

Mémoire 44 : Règles maj 25/10/15

Préparation :	Choisir scénario et mettre en place la zone de jeu.
	Règles Aériennes (Air Pack) : Chaque Joueur reçoit une Carte Aérienne et la place face visible. Ne compte pas dans la Main du Joueur.
	Cartes Combat : 2 cartes par joueur (ou 1 par Général)
	Haut Commandement Italien : le joueur Italien commence avec 6 CC; Si perte d'1 unité, l'adversaire prend un CC au hasard; 3 CC min.

Tour de jeu	Russes : Placez la CC sous le jeton pour le tour suivant et jouez celle présente sous le jeton ; possibilité de jouer dans le même tour "Reconnaissance", "Contre-Attaque" et "Embuscade".		
	Attaques Nocturnes : Joueur US lance 4 dés et pour chaque Etoile monte d'un cran.		
	Attaques Aériennes : "Sortie Aérienne" peut être jouée seule ou avec une carte "Section"; Si "Contre-attaque" sur combi "Section"/"Sortie aérienne", uniquement sur "Section".	"Attaque aérienne" est jouée comme une "Sortie aérienne". Si règles "Raids aériens" et "Blitz", "Reconnaissance 1" peut être jouée comme écrite ou en "Sortie aérienne".	
	Jouez visible une Carte de Commandement (CC)	Si prépositionné au sol, décolle sur une activation standard Entrée d'un Avion par n'importe quel hex entier d'un bord; 1 Avion max par joueur; Avions joués selon Date et Type Fonctionne ensuite comme une unité quelconque. de scénario (p4). Un Avion doit être activé à chaque Tour sinon retrait sans Médaille.	
	Cartes Combat : En complément d'une CC sauf indication contraire (Pas de limite pour en jouer).	Si carte "Action héroïque", une fois jouée et défaussée, mélangez immédiatement la défausse et la pioche.	Ténacité : soit la carte, soit "Ténacité" sur une unité (Ignore un Drapeau).
	Combat de Rue : uniquement unité sur ou adj à hex Bâtiments ou Villes; Texte ou CBT rapproché +1 dé.	Si carte destinée au camp adverse, elle ne peut être jouée qu'en "Combat de Rue".	
Ext. Jour J (hors Overthrough): Après avoir montré la carte de Commandement, lancez autant de dés que de cartes Commandement (main + jouée) Renforts : Comparez en suite avec le Tableau de Renforts.	+2 dés si "Reconnaissance 1".	Si Action Héroïque, lancez d'abord les dés de l'Action Héroïque.	

Activation	Déclarez les unités qui seront activées		
	Blitz : pour Joueur Allemand, "Reconnaissance" = "Attaque Aérienne"		
Déplacement	Déplacez les unités les unes après les autres. Effectuez tous les déplacements avant le Combat 1 unité par hex pendant et après déplacement Pas de division, ni de regroupement		
	Air Pack : Un Avion doit faire un Test Aérien avant le déplacement (+1 si unités ennemies adj; +2 si avion ennemi adj)	Médaille pour l'adversaire si unité adj.	
	Blitz : Blindés Alliés 2 Hex max		
	Chutes de neige : MVT 2 Hex max; si sur Routes 3 Hex max.		
	Ext Jour J : placer un Renfort.	Le Renfort compte comme un MVT, donc pas de MVT pour une unité venu en Renfort lors du même tour. Le Renfort est limité au matériel disponible.	Renforts de l'Axe par les pions "Entry". Renforts des Alliés par Barge de débarquement Possibilité de déploiement vide (pas de MVT et de CBT sur une Plage contrôlée. lors de ce tour).
	Ext Jour J : déplacer une unité grâce à un Drapeau: pas de Combat lors de ce tour.		

Combat (1ère partie)	Exécutez les combats l'un après l'autre		
	Visibilité réduite (Chute de neige, Brouillard, Pluie battante, Obscurité): Si symbole Unité visée, uniquement si hex adj.; Tir de Barrage non affecté.		
	Chute de neige : 1 dé par Hex si Attaque aérienne.		
	Attaques Nocturnes : Portée Max désignée par la carte de Visibilité; "Attaque aérienne" et Tir de Barrage" possibles qu'en Jour Complet.		
	Jour J : si unité déployée en Renfort :	Infanterie, Blindés ou Artillerie Mobile: possibilité de combattre si non adjacent à une unité ennemie ou si combat possible à l'entrée sur l'hex. Artillerie: ne peut pas combattre durant le même tour. Half-tracks et Transport: pas de Renforcement d'effectif.	
	Si Attaquant et Cible sur cases adjacents = Combat Rapproché		
	Si Attaquant et Cible >1 hex = Tir		
	Si Combat Rapproché, obligatoire sur Tir.		
	Vérifiez Portée de tir		
	Vérifiez Ligne de Mire (Infanterie et Véhicules)	De centre à centre; sans obstacle (unité ou terrain particulier); si longe un ou des bords, bloquée si obstruée des deux cotés.	
Définissez le nombre de dés à lancer			
Lancez et comparez les résultats	Si Retraite, Cible vers son camp; pas de contrainte de Terrains, sauf infranchissable; si Retraite impossible, 1 Perte par Drapeau.	Si Combat Rapprochée et Retraite, Infanterie peut faire Prise de Terrain et Blindés Percée de Blindés.	Percée de Blindés : Prise de Terrain, CBT puis Prise de Terrain (même si Chute de neige); Si Afrique du Nord , Prise de Terrain, Avancée d'1 hex, CBT puis Prise de Terrain.
Brits : si réduite à une fig (ou 1 toujours survivante) en CBT rapproché, contre-attaque immédiate avec 1 dé (protection dûe au Terrain ignoré).			

