléter sa main.



Dans certains scénarios, l'utilisation des règles aériennes est obligatoire et non une option. Les conditions initiales peuvent alors être différentes pour chaque joueur. Par exemple, l'un d'eux reçoit les deux cartes *Sortie aérienne* en signe de sa supériorité aérienne, ou les deux cartes *Sortie aérienne* sont battues avec la pioche au lieu d'être distribuées aux joueurs, etc.



Dans tous les cas, les conditions de départ seront clairement définies en règle spéciale du scénario.

> Sorties aériennes

Jouer une carte *Sortie aérienne*

Quand les règles aériennes sont utilisées, une carte *Sortie aérienne* peut être jouée par un joueur, lors de son tour, comme toute autre carte de Commandement en sa possession.

La carte *Sortie aérienne* est utilisée pour le survol du champ de bataille par un avion de la nationalité du joueur (ou comme imposé par le scénario). L'avion entre en jeu, en vol, par un hexagone (hex ci-après) du bord du plateau, au choix du joueur. Les hex d'entrée sont tous les hex complets (pas les demis) des quatre côtés du plateau.

Dès ce moment, l'avion en vol est considéré comme une unité du joueur et suit la même séquence de jeu (Activation, Déplacement, Combat aérien) que toutes les autres unités sous son contrôle.

Contrairement aux autres cartes de Commandement, aucune carte n'est piochée en fin de tour pour remplacer une carte *Sortie aérienne* jouée.

Cependant, si une carte *Sortie aérienne* est contrée par une carte *Contre-attaque*, une carte sera piochée en fin de tour pour remplacer la carte *Contre-attaque* qui vient d'être jouée.

Contrairement aux autres cartes de Commandement, une carte *Sortie aérienne* peut se jouer en combinaison avec une carte Section. Dans ce cas, elle la modifie, permettant d'utiliser une activation de cette dernière pour faire une *Sortie aérienne* dans la section correspondante ; les activations restantes de la carte Section jouée sont utilisées pour activer d'autres unités !

À la fin du tour, une carte est piochée pour remplacer la carte Section jouée, mais aucune ne l'est pour remplacer la carte *Sortie aérienne* jouée en combinaison.



Lorsqu'une *Sortie aérienne* est jouée en combinaison avec une carte *Section*, la carte *Contre-attaque* contre seulement la carte *Section*, pas la *Sortie aérienne*.

Jouer un équivalent à *Sortie aérienne*

Lorsque les règles aériennes sont utilisées, la carte *Attaque aérienne* doit se jouer comme une carte *Sortie aérienne*.

Par ailleurs, les cartes considérées comme équivalentes en règle spéciale du scénario – telle une carte *Reconnaissance 1* quand les règles de Raids aériens & Blitz sont utilisées – peuvent se jouer, au choix du joueur, soit comme indiqué sur la carte (donc *Reconnaissance 1*) SOIT comme une *Sortie aérienne*.

Contrairement à une véritable carte *Sortie aérienne*, ces cartes ne sont jamais posées face visible ou montrées à l'adversaire avant d'être jouées. Elles ne peuvent être jouées en combinaison avec une carte *Section*, et sont remplacées normalement à la fin du tour.

Si la carte jouée comme *Sortie aérienne* est une *Reconnaissance 1* (comme cela peut être le cas pour le joueur de l'Axe lorsque les règles de Raids aériens & Blitz s'appliquent), le joueur est tenu de se conformer aux limitations de *Section* de la carte jouée. Ainsi, il peut uniquement faire entrer en jeu un avion par un bord de la *Section* correspondante ; et si l'avion survole déjà le plateau, la carte *Reconnaissance 1* doit correspondre à la *Section* survolée.



Quand un équivalent à *Sortie aérienne* est contré par une *Contre-attaque*, celle-ci doit se jouer comme la carte contrée, c'est-à-dire comme une *Sortie aérienne* si la carte initiale a été jouée ainsi ou selon les effets normaux de cette carte dans le cas contraire.

Dans la suite de ce livret, toute mention d'une *Sortie aérienne* fait référence à la carte *Sortie aérienne* elle-même ET à tout équivalent potentiellement défini comme tel en règle spéciale du scénario.

Maximum d'un avion en vol par joueur !

Durant un même tour de jeu, il ne peut y avoir qu'un avion maximum survolant le champ de bataille pour chaque joueur.

