



MÉMOIRE 44 EQUIPMENT PACK



Bienvenue dans l'Equipment Pack, la toute dernière extension de Mémoire 44. Jamais une extension n'avait contenu autant de figurines !

Cet Equipment Pack contient de nombreux scénarios permettant d'utiliser toutes les figurines de l'extension, que nous classerons par type :

- ◆ 4 nations dites "mineures" : la France (infanterie française de 1940) ; l'Italie (artillerie italienne Obice da 75/18) ; la Pologne (cavalerie polonaise) ; et la Finlande (troupes à skis finlandaises).
- ◆ Pièces d'artillerie : M7 Priest (artillerie mobile), Flak 88 (canon antichar lourd), Long Tom (artillerie lourde) et Nebelwerfer (lance-roquettes)
- ◆ Équipement de débarquement : LCT 202 (barges) et "Funnies" de Hobart (chars Churchill disposant de 5 accessoires différents !)
- ◆ Matériel : mortier M2 et mitrailleuse M2
- ◆ Chasseurs de chars : Panzerjäger "Elefant"
- ◆ Voitures de commandement : Kübelwagen
- ◆ Tireurs d'élite : parfaits pour le combat urbain
- ◆ Et de nouveaux exemplaires de figurines existantes : Tigre, Half-Track Sd.Kfz 250, Camion Dodge-WC63 et Jeep Willys

• Quelques mots sur les figurines •

Couleurs et peinture - Les figurines de cette extension sont en plastique gris, ce qui vous permet de les utiliser pour remplacer des unités ou des badges sur le plateau de jeu. Si vous souhaitez les peindre, nous vous recommandons de les laver à l'eau chaude savonneuse puis de leur appliquer une sous-couche avant de commencer.

Nations mineures - En règle générale, les nations mineures disposent de figurines pour une catégorie donnée (infanterie, artillerie, etc.). Lorsqu'une nation mineure dispute un combat, utilisez ces figurines à la place des figurines standard de cette même catégorie. Utilisez des figurines standard pour les autres catégories d'unités.

Funnies de Hobart - Les chars Churchill de cette extension sont les figurines les plus sophistiquées que nous ayons publiées à ce jour. Ils peuvent être équipés de 5 accessoires différents, chacun ayant des effets particuliers. Il y a même plus de chars et d'accessoires que ce dont vous aurez réellement besoin pour un scénario donné. Nous vous recommandons de coller les plus petits accessoires (notamment le mortier) sur certains chars pour éviter de les perdre - tout en gardant quelques chars "neutres" pour pouvoir les modifier à votre guise.

 Cette icône indique que nous introduisons une nouvelle règle dans **MÉMOIRE 44**.

 Cette icône indique que nous avons mis à jour des cartes déjà publiées.

 Différentes icônes, lorsqu'elles apparaissent, font référence aux extensions précédentes.

Certaines figurines de cette extension ont déjà été publiées sous forme de badge dans des extensions précédentes. Si vous en disposez déjà, il vous suffira de remplacer le badge par ces nouvelles figurines. Les badges, toutefois, peuvent s'avérer utiles pour distinguer deux unités ennemies représentées par le même type de figurine, par exemple un tireur d'élite.

I. PIÈCES D'ARTILLERIE



Flak 88

(Troupes 23 - Canons antichars lourds)

Utilisez les figurines de canons antichars lourds pour les unités d'artillerie définies comme telles en règle spéciale. Les canons antichars lourds sont considérés comme de l'artillerie dans tous les cas. Ils sont activés par les mêmes cartes Tactique, touchés par les mêmes résultats de dés et ne peuvent jamais faire de *Prise de terrain*.

- ◆ **Déplacement** : une unité de canons antichars lourds peut se déplacer de 1 hex ou combattre.
- ◆ **Combat** : une unité de canons antichars lourds peut combattre avec 2 dés dans un rayon de 4 hex, en ignorant les protections de terrain de sa cible. Toute étoile obtenue par des canons antichars lourds contre une unité de blindés ou de véhicules provoque une perte.
- ◆ **Ligne de mire** : une unité de canons antichars lourds doit avoir une ligne de mire sur sa cible.