Combat (2e partie)	Italiens : Retraite d'1-3 hex.
	Si dernier fig de l'unité, placez la fig en médaille.
	Ext Jour J : toutes les figs sauf la dernière d'une unité retournent dans la réserve.
Piochez une nouvelle Carte de Commandement	Règles Aériennes : Ne pas remplacer une carte Sortie Aérienne jouée (mais bien une "Contre-attaque")
	Cartes Combat : Piochez 1 carte si un e CC "Reconnaissance" jouée (pas de limite en main)

Règles Overlord: Modifications par rapport au règles de base	Mise en place : 1 Commandant en chef et 3 Généraux	Toutes les discussions entre eux sont possibles avant le début de partie.
	Cartes Commandement :	Le Commandant en Chef choisit de 1 à 3 cartes (mais doit toujours finir le tour avec 1 en main) et les distribuer selon les symboles (2 max par général; 1 max si "Tactique" déjà donnée)
		Le ComChef ne peut discuter qu'avec un seul des généraux de la CCommandement donnée et doit simplement donner aux autres les cartes. Mais les généraux peuvent discuter entre eux à tout moment.
		Si carte donnée, un Général pose sa carte dans la section choisie (sans obligation de suivre les ordres du ComChef) et 1 carte max par section.
	Tour de Jeu :	Si pas de carte donnée, un Général peut prendre l'initiative d'agir, soit lancer & dé et agir selon la Table d'Initiative.
		Déplacement et Combat : Toutes les unités sur le plateau doivent être déplacées avant le moindre CBT.
	Pioche de cartes Commandement :	Le ComChef pioche 2 cartes quelque soit le nombre de cartes données (jusqu'au max autorisé par le scénario).
	Front de l'Est :	Le ComChef place 3 cartes Commandement sous le jeton de Commissaire et ne peut jouer "Reconnaissance 1" directement.
		Les cartes "Contre-attaque" et "Sortie aérienne" peuvent être jouées immédiatement à condition que moins de 3 cartes aient été placés sous le jeton. "Embuscade" peut être jouée immédiatement sans condition.
	Guerre du Pacifique : US Marines	Le ComChef choisit un seul Général qui pourra activer une unité de plus. Toutes les cartes "Tactique" activent une unité de plus.

Règles Jour J:	Contrôle de village:	Sous contrôle si présence d'un Unité ou d'un jeton.	Marquer avec un marqueur du camp le contrôlant.	
	Contrôle de plage:	Sous contrôle de l'Assaillant si aucune présence du Défenseur sur un hex de Plage ou sur un hex adjacent à l'hex de Plage.		
	Contrôle de pont:	Sous contrôle si une unité est sur ou adjacent au Pont et si aucune unité ennemie n'est sur ou adjacent au Pont.	Déplacement ou Retrait du pion Médaille en fonction du contrôle.	
	Supériorité Aérienne:	Si supériorité, le joueur concerné lance deux dés lorsqu'il joue une carte "Attaque aérienne".	De base, la Supériorité Aérienne est pour les Alliés.	Si les Alliés font une "Attaque aérienne", pas de Renforts pour l'Axe au tour suivant. (Mode Overthrough: Renforts possibles avec 2 dés de moins).
	Supériorité d'artillerie hors carte:	Toute carte "reconnaissance 1" peut être jouée comme un Tir de barrage.	Tir de barrage: ciblez une unité, lancez 4 dés sans malus/bonus lié au terrain, et tout symbole de l'unité, Grenade et Étoile inflige une perte. Toute Drapeau inflige une Retraite et ne peut être ignoré.	

Médailles de Victoire:	Objectif Temporaire : Valable si une Unité est sur l'hex concerné.
	Objectif Majoritaire : Valable si Supérieur en nombre sur l'ensemble des hex concernés.
	Objectif Définitif : conservé dès qu'une unité pénètre sur l'hex concerné.

Mémoire 44 : Unités maj 25/10/15

Unité	NB de Figs	Badges	Mouvement	Distance de Combat	Retraite	Règles spéciales
Armée Royale Italienne Motorisée	Voir Type d'unité		Voir Type d'unité	Voir Type d'unité	1-3 hex	Voir Type d'unité
Artillerie	2		0 hex + CBT 1 hex sans CBT	3-3-2-2-1-1	1 hex	Ignore les Lignes de Mire et les protections de terrain; Italiens : 1er Drapeau peut être ignoré.
Artillerie Lourde				3-3-2-2-1-1-1-1	1 hex	Si touche une Unité qui n'est pas éliminée ou ne retraite pas, placez un marqueur Cible sur l'Hex; +1 aux prochains tirs si l'Artillerie Lourde ou l'Unité ciblée ne s'est pas déplacé.
Artillerie Mobile	2		1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-3-2-2-1-1	1 hex	Ignore les Lignes de Mire et les protections de terrain
Avion	1		1-4 hex + CBT	Voir carte de l'avion		Pas de MVT 2x sur le même hex; Fin du MVT sur hex libre; Un Avion peut survoler des hex occupés, mais les autres unités ne peuvent faire l'inverse.
Barge	Unités		0-2 hex dont Mer		1 hex	Retrait dès arrivée sur Littoral/Plage; Ne peuvent être attaquées mais l'unité transportée peut l'être.
Blindés	3		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
Blindés d'élite	4		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
Blindés Lance-Flammes	3		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché; Malus limité à 1; Ligne de vue obligatoire.
Blindés soutenues	3 Blindés +1 Inf		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	En Combat rapproché, Malus de l'Inf; Percée de blindés possible après un Combat Rapproché; à la troisième perte, élimination de l'INF et de l'Étoile; une Unité qui perd son INF devient une unité de Blindés de base.
Camion de transport			2 hex +2 si Route		1 hex	Activé si CC Assaut d'infanterie, À l'assaut, Action héroïque (symbole INF); STOP si pont ou voie ferrée; Ne retire pas les barbelés; Touché sur résultats INF et Grenade; 1 Médaille pour un lot complet de 3; Pas de Canots ou Bateaux, de Soins, de Commandant Héroïque et de Renforts.
Camions	Scén.		0-2 hex (+2 sur Routes)			Considéré comme INF; Médaille par lot de 3 figs détruits (provenant d'une ou plusieurs unités); Peut Renforcer l'Effectif (Actions 24); STOP sur Voies Ferrées et Pont Ferroviaire; Ne peuvent pas monter/descendre Falaises ou Escarpement, et retirer Barbelés; Ne peut être activé avec Embuscade, Combat rapproché, Fusillade, Infiltration, Consolidation de position et Médecins & Mécaniciens; Pas de Canots ou Bateaux, de Commandant Héroïque, de Soins ou de Renforts.
Camouflage	Figs+ Jeton		Perd son Camouflage	Perd son Camouflage	Perd son Camouflage	Ne peut être attaquée que depuis un hex adj.
Canons antichars lourds	2		1 hex ou CBT	2-2-2-2	1 hex	Ignore les protections de terrain; Inflige une perte sur Étoile sur Blindés et véhicules; Italiens : 1er Drapeau peut être ignoré.
Cavalerie Polonaise	4		0-3 hex + CBT	2-1	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
Chars Lourds (Tigres)	1		0-3 hex + CBT	3-3-3	Drapeau ignoré	Si ciblé, relancez les touches et unité détruite si nouvelle résultat Touche; Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
Chasseurs de chars	Scén.		0-2 hex + CBT	2-2-2-2	1-2 hex	Inflige ou subit (sauf si Inf.) une perte sur une Étoile; Si pas de MVT, ignore les restrictions de terrain (cible et lui).
Destroyer	Tuile		0-2 hex + CBT, sauf adj à une côte.	3-3-2-2-1-1-1-1	1 hex	3 PV; Si touche une Unité qui n'est pas éliminée ou ne retraite pas, placez un marqueur Cible; +1 aux prochains tirs si le Destroyer ou l'Unité ciblée ne s'est pas déplacé; 1er Drapeau peut être ignoré; Touché sur Grenade.
Forces Spéciales	4		0-2 hex + CBT	3-2-1	1 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché
Funnies de Hobart	Blindés +1		0 hex + CBT 1 hex sans CBT	3-3-2-2-1-1	1 hex	Choix de l'équipement au début et pour toute la partie; Ignore les Lignes de Mire et les protections de terrain.
Half-tracks	Scén.		0-2 hex + CBT	2-2	1 hex	Considéré comme Blindés; Prise de terrain possible après un Combat Rapproché; 1 Médaille par lot complet de 3 figs détruites (provenant d'une ou plusieurs unités); si pas de CBT, peut Renforcer l'Effectif (Actions 24); Activée avec Assaut de Blindés, Embuscade, Combat Rapproché, Fusillade et Action Héroïque (comme Blindés); Non activée avec Infiltration, Consolidation de position et Médecins & Mécaniciens; Pas de Canots ou Bateaux, de Soins, de Commandant Héroïque et de Renforts.
Infanterie	4		0-1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché; JAP ignorent 1er Drapeau (ou 2e si protection), CBT rapproché +1 dé si unité complète, et MVT 2hex+CBT si arrive au contact d'un ennemi (sauf Assaut).
Infanterie Antichar apr 1942	4 +Jeton		1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Attaque contre Blindés : si pas de MVT, Etoile compte aussi.
Infanterie Antichar avt 1942	4 +Jeton		0 hex + CBT 1-2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Attaque contre Blindés : Etoile compte aussi.
Infanterie Française	4 +Jeton		0-1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Après un Combat Rapproché, Prise de terrain possible ou 2e combat contre une autre unité adj (1 dé, protection de terrain ignorée, Prise de terrain possible uniquement).