Si un joueur joue une carte *Sortie aérienne* (ou équivalente) alors qu'il a déjà un avion survolant le champ de bataille, cette carte sert alors à activer cet avion pour ce tour, sans devoir faire de *Test aérien* (voir *Test aérien* p. 8).

Si non, le joueur peut choisir de retirer son avion du plateau et d'entamer une nouvelle *Sortie aérienne* avec un nouvel avion !

> Choix de l'avion

L'Air Pack introduit 8 avions différents : les Curtiss P-40 Warhawk, Lockheed P-38 Lightning et Vought F4U Corsair américains, le Supermarine Spitfire britannique, les Fieseler Fi 156 Storch et Messerschmitt Bf 109 allemands, le Mitsubishi A6M Zéro japonais et le Yakovlev Yak-1/7/9 russe.



Quand une *Sortie aérienne* est jouée, si aucun avion spécifique n'est imposé en règle spéciale du scénario, les directives suivantes doivent être utilisées pour choisir un avion.

Scénarios avec troupes britanniques (et nations alliées hors de cette liste)

- **Spitfire** : guerre entière, tout théâtre.
- **P40** : à partir d'août 1941, théâtre de Méditerranée.
- **Corsair** : embarqué, à partir de juin 1943, théâtre du Pacifique.

Scénarios avec troupes allemandes (et nations de l'Axe hors de cette liste)

- **Storch** : guerre entière, tout théâtre.
- **Me109** : guerre entière, tout théâtre.

Scénarios avec troupes japonaises

- **Zero** : guerre entière.

Scénarios avec troupes soviétiques

- **Yak-1** (utilisez le même modèle que le Yak-9) : guerre entière.
- **Yak-7** (utilisez le même modèle que le Yak-9) : guerre entière.
- **Yak-9** : à partir d'octobre 1942.
- **P40** : à partir de janvier 1942.

Scénarios avec troupes américaines

- **P38** : guerre entière, tout théâtre.
- **P40** : guerre entière, tout théâtre.
- **Corsair** : escadrilles à terre à partir de janvier 1943, embarquées à partir de septembre 1943, théâtre du Pacifique.

> Ordres

Un avion qui entre sur le champ de bataille grâce à une carte **Sortie aérienne** (ou une carte considérée comme équivalente en règle spéciale du scénario) est considéré activé pour le tour et ne nécessite pas d'activation supplémentaire avant le tour suivant.

Une fois en vol au-dessus du champ de bataille, un avion est activé comme toute autre unité du jeu, pour un coût de 1 activation d'une carte de Section correspondante ou de la carte **Ordre du QG**. L'avion peut également être activé pour un coût de 1 activation si une étoile est obtenue en jouant **Action héroïque**... ou grâce à une autre carte **Sortie aérienne** (ou équivalente).

Restez en vol ! Règle : une fois en vol, un avion doit être activé chaque tour, durant la phase d'activation du joueur, faute de quoi il doit être retiré du champ de bataille, sans rapporter de médaille à l'adversaire, dès que le joueur ne peut ou ne veut l'activer.



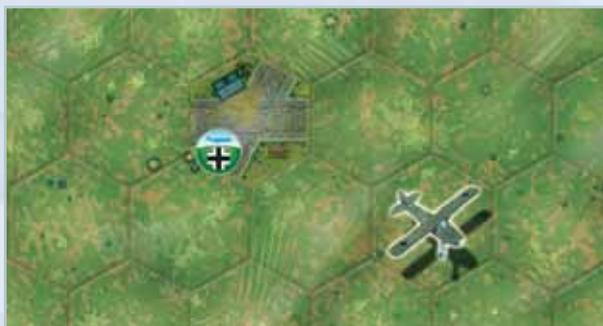
L'avion entre sur le champ de bataille, mitraillant les troupes ennemies.



Au tour suivant, le commandant allié préfère jouer une Reconnaissance sur son flanc droit, plutôt que d'émettre un nouvel ordre à son avion. Ce dernier est contraint d'abandonner sa mission et immédiatement retiré du plateau de jeu, sans donner de médaille à son adversaire.

Avions pré-positionnés et au sol

Quand indiqué sur le plan ou en règle spéciale du scénario, certains avions peuvent être pré-positionnés et déployés sur un aérodrome ou un porte-avions en début de partie.