Long Tom

(Troupes 3 - Artillerie lourde)

L'artillerie lourde est constituée de batteries de canons à longue portée, qui peuvent avoir un effet dévastateur sur de très grandes distances une fois qu'ils sont réglés sur leur cible. Utilisez les figurines d'artillerie lourde (Long Tom) pour les unités d'artillerie définies comme telles en règle spéciale, ainsi que trois jetons "cible".

Les jetons "cible" peuvent être remplacés par des étoiles de bataille si vous n'en disposez pas. Ils permettent de désigner les cibles marquées par l'artillerie lourde.

L'artillerie lourde a une portée de huit hexagones. Elle tire à 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.





Quand une artillerie lourde porte un coup au but contre une unité ennemie, placez un jeton "cible" sur l'hex de l'unité atteinte si elle n'a pas été éliminée ou forcée de battre en retraite.

Lorsqu'une artillerie lourde vise une unité occupant un hex marqué d'un jeton "cible", elle tire avec un dé supplémentaire. Les jetons "cible" ne sont pas cumulables et il n'est donc pas possible d'en placer plusieurs sur le même hex ; toutefois, une fois qu'un tel jeton est placé sur un hex, toutes les unités d'artillerie lourde et de destroyers visant cet hex tirent avec un dé supplémentaire.

Le jeton "cible" reste sur cet hex tant que l'unité qui s'y trouve ne s'est pas déplacée ou n'a pas été éliminée. Si l'unité se déplace, volontairement ou non, le jeton est retiré et replacé auprès de l'artillerie lourde. De même, si une artillerie lourde se déplace, tous ses jetons "cible" sont immédiatement replacés auprès d'elle.



M7 Priest

(Troupes 14 - Artillerie mobile)



Utilisez les figurines d'artillerie mobile (M7 Priest) pour les unités d'artillerie définies comme telles en règle spéciale.

L'artillerie mobile combat de la même façon qu'une unité d'artillerie standard. Cependant, elle peut se déplacer de 1 hex et combattre dans le même tour, ou de 2 hex sans combattre.



Nebelwerfer

(Troupes 25 - Nebelwerfer)



Utilisez les figurines de Nebelwerfer pour les unités d'artillerie définies comme telles en règle spéciale.

Une unité de Nebelwerfer se déplace et combat de la même façon qu'une unité d'artillerie standard.

Portée et nombre de dés utilisés pour un tir d'artillerie



À ce titre, elle ignore la ligne de mire et les protections des terrains de sa cible. Toutefois, à la différence d'une unité d'artillerie standard, elle ne bénéficie d'aucune protection du terrain sur lequel elle se trouve lorsqu'elle est prise pour cible par l'ennemi.

Lorsqu'elle combat, une unité de Nebelwerfer peut tirer des obus incendiaires ou des obus fumigènes. Avant de tirer, le joueur qui la contrôle indique quels obus il utilise pour ce tour :

- ◆ **Obus incendiaires** : ces obus ont les mêmes effets que ceux de l'artillerie standard, mais tout drapeau obtenu contre la cible ne peut être ignoré.
- ◆ **Obus fumigènes** : ces obus n'infligent pas de dégâts directs, mais créent un écran de fumée sur un bloc de 3 hex adjacents et à portée de l'unité de Nebelwerfer.

Obus fumigènes (Actions 31 - Obus fumigènes)

L'effet des obus fumigènes dure deux tours complets. Utilisez les jetons d'écran de fumée du volume 1 ou 2 des Carnets de campagne pour marquer les hex visés. Si vous n'en disposez pas, l'écran de fumée peut être représenté par d'autres jetons de votre choix, pourvu que le recto et le verso de ces jetons soient différents. En effet, il ne faut pas oublier qu'un écran de fumée ne dure que deux tours.

Après que votre adversaire a joué son tour, retournez les jetons d'écran de fumée sur le côté où le soleil commence à reparaitre. Chacun rejoue un tour, puis les jetons sont retirés du plateau.



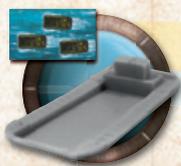
Les obus fumigènes ont les répercussions suivantes :

- ◆ **Déplacement** : une unité entrant sur un hex de fumée doit stopper et ne peut plus bouger ce tour-là.
- ◆ **Combat** : une unité combattant depuis/vers un hex de fumée combat à -1 dé.
- ◆ **Ligne de mire** : une unité contenant de la fumée bloque la ligne de mire, et ce même pour l'artillerie. Cependant, une unité qui se trouve dans la fumée peut tout de même voir et être vue. En d'autres termes, une unité n'est cachée que si la ligne de vue doit traverser l'écran de fumée.