Mémoire 44 : Unités maj 25/10/15

Unité	NB de Figs	Badges	Mouvement	Distance de Combat	Retraite	Règles spéciales
Armée Royale Italienne Motorisée	Voir Type d'unité		Voir Type d'unité	Voir Type d'unité	1-3 hex	Voir Type d'unité
Artillerie	2		0 hex + CBT 1 hex sans CBT	3-3-2-2-1-1	1 hex	Ignore les Lignes de Mire et les protections de terrain; Italiens : 1er Drapeau peut être ignoré.
Artillerie Lourde				3-3-2-2-1-1-1-1	1 hex	Si touche une Unité qui n'est pas éliminée ou ne retraite pas, placez un marqueur Cible sur l'Hex; +1 aux prochains tirs si l'Artillerie Lourde ou l'Unité ciblée ne s'est pas déplacé.
Artillerie Mobile	2		1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-3-2-2-1-1	1 hex	Ignore les Lignes de Mire et les protections de terrain
Avion	1		1-4 hex + CBT	Voir carte de l'avion		Pas de MVT 2x sur le même hex; Fin du MVT sur hex libre; Un Avion peut survoler des hex occupés, mais les autres unités ne peuvent faire l'inverse.
Barge	Unités		0-2 hex dont Mer		1 hex	Retrait dès arrivée sur Littoral/Plage; Ne peuvent être attaquées mais l'unité transportée peut l'être.
Blindés	3		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
Blindés d'élite	4		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
Blindés Lance-Flammes	3		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché; Malus limité à 1; Ligne de vue obligatoire.
Blindés soutenues	3 Blindés +1 Inf		0-3 hex + CBT	3-3-3	1 hex	En Combat rapproché, Malus de l'Inf; Percée de blindés possible après un Combat Rapproché; à la troisième perte, élimination de l'INF et de l'Étoile; une Unité qui perd son INF devient une unité de Blindés de base.
Camion de transport			2 hex +2 si Route		1 hex	Activé si CC Assaut d'infanterie, À l'assaut, Action héroïque (symbole INF); STOP si pont ou voie ferrée; Ne retire pas les barbelés; Touché sur résultats INF et Grenade; 1 Médaille pour un lot complet de 3; Pas de Canots ou Bateaux, de Soins, de Commandant Héroïque et de Renforts.
Camions	Scén.		0-2 hex (+2 sur Routes)			Considéré comme INF; Médaille par lot de 3 figs détruits (provenant d'une ou plusieurs unités); Peut Renforcer l'Effectif (Actions 24); STOP sur Voies Ferrées et Pont Ferroviaire; Ne peuvent pas monter/descendre Falaises ou Escarpement, et retirer Barbelés; Ne peut être activé avec Embuscade, Combat rapproché, Fusillade, Infiltration, Consolidation de position et Médecins & Mécaniciens; Pas de Canots ou Bateaux, de Commandant Héroïque, de Soins ou de Renforts.
Camouflage	Figs+ Jeton		Perd son Camouflage	Perd son Camouflage	Perd son Camouflage	Ne peut être attaquée que depuis un hex adj.
Canons antichars lourds	2		1 hex ou CBT	2-2-2-2	1 hex	Ignore les protections de terrain; Inflige une perte sur Étoile sur Blindés et véhicules; Italiens : 1er Drapeau peut être ignoré.
Cavalerie Polonaise	4		0-3 hex + CBT	2-1	1 hex	Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
Chars Lourds (Tigres)	1		0-3 hex + CBT	3-3-3	Drapeau ignoré	Si ciblé, relancez les touches et unité détruite si nouvelle résultat Touche; Percée de blindés possible après un Combat Rapproché
Chasseurs de chars	Scén.		0-2 hex + CBT	2-2-2-2	1-2 hex	Inflige ou subit (sauf si Inf.) une perte sur une Étoile; Si pas de MVT, ignore les restrictions de terrain (cible et lui).
Destroyer	Tuile		0-2 hex + CBT, sauf adj à une côte.	3-3-2-2-1-1-1-1	1 hex	3 PV; Si touche une Unité qui n'est pas éliminée ou ne retraite pas, placez un marqueur Cible; +1 aux prochains tirs si le Destroyer ou l'Unité ciblée ne s'est pas déplacé; 1er Drapeau peut être ignoré; Touché sur Grenade.
Forces Spéciales	4		0-2 hex + CBT	3-2-1	1 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché
Funnies de Hobart	Blindés +1		0 hex + CBT 1 hex sans CBT	3-3-2-2-1-1	1 hex	Choix de l'équipement au début et pour toute la partie; Ignore les Lignes de Mire et les protections de terrain.
Half-tracks	Scén.		0-2 hex + CBT	2-2	1 hex	Considéré comme Blindés; Prise de terrain possible après un Combat Rapproché; 1 Médaille par lot complet de 3 figs détruites (provenant d'une ou plusieurs unités); si pas de CBT, peut Renforcer l'Effectif (Actions 24); Activée avec Assaut de Blindés, Embuscade, Combat Rapproché, Fusillade et Action Héroïque (comme Blindés); Non activée avec Infiltration, Consolidation de position et Médecins & Mécaniciens; Pas de Canots ou Bateaux, de Soins, de Commandant Héroïque et de Renforts.
Infanterie	4		0-1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Prise de terrain possible après un Combat Rapproché; JAP ignorent 1er Drapeau (ou 2e si protection), CBT rapproché +1 dé si unité complète, et MVT 2hex+CBT si arrive au contact d'un ennemi (sauf Assaut).
Infanterie Antichar apr 1942	4 +Jeton		1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Attaque contre Blindés : si pas de MVT, Etoile compte aussi.
Infanterie Antichar avt 1942	4 +Jeton		0 hex + CBT 1-2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Attaque contre Blindés : Etoile compte aussi.
Infanterie Française	4 +Jeton		0-1 hex + CBT 2 hex sans CBT	3-2-1	1 hex	Après un Combat Rapproché, Prise de terrain possible ou 2e combat contre une autre unité adj (1 dé, protection de terrain ignorée, Prise de terrain possible uniquement).