Un Storch s'envole pour une mission de reconnaissance aérienne, tandis qu'un autre, représenté par un pion Prêt au décollage, attend son heure sur l'aérodrome.

Ces avions sont représentés par l'un des icones suivants :



Une figurine d'avion de la nationalité correspondante est alors placée sur l'hex indiqué lors de la mise en place du jeu.

Un tel avion est considéré posé ou au sol et n'a pas besoin d'être activé avant le tour où le joueur souhaite le faire décoller et quitter son hex. À ce moment, l'avion peut être activé en utilisant 1 activation d'une carte Section ou d'une carte de Commandement applicable, comme n'importe quelle autre unité en jeu.

Un avion pré-positionné ne nécessite donc pas de carte **Sortie aérienne** ou équivalente pour décoller. Toute activation normale suffit (bien qu'il y ait un certain avantage à utiliser une carte **Sortie aérienne** ou équivalente puisque celle-ci annule le risque d'un **Test aérien** raté – voir **Test aérien** p. 8).

Note : vous pouvez retirer l'avion de son support jusqu'à ce qu'il décolle. Cela vous aidera à le visualiser comme étant au sol.

Des pions supplémentaires **Prêt au décollage** de la bonne nationalité peuvent aussi être pré-positionnés sur un aérodrome ou un porte-avions, indiquant la capacité de lancer successivement des avions supplémentaires en cours de partie.



La limite d'un unique avion en vol pour chaque camp s'applique néanmoins à tout moment, malgré cela !

> Déplacement

Une fois en vol, un avion peut se déplacer jusqu'à 4 hex et faire une unique action de combat aérien par tour, au choix de son joueur (voir les *actions de combat aérien* p. 6).

En entrant sur le plateau depuis l'un de ses bords, le premier hex complet est compté comme premier hex de mouvement. Aucun demi-hex du bord du plateau n'est valide et ceux-ci ne peuvent être survolés ni comptés.

Contrairement aux unités terrestres, un avion peut survoler tout hex, y compris si cet hex est occupé par une unité et ce quel que soit la nature du terrain, même infranchissable, du moment que l'avion **termine son déplacement dans un hex libre**. Un hex libre est tout hex qui ne contient pas d'unité, amie ou ennemie.

L'inverse n'est cependant pas vrai et une unité terrestre ne peut se déplacer dans ou à travers un hex occupé par un avion, même si celui-ci est en vol.



Chaque fois qu'il est activé, un avion doit se déplacer d'un hex au moins et ne pourra jamais survoler deux fois le même hex durant un même tour ; il lui est également interdit de terminer son déplacement dans l'hex où il l'a débuté.

> Atterrissage

Un avion qui termine son déplacement dans un hex ami comportant un porte-avions ou un aérodrome ne contenant aucune autre unité (exception faite d'éventuels pions amis *Prêt au décollage*) peut y atterrir en sécurité et n'aura plus besoin d'être activé jusqu'à ce que son possesseur décide de le faire redécoller.



> Combat aérien – Actions spéciales

Les avions ne combattent pas de la même manière que les troupes terrestres traditionnelles. Au lieu de cela, un avion peut utiliser son action de «combat aérien» pour accomplir une *unique* action spéciale parmi celles disponibles pour ce type d'avion.

Cette action spéciale prend place durant la phase de combat aérien du tour du joueur, sauf spécification contraire dans la *Phase de jeu* de l'action spéciale.

Mitrailage (Tout avion excepté le Storch)

Action spéciale : lancez 1 dé contre chaque unité ennemie dans 3 hex adjacents maximum en ignorant les protections de terrain de chacun de ces hex. Finissez le déplacement complet de l'avion sur 4 hex *avant* de lancer le dé. Obtenir un symbole d'unité, une grenade ou une étoile, inflige un coup au but ; de plus, le drapeau ne peut être ignoré.

Notez que le mitrailage diffère de celui de la carte *Attaque aérienne* car tous les hex visés ne sont pas nécessairement occupés par des unités ennemies, certains pouvant être libres ou occupés par des unités amies contre lesquelles aucun dé n'est alors lancé. Trois hex au lieu de quatre peuvent être visés au maximum car l'avion doit impérativement terminer son déplacement au-dessus d'un hex libre. Enfin, un seul dé est lancé contre chaque unité mitraillée, même si un avion allié est l'attaquant.