II. ÉQUIPEMENT DE DÉBARQUEMENT



LCT 202

(Troupes 15 - Barges)

Les barges de débarquement sont considérées comme des blindés.

Elles 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. Les LCT 202 représentent tous les types de barges de débarquement et peuvent transporter non seulement de l'infanterie mais aussi des chars ou de l'artillerie.

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.

- ◆ **Déplacement** : les barges (et les unités transportées) peuvent se déplacer jusqu'à 2 hex en mer (soit sur les deux premières rangées d'un plateau standard). Elles peuvent battre en retraite, même sur un hex de mer. 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.
- ◆ **Combat** : les barges 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.
- ◆ **Ligne de mire** : les barges bloquent la ligne de mire.



Funnies de Hobart

chars Churchill avec 5 accessoires

(Troupes 26 - Funnies de Hobart)

Utilisez une figurine des Funnies de Hobart lorsqu'une unité de blindés est définie comme telle en règle spéciale. Pour constituer une unité de Funnies, remplacez un blindé standard d'une unité par un Churchill équipé de l'accessoire de votre choix. Cet accessoire doit être choisi au début de la partie et ne peut pas être remplacé en cours de jeu. Le Churchill est toujours le dernier char à être retiré de l'unité si celle-ci subit des pertes.



Une unité de Funnies de Hobart se déplace et combat comme une unité de blindés standard. Sauf mention contraire, l'accessoire dont elle est équipée peut être utilisé plusieurs fois tout au long du scénario. Ces accessoires sont :

Pont



Au lieu de combattre, une unité de Funnies équipée d'un pont peut le placer sur une rivière qui lui est adjacente et s'y déplacer dans le même tour. Une fois déployé, le pont suit les règles standard (*Terrain 9 - Ponts*). Une unité de Funnies ne peut placer qu'un seul pont par partie ; une fois que celui-ci est déployé, il reste où il se trouve et aucun autre ne peut être placé par cette même unité.

Bobine



Une unité de Funnies équipée d'une bobine ignore les restrictions de terrain des plages, marais et barbelés. Ces terrains sont considérés comme des plaines pour les mouvements et combats de cette unité. Les barbelés sont retirés si l'unité entre ou traverse l'hex où ils sont déployés.

Fascines



Une unité de Funnies équipée de fascines ignore les restrictions de terrain des gués et des tranchées. Ces terrains sont considérés comme des plaines pour les mouvements et combats de cette unité.

Soc démineur



Une unité de Funnies équipée d'un soc démineur doit s'arrêter en entrant dans un champ de mines, mais celui-ci est immédiatement retiré sans dommages. Par ailleurs, l'unité peut encore combattre lors de ce tour.

Mortier "pétard"



Une unité de Funnies équipée d'un mortier "pétard" combat avec un dé supplémentaire en combat rapproché si sa cible occupe un bunker. De plus, si elle obtient une étoile contre sa cible, le bunker est immédiatement retiré du plateau (l'unité qui s'y trouve subit normalement les pertes dues aux résultats des dés : si elle est éliminée et que le bunker a été détruit, l'unité de Funnies peut effectuer une *Prise de terrain* et même une *Percée de blindés*). Des Funnies peuvent également s'attaquer à un bunker vide : dans ce cas, il est retiré sur une étoile, mais les autres résultats des dés n'ont aucun effet.

Note : ces règles s'appliquent aussi aux casemates.





III. BLINDÉS



Panzerjäger Elefant

(Troupes 24 - Chasseurs de chars)

Utilisez une figurine de chasseurs de char (Elefant) lorsqu'une unité de blindés est définie comme telle en règle spéciale. Pour constituer une unité de chasseurs de chars, remplacez un blindé standard d'une unité par un Elefant. L'Elefant est toujours le dernier char à être retiré de l'unité si celle-ci subit des pertes.

Les chasseurs de chars sont considérés comme des blindés dans tous les cas.

◆ **Déplacement** : une unité de chasseurs de chars peut se déplacer jusqu'à 2 hex et combattre avec 2 dés dans un rayon de 4 hex.