Mémoire 44 : Terrains maj 25/10/15

Terrain	Carte Terrain	LdM	Mouvement			Défense			Attaque			CBT > MVT	Test Aérien	Règles spéciales	
			INF	BLD	ART	INF	BLD	ART	INF	BLD	ART				
Abbatés		66	STOP	NON	NON				-1				1	INF peut les enlever au lieu de combattre.	
Aérodrome		16											0	Pas de règles spéciales hors Pack aérien	
Balkas		65	BLOQUÉ si Unité	STOP	STOP	STOP	-1	-1	-1	-1	-1	-1	1	Si sortie, STOP sur hex adj. Prise de Terrain mais pas de Percée de blindés.	
Barbelés		15		STOP	STOP	STOP				-1			1	Infanterie peut les retirer au lieu de combattre. Blindés les retirent automatiquement.	
Barrages		20	BLOQUÉ			NON	NON						1	1er Drapeau peut être ignoré.	
Barraquements		17	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2		NON	2	
Bocage		4	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2					NON	2	L'unité doit être sur un hex adjacent avant d'y entrer.
Bunker		2	BLOQUÉ			NON	NON	-1	-2					2	Ne peut être utilisé que par le camp d'origine; une unité dans un bunker au début d'un scénario ne peut sortir et ne peut Retraiter.
Bunker enneigé / de Désert		2	BLOQUÉ			NON	NON	-1	-2					2	Peut être utilisé par les deux camps; une unité dans un bunker au début d'un scénario ne peut sortir et ne peut Retraiter.
Camp de prisonniers		35	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2		NON	2	1er Drapeau peut être ignoré.
Camp de travail		58	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2		NON	2	
Casemate		22	BLOQUÉ			NON	NON	-1	-2					2	Peut être utilisé par les deux camps; une unité dans un bunker au début d'un scénario ne peut sortir et ne peut Retraiter.
Cavernes de Collines		52	BLOQUÉ sauf si sur Colline adj			NON	NON	-1 depuis le bas; -2 si cible est JAP						2	JAP doit ignorer tout Drapeau et peuvent se Déplacer d'une Caverne à une autre libre; Alliés peuvent la Détruire comme un Combat rapproché avec une Etoile si hex adj libres d'ennemis.
Cavernes de Montagne		53	BLOQUÉ sauf Montagne adj	OUI si depuis Colline ou Montagne adj		NON	NON	-2 depuis le bas						2	
Centrale électrique		34	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2		NON	2	
Champs de mines		29		STOP	STOP	STOP				Si ennemi, révélez et touchez sur symbole de l'unité				1	Pas de Retraite; Si Retraite sur Champs de Mines, pas d'effet; Si non-leurre, jeton reste en place et effectif.
Champs inondés		23		Entrée ou Sortie, Hex adj. et STOP									Blindés NON	1	Blindés: si entrée ou sortie, pas de CBT; si Combat Rapproché, Prise de terrain mais pas de Percée de blindés.
Château		67	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2		NON	2	
Cimetière		18												0	1er Drapeau peut être ignoré.
Collines		6	BLOQUÉ sauf si sur Colline adj					-1	-1					1	Protection valable face à Unité en contre-bas.
Collines escarpées		13	BLOQUÉ sauf si sur Colline adj	Depuis un hex adj., 2 hex.				-1	-1					1	Protection valable face à Unité en contre-bas.
Complexe industriel		21	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2		NON	2	
Défils		44	BLOQUÉ si Unité	Par les bords, NON			-1	-1	-1	Hex adj	Hex adj			1	
Dents de dragon		46		STOP	NON	NON								1	
Dépôt de ravitaillement		43	BLOQUÉ											2	
Digues		12						-1	-1					1	Les Sacs de sable restent si l'unité part; Bonus défense et 1er Drapeau ignoré pour les unités derrière la Digue.
Digues / Hauteurs		25												0	Uniquement sur Zones Inondés.
Dunes & Ergs		64	BLOQUÉ sauf Dune adj.	STOP	STOP	STOP	-1	-1						2	Protection valable face à Unité en contre-bas.
Eglise / Église enneigée		19	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2		NON	2	1er Drapeau peut être ignoré.
Embouchure (ext Jour-J)		41		STOP	STOP	STOP				-1	-1	-1		1	
Escarpement		11	BLOQUÉ sauf si sur Colline adj	Depuis Plage, 2 hex.	Depuis Plage, NON		-1	-1						2	Un Escarpement est un hex de Colline adjacent à un hex de Plage. Protection valable face à Unité en contre-bas.
Escarpement rocheux		63	BLOQUÉ	NON	NON	NON								2	
Falaise		11	BLOQUÉ sauf si sur Colline adj	Depuis Littoral, 2 hex; depuis Mer, NON.	Depuis Littoral ou Mer, NON		-1	-1						2	Une Falaise est une Colline adj. à un Littoral/Mer. Protection valable face à Unité en contre-bas. Pas de Prise de terrain depuis ou vers une Falaise.
Forêt / Forêt sur Colline		3/48	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2					NON	2	
Forteresse		24	BLOQUÉ			NON	NON	-1	-2					2	Utilisable par les deux camps; tous les Drapeaux peuvent être ignorés.
Gare		39	BLOQUÉ	STOP	STOP	STOP	-1	-2			-2		NON	2	Un train entrant en Gare n'est pas obligé de stopper.
Gué / Rivière guéable		41		STOP	STOP	STOP				-1	-1	-1		1	
Hôpital		55	BLOQUÉ											1	Soigne INF si pas d'ennemis sur hex adj, comme "Médecins & Mécaniciens" mais 6 dés. Si soigné, pas de CBT ni de MVT.