Phase de jeu : cette action prend place durant le déplacement de l'avion, pendant la phase de mouvement de son joueur.



Ce chasseur mitraille deux unités ennemies avant de survoler des troupes amies puis de regagner la sécurité relative de son propre espace aérien.

Appui aérien (Corsair, P38, Yak-1, Yak-9)

Action spéciale : l'avion annule les protections de terrain de toutes les unités ennemies qui lui sont adjacentes lors d'attaques terrestres en combat rapproché (par des troupes au sol).

Phase de jeu : cette action prend place durant le combat aérien de l'avion, pendant la phase de combat du joueur.



De l'art de débusquer une artillerie en casemate...

Interdiction au sol (Me 109, P40, Spitfire, Yak-7)

Action spéciale : toute unité ennemie activée qui débute son tour dans un hex adjacent à l'avion ne peut pas bouger ce tour-là, mais peut néanmoins combattre. Contrairement aux autres unités ennemies, cette unité adjacente ne modifie cependant pas le **Test aérien** de l'avion (voir **Test aérien** p. 8) lorsque l'avion est activé à nouveau.

De plus, toute unité ennemie activée qui pénètre dans un hex adjacent à l'avion doit stopper et ne pourra combattre ce tour-là. Cette unité modifie cependant de manière normale le **Test aérien** de l'avion.

Phase de jeu : le bénéfice de cette action se fait sentir durant les phases de mouvement et de combat du joueur adverse. Attention : un avion ne peut pas à la fois mitraller durant son tour et faire une interdiction au sol durant le tour adverse.



Avec deux unités d'infanterie clouées au sol, l'ennemi choisit de lancer ses chars dans la zone de contrôle de l'avion ennemi pour provoquer un jet de **Test aérien** au tour suivant.

Pour vous aider à distinguer une unité ennemie qui débute son tour dans un hex adjacent à l'avion de celles qui viendraient s'y placer, et pour se souvenir qu'elle ne modifie pas le **Test aérien** de l'avion, nous vous recommandons d'utiliser les pions Cratère de bombe fournis dans cette extension pour marquer les unités adjacentes à l'avion dès l'arrivée de celui-ci.

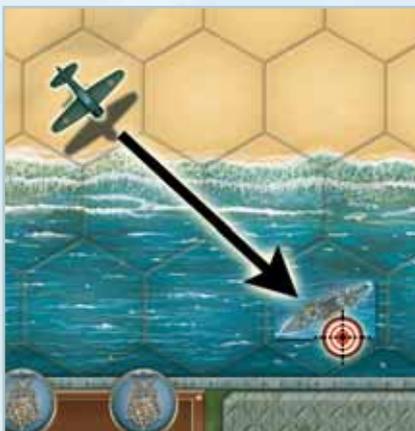
Quand l'avion termine son déplacement, placez un pion Cratère de bombe à côté de chaque unité ennemie qui lui est adjacente.



Attaque Kamikaze (Zero)

Action spéciale : l'avion plonge sur une unité ou un navire ennemi adjacent. Lancez 2 dés en ignorant toutes les protections de terrain. Un symbole qui inflige un coup au but à sa cible cause son élimination complète (pas seulement une figurine !) et celle-ci est retirée du plateau. Drapeaux et étoiles sont ignorés. L'avion est également retiré du plateau, et ce quel que soit le résultat des dés ; il ne fournit néanmoins une médaille à l'adversaire que si au moins 1 grenade a été obtenue.

Phase de jeu : cette action prend place à la fin du déplacement de l'avion, pendant la phase de mouvement du joueur.



Dans le plus pur style kamikaze ce Zero plonge vers une mort certaine, espérant couler le destroyer américain et remporter la dernière médaille qui manque au joueur japonais pour gagner sa journée !

Reconnaissance (Storch)

Action spéciale : si l'avion est adjacent à au moins 1 unité ennemie (mais pas un avion) lorsque vous piochez votre carte de Commandement vous pouvez en piocher une seconde et choisir celle que vous gardez, l'autre étant défaussée.

Phase de jeu : cette action prend place à la fin du tour du possesseur de l'avion.