Mémoire 44 : Liste des scénarios officielles

maj 25/10/15

Nom	Front	Date	Extension	Mise à jour	Type Scénario	N° Scé.	Campagne
Forêt de Tuchola	Est	1 sept 1939	CB2			7003	Chute de la Pologne
Siège de Varsovie	Est	8 sept 1939	CB2			1545	Chute de la Pologne
Péninsule de Hel	Est	9 sept 1939	CB2			6998	Chute de la Pologne
Bataille de la Bzura	Est	9 sept 1939	CB2			6997	Chute de la Pologne
Kepa Oksywska	Est	10 sept 1939	CB2			6999	Chute de la Pologne
Tomaszow Lubelski	Est	17 sept 1939	CB2			7002	Chute de la Pologne
Contre-offensive de Szack	Est	28 sept 1939	CB2			7006	Chute de la Pologne
Dernier combat à Kock	Est	2 oct 1939	CB2			7000	Chute de la Pologne
Combat hivernal à Kuhmo	Est	30 nov 1939	EP			10922	
Suomussalmi	Est	16 déc 1939	EF	Air Pack		38	
Encerclement de Vetko	Est	12 janv 1940	EPB			10923	
Raseiniai	Est	1 juin 1941	CB1			4073	Barbarossa Nord
Barbarossa - Rivière Bug	Est	22 juin 1941	EF	Air Pack		45	
Brody	Est	28 juin 1941	CB1			4024	Barbarossa Sud
Pruzana	Est	30 juin 1941	CB1			4155	Barbarossa Centre
Ielnia-Timochenko	Est	1 juil 1941	CB1			1774	Barbarossa Centre
Ponts de la Luga	Est	1 juil 1941	CB1			4081	Barbarossa Nord
Smolensk	Est	1 juil 1941	CB1			1757	Barbarossa Centre
Tête de pont d'Ivanovskoye	Est	1 juil 1941	CB1			4100	Barbarossa Nord
Tête de pont de la Velikaïa	Est	1 juil 1941	CB1			4078	Barbarossa Nord
Ponts de la Luga	Est	1 juil 1941	CB2			4081	Les as de l'air
Ingermanland	Est	13 juil 1941	CB1			4083	Barbarossa Nord
Marais du pripet	Est	16 juil 1941	CB1			4149	Barbarossa Sud
Lipovec	Est	22 juil 1941	Air			58 a	
Percée Russe	Est	31 juil 1941	Air			57 a	
Yasnaya Polyana	Est	12 août 1941	EPB			10920	
Ielnia-Joukov	Est	1 sept 1941	CB1			1778	Barbarossa Centre
Iles de la Mer Baltique	Est	1 sept 1941	CB1			4108	Barbarossa Nord
Kiev	Est	1 sept 1941	CB1			4102	Barbarossa Sud
Staraja roussa	Est	1 sept 1941	CB1			4113	Barbarossa Nord
Kamenewo	Est	6 oct 1941	CB1			4156	Barbarossa Centre
Mer d'Azov	Est	7 oct 1941	Air			59 a	
Typhon - Aux portes de Moscou	Est	18 oct 1941	EF	Air Pack		39	
Bataille pour Rostov	Est	26 nov 1941	Air			47 a	
Tikhvine	Est	1 déc 1941	CB1			4116	Barbarossa Nord
Nach Moskau !	Est	5 déc 1941	BT		Breakthrough	4717	
Evasion (Percée) à Klin	Est	8 déc 1941	EF	Air Pack		40	
Opération Seydlitz	Est	2 juil 1942	EP			1408	
Charge de Chebotarevsky	Est	24 août 1942	EPB			10903	
Mamayev Kurgan	Est	17 sept 1942	Flyer			5980	
L'épée de Stalingrad	Est	21 sept 1942	BM 3		Overlord	5978	
Pavlov - Héros de l'Union Soviétique	Est	30 sept 1942	Flyer			5979	
Faits comme des rats	Est	17 oct 1942	BM 3		Overlord	5981	
Stalingrad - Complexe industriel Barricades Rouges	Est	22 oct 1942	EF	Air Pack		41	Les as de l'air
Opération Petite Saturne	Est	16 déc 1942	EPB			10913	
Aérodrome de Tatsinskaïa	Est	29 déc 1942	BT		Breakthrough	4000	
Kursk - Ponyri	Est	9 juil 1943	EF	Air Pack		42	
Bataille de Prokhorovka	Est	12 juil 1943	BT		Breakthrough	5913	
Kursk - Prokhorovska	Est	12 juil 1943	EF		Overlord	44	
Combats à Zaporozhie	Est	13 oct 1943	EP			10754	
Repli sur Lisyanka	Est	17 févr 1944	EF	Air Pack		43	
Route de Kemi	Est	3 oct 1944	EP		Breakthrough	10925	
Tigres des Neiges	Est	20 févr 1945	BM 2		Overlord	5342	
Hauteurs de Seelow	Est	16 avr 1945	S8M		Overlord	16295	
Bataille de Nezuet Ghirba	Méditerranée	16 juin 1940	EP			4178	
Gallabat & Metemma	Méditerranée	6 nov 1940	Air			28 s	
Beda Fomm	Méditerranée	7 févr 1941	Air			46 a	
Aéroport de Maleme	Méditerranée	20 mai 1941	IC			7615	Invasion de Crête
Parachutage sur Heraklion	Méditerranée	20 mai 1941	IC			7616	Invasion de Crête
Parachutage sur Rethymno	Méditerranée	20 mai 1941	IC			7617	Invasion de Crête
Prison Valley	Méditerranée	20 mai 1941	IC			7618	Invasion de Crête
Platanias	Méditerranée	23 mai 1941	IC			7619	Invasion de Crête
Galatos	Méditerranée	25 mai 1941	IC			7620	Invasion de Crête
Passe d'Halfaya	Méditerranée	17 juin 1941	MT			4245	
Prise de Tobrouk	Méditerranée	20 juin 1941	BM 4		Overlord	5460	
Aérodrome de Sidi Rezegh	Méditerranée	22 nov 1941	MT			4246	
Retranches à Sidi Omar	Méditerranée	25 nov 1941	MT			1324	
Opération Crusader	Méditerranée	5 déc 1941	BT		Breakthrough	3129	