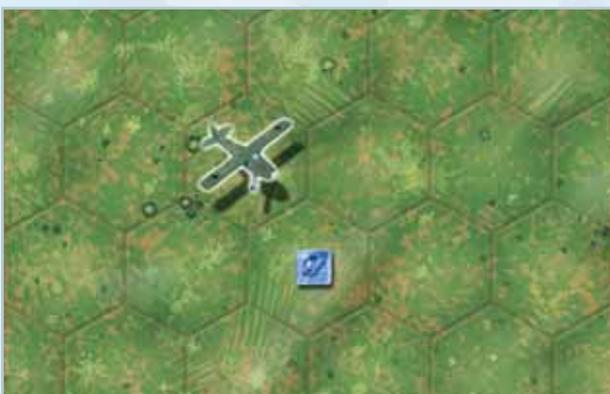


En reconnaissance au-dessus des lignes ennemies...

Sauvetage (Storch)

Action spéciale : l'avion sert à retirer du plateau une seule unité d'infanterie amie adjacente, ayant 1 seule figurine, sans donner de médaille à l'adversaire. L'avion est considéré comme ayant terminé sa sortie aérienne et est retiré du plateau sans donner de médaille à l'adversaire. Si l'infanterie avait bougé avant l'avion, elle peut quand même être embarquée et sauvée !

Phase de jeu : cette action prend place à la fin du déplacement de l'avion, pendant la phase de mouvement du joueur.



Enlèvement de Mussolini ou sauvetage de Skorzeny ?

Décollage/atterrissage sur un porte-avions ou un aérodrome

Action spéciale : un avion peut décoller depuis/atterrir sur un porte-avions (Corsair, Zéro) ou un aérodrome (tous les avions). C'est une action gratuite (c'est-à-dire que l'avion peut encore faire une autre action spéciale pendant le même tour). L'avion doit être activé durant la phase d'activation pour pouvoir décoller et peut se trouver soumis à un **Test aérien**.

> Perte d'un avion

Dans Mémoire 44, un avion en vol n'est jamais attaqué directement. Pourtant, voler reste une affaire risquée. Un avion peut tomber à court de carburant, s'écraser contre le flanc d'une montagne, se trouver malmené par le mauvais temps, se perdre en mer, se faire repérer par un projecteur ou être abattu par une batterie antiaérienne, etc.

Au début de chaque tour où votre avion est déjà en vol, vous devez faire un **Test aérien** immédiatement après l'avoir activé mais avant le début de votre phase de mouvement.

> Test aérien

Lancez un nombre de dés égal à la valeur de **Test aérien** de l'hex survolé, comme indiqué sur la carte de résumé correspondante (Terrain vierge = 0d).

VILLES & VILLAGES

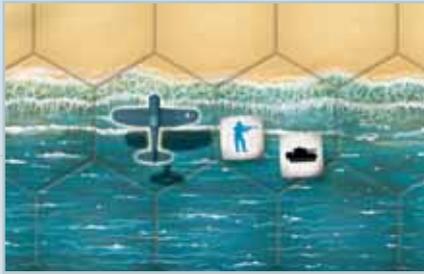
- Une unité y entrant doit stopper et ne peut plus bouger ce tour-là
- Une unité y entrant ne peut pas combattre
- Les blindés y combattent à -2 dés
- Bloquent la ligne de mire

PONTS

- Aucune restriction de mouvement sauf si le pont est détruit
- Aucune restriction de combat
- Ne bloquent pas la ligne de mire, sauf indication contraire en Règle Spéciale

Valeur de Test aérien **1**

S'il y a des unités ennemies adjacentes, lancez 1 dé supplémentaire pour chacune d'entre elles et 2 dés supplémentaires pour chaque avion ennemi adjacent. Si des unités ennemies sont présentes, c'est le joueur adverse qui lance les dés pour le **Test aérien**.



"Il s'en est fallu de peu..."



... un casse-cou poussant sa chance un peu trop loin !

Si au moins 1 grenade est obtenue, l'avion est perdu et l'activation utilisée est gaspillée !

Tout autre résultat au dé est ignoré.

Si l'avion est perdu, retirez-le immédiatement du plateau. L'adversaire remporte une médaille uniquement si une de ses unités (y compris un avion) était adjacente à l'avion au moment du *Test aérien*.

> Attaquer un avion au sol



Une figurine d'avion posée au sol (avant décollage/après atterrissage sur un aérodrome) peut être attaquée comme toute autre unité et est éliminée si 1 grenade est obtenue aux dés.