Nom	Front	Date	Extension	Mise à jour	Type Scénario	N° Scé.	Campagne
Diversión italienne à Gazala	Méditerranée	26 mai 1942	EPB			4229	
Crochet de Rommel	Méditerranée	27 mai 1942	Flyer			4240	
Débordement à Bir Hakeim	Méditerranée	27 mai 1942	MT			4230	
Engagement Blindé	Méditerranée	27 mai 1942	MT			4232	
Panzers contre Grants	Méditerranée	27 mai 1942	MT			4231	
Le Chaudron	Méditerranée	5 juin 1942	MT			4237	
Bataille de Gazala - Knightsbridge	Méditerranée	12 juin 1942	TP	Air Pack		34	
Retraite Britannique	Méditerranée	14 juin 1942	MT			4241	
Bataille d'Alam El Halfa	Méditerranée	7 sept 1942	BT		Breakthrough	6370	
Raid sur Barqa	Méditerranée	13 sept 1942	Flyer			6336	
Tunisie	Méditerranée	1 déc 1942	Air			30 s	
Panzers de l'Atlas	Méditerranée	15 févr 1943	Flyer			5872	
Passe de Kasserine	Méditerranée	22 févr 1943	Air			1206	
Cisterna di littoria	Méditerranée	23 mai 1943	CAM			6564	Campagne Audie Murphy
La Ligne San Fratello	Méditerranée	4 août 1943	CAM			6555	Campagne Audie Murphy
Au secours de Mussolini	Méditerranée	12 sept 1943	CB2			4211	Les as de l'air
Le Volturmo	Méditerranée	13 oct 1943	CAM			6558	Campagne Audie Murphy
Mignano Monte Lungo	Méditerranée	5 nov 1943	CAM			6557	Campagne Audie Murphy
Alpha Yellow	Méditerranée	15 août 1944	CAM			6568	Campagne Audie Murphy
Montélimar - Campagne Provence	Méditerranée	25 août 1944	Base	Air Pack		12	
Toulon - Campagne Provence	Méditerranée	26 août 1944	Base	Air Pack		10	
Vallée de Pô	Méditerranée	18 avr 1945	Air			1489	
Aérodrome de Valkenburg	Ouest	10 mai 1940	CB1			3358	Campagne aéroportée
Bodange	Ouest	10 mai 1940	CB1			4321	Intro Fall Gelb
Fort d'Eben-Emaël	Ouest	10 mai 1940	CB1			3376	Campagne aéroportée
Ponts de Moerdijk	Ouest	10 mai 1940	CB1			3359	Campagne aéroportée
Unternehmen Niwi	Ouest	10 mai 1940	CB1			3365	Campagne aéroportée
En route vers Sedan	Ouest	12 mai 1940	CB1			3433	La traversée de la Meuse
Bataille d'Hannut-Merdorp	Ouest	13 mai 1940	CB1			4472	La diversion
Camouflés à Monthermé	Ouest	13 mai 1940	CB1			3448	La traversée de la Meuse
Percée de Sedan	Ouest	13 mai 1940	CB1			4320	La traversée de la Meuse
Tête de pont à Bouvignes	Ouest	13 mai 1940	CB1			4322	Le coup de faux
Bataille de Flavion	Ouest	15 mai 1940	CB1			3451	Le coup de faux
Combats à Stonne	Ouest	15 mai 1940	CB1			3494	La traversée de la Meuse
Résistance à Gembloux	Ouest	15 mai 1940	CB1			3418	La diversion
Résistance à la Horgne	Ouest	15 mai 1940	CB1			3509	La traversée de la Meuse
Retranchés derrière la Dyle	Ouest	15 mai 1940	CB1			3459	La diversion
De Gaulle à la rescousse	Ouest	17 mai 1940	CB1			3516	La traversée de la Meuse
Attaque sur Crécy-sur-Serre	Ouest	19 mai 1940	CB1			3521	La traversée de la Meuse
Défense du Cateau	Ouest	19 mai 1940	CB1			3954	Le coup de faux
Défense d'Harras	Ouest	20 mai 1940	EPB			10921	
Gare de Saint Roche	Ouest	20 mai 1940	EPB			4460	
Contre-attaque de Bef	Ouest	21 mai 1940	BT		Breakthrough	5142	
Assaut sur la Wattenbreg	Ouest	25 mai 1940	CB1			3533	Le coup de faux
Bataille de la Lys	Ouest	25 mai 1940	CB1			3514	La diversion
Dunkerque	Ouest	26 mai 1940	CB1			4525	La traversée de la Meuse
Bataille d'Abbeville	Ouest	30 mai 1940	BT		Breakthrough	4643	
Canal de la Haute Colme	Ouest	30 mai 1940	EP			10909	
Ligne Bourbourg-Brouckerque	Ouest	30 mai 1940	EP			10908	
Opération Frankforce	Ouest	1 juin 1940	CB2			1665	Les as de l'air
Le four à chaux	Ouest	19 juin 1940	EP			8660	
Les Cadets de Saumur	Ouest	19 juin 1940	BM 1		Overlord	70	
Désastre de Dieppe	Ouest	19 août 1942	BM 4		Overlord	5470	
Maquis de Malleval	Ouest	29 janv 1944	Cp Vercors			5683	Vercors
American Airborne	Ouest	6 juin 1944	DD				
Gold Beach	Ouest	6 juin 1944	Air			20 a	
Gold Beach	Ouest	6 juin 1944	DD				
Juno Beach	Ouest	6 juin 1944	DD				
Juno Beach	Ouest	6 juin 1944	Flyer	Air Pack		19 s	
Omaha Beach	Ouest	6 juin 1944	Base	Air Pack		5	
Omaha Beach	Ouest	6 juin 1944	Base		Overlord		
Omaha Beach	Ouest	6 juin 1944	DD				
Pegasus Bridge	Ouest	6 juin 1944	Base	Air Pack		1	
Percée sur la plage (Sword Beach)	Ouest	6 juin 1944	BT		Breakthrough	6541	
Pointe du Hoc	Ouest	6 juin 1944	Base	Air Pack		4	
Sainte-Mère l'Église	Ouest	6 juin 1944	Base	Air Pack		2	
Sword Beach	Ouest	6 juin 1944	Base	Air Pack		3	
Sword Beach	Ouest	6 juin 1944	BT		Breakthrough	6367	
Sword Beach	Ouest	6 juin 1944	DD				
Utah Beach	Ouest	6 juin 1944	Air			21 a	