Si des pions *Prêt au décollage* sont présents, ils sont aussi tous perdus si 1 grenade est obtenue, l'attaquant ne gagnant cependant qu'une seule médaille de victoire.

Les pions *Prêt au décollage* peuvent être attaqués directement. Ils sont tous perdus si 1 grenade est obtenue aux dés, l'attaquant ne gagnant qu'une seule médaille quel que soit le nombre de pions *Prêt au décollage* présent dans l'hex.



Les avions posés sur un porte-avions ne peuvent être attaqués directement mais sont éliminés si leur porte-avions est coulé. L'adversaire gagne une seule médaille de victoire pour le porte-avions coulé, pas pour chaque avion ni pour chaque pion *Prêt au décollage* s'y trouvant.

Les avions au sol (représentés par une figurine ou un pion *Prêt au décollage*) bloquent la ligne de mire et empêchent les unités ennemies adjacentes de tirer sur des cibles distantes, comme pour les autres unités terrestres du jeu.

Un avion au sol ne peut entreprendre aucune action spéciale, excepté décoller.

Note: un avion ne peut jamais être la cible ou le bénéficiaire d'une carte Embuscade, même s'il est au sol !

> Avion en vol

Un avion en vol NE bloque PAS la ligne de mire et N'empêche PAS les unités ennemies adjacentes de tirer sur des cibles distantes.

Un avion qui est activé pour décoller d'un aérodrome ou d'un porte-avions est soumis à un *Test aérien* durant le tour où il est activé pour décoller, excepté s'il est activé pour décoller par une carte *Sortie aérienne* (ou équivalente) qui annule le besoin de *Test aérien*.

A ce sujet, un aérodrome est considéré comme étant un terrain à 0 dé pour le *Test aérien* ; s'il n'y a pas d'unité ennemie adjacente au moment du décollage, aucun dé n'est lancé.

Un porte-avions est considérablement plus dangereux pour le décollage et 1 dé doit être lancé chaque fois qu'un *Test aérien* est requis (cela supprime la valeur de *Test aérien* de l'hex de mer où se trouve le porte-avions et son avion).



ÉLÉMENTS DE JEU

Votre Air Pack est accompagné de 3 planches de pions et hex et d'un paquet de cartes de résumé destinées à tirer le meilleur parti de tous les scénarios Mémoire 44 à plateau unique publiés à ce jour.

PLANCHES DE PIONS ET HEX

Les trois planches de pions et hex accompagnant l'Air Pack sont fournies dans un but principalement esthétique et vous permettront d'améliorer l'aspect visuel des plateaux des batailles jouées (campagne, hiver ou désert).

Elles comprennent 60 hex de terrain, répartis comme suit :

22 collines enneigées et 10 collines désertiques aux effets identiques à ceux des collines.



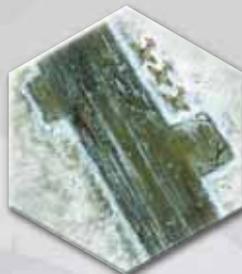
8 tranchées identiques à celles de l'extension Pacific Theater.



> 6 villages russes identiques à ceux déjà fournis dans l'extension Eastern Front.

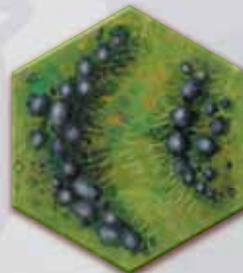


2 2 aérodromes enneigés et 2 aérodromes de campagne, aux effets identiques à ceux des aérodromes.



Les aérodromes de campagne sont parfaits pour simuler des zones de parachutage ou des pistes rustiques, telles que celles improvisées par la Résistance française.

6 défilés droits et 4 défilés courbes, dont les effets sont identiques à ceux des Oueds de l'extension Terrain Pack.



Vous trouverez également :

2 cratères de bombe pour chaque type de terrain de base (campagne, hiver et désert), à utiliser comme marqueurs lors des interdictions au sol contre les unités ennemies (voir *Interdiction au sol* p. 7).



6 pions Exit, utilisés dans certains scénarios pour indiquer des hex ou séries d'hex par lesquels une unité peut quitter le plateau pour se mettre en sécurité et remporter une médaille de victoire.



2 pions *Prêt au décollage* britanniques, japonais et russes et 3 pions *Prêt au décollage* allemands et américains utilisés pour indiquer les avions pré-positionnés sur le champ de bataille (voir Avions pré-positionnés ou au sol p. 5).



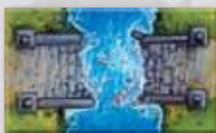
2 casemates enneigées et 2 dents de dragon identiques à celles déjà fournies dans l'extension Eastern Front.



1 porte-avions identique à celui déjà fourni dans l'extension Pacific Theater.



1 pont détruit réservé à un usage futur.



6 barges de débarquement entièrement nouvelles qui trouveront toute leur utilité durant le Jour J et qui sont décrites sur la carte de résumé *Troupes 15* incluse dans votre paquet de cartes de résumé.



Ces barges de débarquement fonctionnent comme suit :

- Vous pouvez les déployer sous les unités en mer, situées sur la rangée d'hex de mer la plus proche du bord de plateau.
- Elles représentent tous les types de barges de débarquement et peuvent donc être utilisées dans vos scénarios pour transporter non seulement de l'infanterie mais aussi des chars et même des canons.
- Ces barges ne sont pas des unités en elles-mêmes car elles ne rapportent aucune médaille à l'adversaire et ne peuvent être attaquées directement. Elles agissent plutôt comme des véhicules augmentant les capacités des unités qu'elles transportent.
- Elles (et les unités transportées) peuvent se déplacer de 2 hex en mer et sur les hex mi-eau mi-sable en bord de mer.

- Elles peuvent battre en retraite, même sur un hex de mer.
- Quand elles terminent leur déplacement sur un hex de plage ou de rivage, 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.
- Elles ne possèdent aucune capacité de combat propre et l'unité transportée ne peut pas combattre quand elle est à bord ou durant le tour où elle débarque.
- Si une unité embarquée est éliminée, la barge est immédiatement retirée du plateau sans rapporter de médaille, contrairement à l'unité détruite.
- Les barges bloquent la ligne de mire.

CARTES DE RÉSUMÉ

L'Air Pack contient également 118 cartes de résumé (et 2 cartes *Sortie Aérienne* décrites p. 3).

Ces cartes ont été réalisées avec la plus grande attention et répondront à la plupart des questions de règles posées en cours de partie. Elles ont la préséance sur toutes les versions précédentes de règles et cartes existantes.

Pour faciliter les choses, chaque carte indique la ou les extensions et numéros de pages où les sujets correspondants furent introduits pour la première fois dans le système Mémoire 44.



Chaque type de carte de résumé possède son propre verso distinctif et chaque carte est également indexée avec un numéro de référence pour ce type, dans le coin supérieur gauche du verso de la carte.



Les cartes sont regroupées comme suit :



62 cartes Terrains, décrivant en détail tous les types de terrains introduits dans le jeu de base et dans les extensions Terrain Pack, Eastern Front et Pacific Theater.



19 cartes Actions, résumant les règles spéciales les plus communes introduites à ce jour.



15 cartes Troupes, détaillant tous les types de troupes introduites dans le jeu et ses extensions.



10 cartes Air Pack, décrivant les règles aériennes et actions de combat aérien de cette extension.



8 cartes Avions, une pour chaque figurine d'avion de cette extension.



4 cartes Nations, une pour chaque nation introduite à ce jour.

Une note au sujet des cartes *Sortie aérienne*

Selon l'usure de votre jeu et en fonction de variations de calibrage des couleurs lors de l'impression des cartes de Commandement de votre boîte Mémoire 44, des différences entre la couleur du dos de ces cartes et celui des deux nouvelles cartes *Sortie aérienne* ici présentes peuvent être remarquées par un œil plus ou moins exercé ou attentif.