Nom	Front	Date	Extension	Mise à jour	Type Scénario	N° Scé.	Campagne
Utah Beach	Ouest	6 juin 1944	DD				
La nuit des Paras: la 82e	Ouest	6 juin 1944	CB2			6687	Parachutés sur le Cotentin
La nuit des Paras: la 101e	Ouest	6 juin 1944	CB2			6696	Parachutés sur le Cotentin
Le coup de main	Ouest	6 juin 1944	CB2			6702	La charge du Taureau
Bataille de la Tête de Pont	Ouest	9 juin 1944	Air			1527	
Mont Mouchet	Ouest	10 juin 1944	Base	Air Pack		6	
Chaussée de Carentan	Ouest	11 juin 1944	Air			31 s	
Villiers-Bocage	Ouest	12 juin 1944	Flyer			17	
Ravin Sanglant	Ouest	13 juin 1944	Air			32 s	
La coupure du Cotentin	Ouest	14 juin 1944	CB2			6836	Parachutés sur le Cotentin
Bataille de Saint-Nizier	Ouest	15 juin 1944	Cp Vercors			5754	Vercors
Protection de flanc	Ouest	25 juin 1944	CB1			4187	Contournement de Caen
La trouée du bocage	Ouest	25 juin 1944	CB2			6726	L'enfer du bocage
Pont de l'Odon	Ouest	26 juin 1944	CB1			4185	Contournement de Caen
Le corridor écossais	Ouest	26 juin 1944	CB2			6822	La charge du Taureau
Opération Epsom	Ouest	27 juin 1944	EP		Breakthrough	10962	
Défense de la côte 112	Ouest	29 juin 1944	CB1			4186	Contournement de Caen
En route vers Caen	Ouest	8 juil 1944	CB1			4087	La prise de Caen
Retraite Nocturne	Ouest	8 juil 1944	CB1			4089	La prise de Caen
Attaque de la Côte 192	Ouest	11 juil 1944	Air			17 s	
Côte 112	Ouest	11 juil 1944	CB1			1558	Contournement de Caen
La Panzer Lehr contre-attaque	Ouest	11 juil 1944	CB1			4152	La percée
Offensive sur Saint-Lô	Ouest	12 juil 1944	EP		Overlord	7406	
Enfer du bocage	Ouest	13 juil 1944	BM 1		Overlord	60 a	
Crête de Martinville	Ouest	16 juil 1944	CB1			4172	La percée
Combats à Caen	Ouest	18 juil 1944	CB1			4088	La prise de Caen
La charge du taureau	Ouest	18 juil 1944	CB2			6769	La charge du Taureau
Opération Goodwood	Ouest	20 juil 1944	Air			18 a	
Assaut sur Vassieux-en-Vervors	Ouest	21 juil 1944	Cp Vercors			5933	Vercors
Défense des Pas	Ouest	23 juil 1944	Cp Vercors			6088	Vercors
Sacrifice à Valchevrière	Ouest	23 juil 1944	Cp Vercors			5973	Vercors
Vassieux Vercors	Ouest	24 juil 1944	Base	Air Pack		7	
Opération Cobra	Ouest	25 juil 1944	Base	Air Pack		8	La percée
Opération Spring	Ouest	25 juil 1944	Air			22 a	
La percée d'Avranches	Ouest	28 juil 1944	CB2			6911	L'enfer du bocage
La prise de la côte 309	Ouest	30 juil 1944	CB2			4625	La poche de Falaise
Pont du taureau	Ouest	31 juil 1944	CB1			4272	Vers Falaise
Prise de la Côte 309	Ouest	31 juil 1944	BT		Breakthrough	4625	
Mont Pinçon	Ouest	6 août 1944	CB1			4258	Vers Falaise
Dernière Bataille de Wittmann	Ouest	7 août 1944	CB1			4085	Falaise
Le Mesnil-Adelée	Ouest	7 août 1944	Flyer			5876	
Opération Lutlich - Contre-attaque de Mortain	Ouest	7 août 1944	Base	Air Pack		9	La percée
Tigres contre kangourous	Ouest	7 août 1944	CB2			6882	La poche de Falaise
Saint-Aignan de Cramenil	Ouest	8 août 1944	Flyer			4588	
Attaque blindée sur la Côte 140	Ouest	9 août 1944	EP			8730	
Contre-attaque de Mortain	Ouest	12 août 1944	BT		Breakthrough	6433	L'enfer du bocage
Attaque vers Falaise	Ouest	14 août 1944	CB1			4086	Falaise
Objectif Falaise	Ouest	14 août 1944	CB2			6894	La poche de Falaise
Fermeture de la poche	Ouest	19 août 1944	CB1			4090	Falaise
Yellow Beach	Ouest	19 août 1944	Air			29 s	
Libération de Paris	Ouest	24 août 1944	Base	Air Pack		11	
Le Havre	Ouest	11 sept 1944	EP			5871	
Colonne Elster	Ouest	16 sept 1944	BT		Breakthrough	5841	
Valkenswaard	Ouest	17 sept 1944	Air			48 a	
Amnhem Bridge	Ouest	19 sept 1944	Base	Air Pack		13	
Arracourt	Ouest	19 sept 1944	Base	Air Pack		14	
Market Garden - Ponts de Nimègue	Ouest	20 sept 1944	TP	Air Pack		35	
Trouée de Saverne, Vosges	Ouest	21 sept 1944	Base			16	
Opération Market Garden	Ouest	25 sept 1944	BM 2			5342	
Carrière de Cleurie	Ouest	1 oct 1944	CAM			6590	Campagne Audie Murphy
Vallée de Bruyères	Ouest	17 oct 1944	EP		Overlord	10937	
Trouée de Saverne (Ponts de Nijmegen)	Ouest	23 nov 1944	Air			35	
Carrefour de Singling	Ouest	6 déc 1944	EP			10924	
Bataille du Schnee Eifel	Ouest	17 déc 1944	WW			6760	
Clervaux - La route de Bastogne	Ouest	17 déc 1944	WW			6763	
Villages jumeaux	Ouest	18 déc 1944	Air			27 s	
Piège de Longvilly	Ouest	19 déc 1944	WW			6782	
Wardin	Ouest	19 déc 1944	WW			6766	
Peiper à Stoumont	Ouest	20 déc 1944	WW		Breakthrough	6792	
Repli vers Foy	Ouest	20 déc 1944	BT		Breakthrough	6380	

Nom	Front	Date	Extension	Mise à jour	Type Scénario	N° Scé.	Campagne
Ardennes - Relève (Secours) de Peiper	Ouest	22 déc 1944	Flyer	Air Pack		24 s	
Au secours de "Peiper" (maj Ardennes - Peiper 24s)	Ouest	22 déc 1944	WW			6783	
St Vith, Ardennes	Ouest	22 déc 1944	Base	Air Pack		15	
Baraque de Fraiture	Ouest	23 déc 1944	WW			6775	
Combats jumeaux à Warnach & Bigonville	Ouest	23 déc 1944	EP		Overlord	10932	
Fuite de Salmchâteau	Ouest	23 déc 1944	WW		Breakthrough	6777	
Résistance à Marvie	Ouest	24 déc 1944	WW		Breakthrough	6776	
Bataille de Celles	Ouest	25 déc 1944	EP			7218	
Contre-attaque finale	Ouest	30 déc 1944	WW		Breakthrough	6794	
Corridor Est de Bastogne	Ouest	30 déc 1944	Air			26 a	
Corridor Ouest de Bastogne	Ouest	30 déc 1944	Air			25 s	
Strasbourg	Ouest	11 janv 1945	Air			23 s	
Hatten & Rittershofen	Ouest	16 janv 1945	S8M			16303	
Contre-attaque à Holtzwihr	Ouest	26 janv 1945	CAM			5797	Campagne Audie Murphy
Prise de Biesheim	Ouest	3 févr 1945	CAM			6592	Campagne Audie Murphy
Reichswald & Nutterden	Ouest	8 févr 1945	S8M			16304	
Barrage de Schwammenauel	Ouest	9 févr 1945	TP	Air Pack		36	
Bois de Moyland	Ouest	20 févr 1945	Air			33 s	
Opération Grenade - Passage de la Roer	Ouest	24 févr 1945	TP	Air Pack		37	
Hitdorf	Ouest	6 avr 1945	S8M			16300	
Opération Amherst	Ouest	8 avr 1945	BT		Breakthrough	6369	
Ban Sadao	Pacifique	8 déc 1941	CB2			6053	La Bicycle Blitzkrieg
Kota Bharu	Pacifique	8 déc 1941	CB2			6042	La Bicycle Blitzkrieg
Percée de la ligne Jitra	Pacifique	10 déc 1941	CB2			6043	La Bicycle Blitzkrieg
Route de Gurun	Pacifique	14 déc 1941	CB2			6068	La Bicycle Blitzkrieg
Ile de Wake	Pacifique	23 déc 1941	PT	Air Pack		49	
Kampar	Pacifique	30 déc 1941	CB2			6046	La Bicycle Blitzkrieg
Rivière Slim	Pacifique	7 janv 1942	CB2			6051	La Bicycle Blitzkrieg
Mabatang	Pacifique	11 janv 1942	Air			60 a	
Débarquement à Manado	Pacifique	13 janv 1942	BT		Breakthrough	4683	
Embuscade à Gemencheh	Pacifique	14 janv 1942	CB2			6049	La Bicycle Blitzkrieg
Bakri	Pacifique	16 janv 1942	CB2			6084	La Bicycle Blitzkrieg
Chute de Singapour	Pacifique	9 févr 1942	CB2			6089	La Bicycle Blitzkrieg
Tenaru	Pacifique	21 août 1942	Air	CB2		61 a	Guadalcanal
La Crête sanglante	Pacifique	14 sept 1942	Air	CB2		62 a	Guadalcanal
Guadalcanal - Rivière Matanikau	Pacifique	23 oct 1942	PT	Air Pack/CB2		50	Guadalcanal
Nettoyage de la Rivière Matanikau	Pacifique	13 janv 1943	Air	CB2		63 a	Guadalcanal
Guadalcanal - Pentes du Mont Austen	Pacifique	22 janv 1943	PT	Air Pack/CB2		51	Guadalcanal
Plage de Roi	Pacifique	1 févr 1944	CB2			3585	Iles Marshall
Plage de Namur	Pacifique	1 févr 1944	CB2			3588	Iles Marshall
Débarquements sur Roi-Namur	Pacifique	1 févr 1944	CB2		Overlord	3589	Iles Marshall
Ile de Kwajalein	Pacifique	2 févr 1944	CB2			3590	Iles Marshall
Débarquement sur Engebi	Pacifique	18 févr 1944	CB2			3591	Iles Marshall
Prise de Parry	Pacifique	22 févr 1944	CB2			4154	Iles Marshall
Torbung	Pacifique	24 mai 1944	EPB		Breakthrough	10927	
Guam - Débarquement	Pacifique	21 juil 1944	PT	Air Pack		52	Iles Mariannes et Palau
Guam - Contre-attaque Japonaise	Pacifique	25 juil 1944	PT	Air Pack		53	Iles Mariannes et Palau
Péninsule d'Orote	Pacifique	27 juil 1944	CB2			1486	Les as de l'air
Pereliu - Débarquements	Pacifique	15 sept 1944	PT		Overlord	54	
Dans l'enfer de Pereliu	Pacifique	15 sept 1944	CB2			1512	Iles Mariannes et Palau
Poche d'Umurbrogol	Pacifique	25 nov 1944	CB2			1508	Iles Mariannes et Palau
Assaut sur le Mont Suribachi	Pacifique	19 févr 1945	CB2			1484	Archipel Japonais
Iwo Jima - Le Hachoir à viandes	Pacifique	6 mars 1945	PT	Air Pack		55	Archipel Japonais
Contre-offensive d'Okinawa	Pacifique	4 mai 1945	CB2			1521	Archipel Japonais
Okinawa - Pain de sucre et Demi-lune	Pacifique	19 mai 1945	PT	Air Pack		56	Archipel Japonais
Poche de Medeera	Pacifique	20 juin 1945	CB2			1520	Archipel Japonais