Cela ne change rien au jeu car les cartes *Sortie aérienne* sont toujours posées face visible pour tous, qu'elles aient été

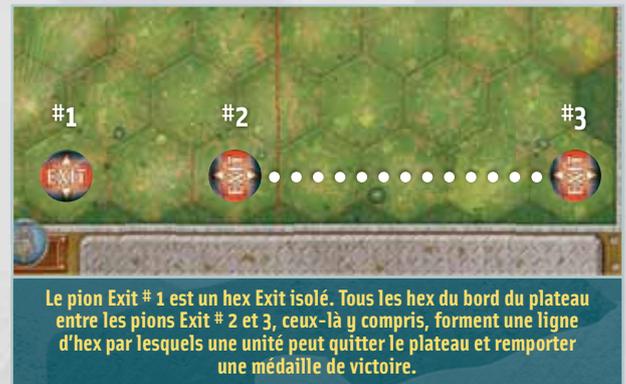
attribuées en début de partie ou piochées par la suite. Les joueurs perfectionnistes désirant des cartes à l'aspect parfaitement identique peuvent cependant désormais acheter un paquet de cartes de Commandement de remplacement.

Ces nouveaux paquets de cartes sont disponibles directement sur notre boutique en ligne sur www.daysofwonder.com. Ils comportent les 60 cartes de Commandement fournies avec votre boîte de base et une paire de cartes *Sortie aérienne* parfaitement assorties.

PIONS EXIT

Quand il est placé avec la flèche pointant vers le bord du plateau, un pion *Exit* indique un hex spécifique par lequel une unité quittant le plateau peut être sauvée et rapporter une médaille de victoire. L'unité qui traverse cet hex est retirée du plateau de jeu, et une de ses figurines est placée sur le tableau de médailles du joueur.

Lorsqu'ils pointent l'un vers l'autre, une paire de pions *Exit* indique un intervalle d'hex de bord de plateau, intervalle incluant les deux hex sur lesquels sont placés les pions *Exit*.



Le pion Exit # 1 est un hex Exit isolé. Tous les hex du bord du plateau entre les pions Exit # 2 et 3, ceux-là y compris, forment une ligne d'hex par lesquels une unité peut quitter le plateau et remporter une médaille de victoire.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La terminologie suivante est utilisée pour décrire les conditions de victoire communes.

Médaille-objectif temporaire - La médaille de victoire dans cet hex objectif est capturée et temporairement gagnée tant qu'une unité du camp approprié tient l'hex ; si l'unité quitte l'hex pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination), la médaille est immédiatement perdue et remplacée en jeu, dans son hex d'origine.

Médaille-objectif majoritaire - La médaille de victoire dans cet hex d'un groupe d'hex objectifs est capturée et temporairement gagnée tant que les unités du camp réclamant cette médaille ont une majorité d'unités sur ces hex, comparé au camp adverse.

Médaille-objectif définitive - La médaille de victoire dans cet hex objectif est capturée et définitivement gagnée dès l'instant où une unité du camp approprié pénètre dans l'hex. Cette médaille n'est jamais rendue ni remise en jeu, même si l'unité devait ensuite quitter l'hex.

Mort subite – Dès que les conditions indiquées sont remplies, la partie est gagnée et le jeu s'arrête immédiatement.

COMMENT UTILISER LES SCÉNARIOS

Tous les scénarios qui suivent ont été édités d'après leur version originale. Dans certains, l'ambiance ou l'historique ont été améliorés, dans d'autres l'équilibre du jeu a été affiné et dans d'autres encore l'apparence du plateau a été modifiée ou les règles spéciales clarifiées. Plus encore, quelques amusants *Que serait-il arrivé si...* y ont été ajoutés, qui tirent parti des nouvelles règles aériennes.

Ces nouvelles versions des scénarios remplacent officiellement les versions publiées précédemment. Dans de nombreux cas, ces nouvelles versions nécessitent la possession d'une ou de plusieurs extensions qui n'étaient pas utilisées, en particulier pour les scénarios du jeu de base ajustés pour tirer profit des hex de terrain publiés depuis.

Les scénarios ont été groupés par théâtre d'opération et dans chacun ils sont présentés en ordre chronologique. Les icônes suivants indiquent d'un coup d'œil quelles extensions sont utilisées dans un scénario particulier.



Si vous ne possédez pas la totalité des hex de terrains requis, vous pouvez toujours revenir à l'ancienne version du scénario, qui restera disponible sur notre site et utiliser néanmoins les règles aériennes de ce pack.

Pour faciliter le jeu, les règles spéciales de tous les scénarios tirent profit des cartes de résumé fournies dans cette extension. Au lieu de répéter chaque règle à l'infini, nous indiquons désormais simplement la référence de la carte de résumé correspondante, son # de référence et son titre lorsque approprié. Les conditions de victoire ont également été standardisées, quand c'était possible.