◆ **Combat** : toute étoile obtenue par des chasseurs de chars contre une unité de blindés ou de véhicules provoque une perte. Une unité de chasseurs de chars qui ne se déplace pas avant de combattre ignore les protections des terrains de sa cible (ainsi que les restrictions de terrain la concernant, si elle combat depuis un village par exemple).

Une unité de chasseurs de chars peut effectuer une *Prise de terrain*, le cas échéant, mais pas de *Percée de blindés*.

Une unité de chasseurs de chars peut battre en retraite de 1 à 2 hex par drapeau. Cependant, les chasseurs de chars sont vulnérables : à l'exception de l'infanterie, toute unité ennemie leur inflige une perte pour toute étoile obtenue contre eux.

◆ **Ligne de mire** : une unité de chasseurs de chars doit avoir une ligne de mire sur sa cible.



TERRAINS

Un terrain *infranchissable* ou *infranchissable pour les blindés et l'artillerie* est également *infranchissable* pour les half-tracks.

De plus :

- ◆ **Mer & Rivages** - Les half-tracks ne peuvent battre en retraite dans la mer ou sur un hex de rivages que s'ils sont à bord d'une barge (LC).
- ◆ **Falaises & Escarpements** - Les half-tracks ne peuvent pas monter/descendre depuis/vers la plage.
- ◆ **Barbelés** - En tant qu'unités de blindés, les half-tracks peuvent retirer les barbelés.
- ◆ **Ponts ferroviaires & Voies ferrées** - Les half-tracks qui y entrent doivent stopper.



Sd.Kfz 250

(Troupes 18 - Half-tracks)

Half-Tracks - Unité

Il peut y avoir de 1 à 3 figurines par unité de half-tracks. Ce nombre est indiqué dans le petit rond jaune en bas à droite de l'icône correspondante. Une unité de half-tracks est considérée comme une unité de blindés dans tous les cas.

Half-Tracks - Attaque

Une unité de half-tracks subit une perte pour toute grenade ou symbole blindé obtenu contre elle, comme une unité de blindés standard.

Half-Tracks - Médailles

Une unité de half-tracks détruite ne rapporte pas forcément de médaille à l'adversaire, contrairement à d'autres unités. Tout dépend en fait du nombre de half-tracks détruits pendant la bataille, *qu'ils proviennent de la même unité ou d'unités différentes* : pour chaque série de 3 half-tracks qu'il détruit, l'adversaire remporte une médaille.

Chaque fois qu'un half-track est détruit par l'adversaire, ce dernier le place sur un emplacement de son compteur de médailles. Lorsqu'il en a détruit 3, il peut le remplacer par une médaille de victoire. Les half-tracks utilisés pour renforcer vos troupes (voir Renforcement d'effectif ci-dessous) ne comptent jamais comme une médaille, ils sont simplement retirés du plateau après avoir été utilisés.



CARTES DE COMMANDEMENT

◆ **Assaut de blindés** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec cette carte et combat donc avec un dé supplémentaire en combat rapproché.

◆ **Embuscade, Combat rapproché, Fusillade** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec ces cartes.

◆ **Infiltration, Consolidation de position, Médecins & Mécaniciens** - Les half-tracks ne peuvent pas être activés avec ces cartes.

◆ **Action héroïque** - Toute unité de half-tracks peut être activée avec cette carte si un symbole de blindés ou une étoile est obtenu(e) au dé. Elle combat alors avec un dé supplémentaire.

Note : les cartes Tactique qui activent des unités d'infanterie (Assaut d'infanterie, À l'assaut) ne peuvent pas être utilisées pour activer des unités de half-tracks.

ACTIONS SPÉCIALES

◆ **Canots démontables & Bateaux** - Les half-tracks ne peuvent pas être chargés sur des canots démontables & bateaux.

◆ **Commandant héroïque** - Il ne peut pas y avoir de Commandant héroïque dans une unité de half-tracks.

◆ **Soins hospitaliers / Soins dans l'Oasis** - Une unité de half-tracks ne peut pas regagner de figurines dans un hôpital ou un oasis.

◆ **Renforts** - Une unité de half-tracks ne peut pas être appelée en renfort.

Half-Tracks - Mouvement et Combat

Une unité de half-tracks activée peut se déplacer jusqu'à 2 hex et combattre avec 2 dés dans un rayon de 2 hex. Si elle élimine ou fait battre en retraite un adversaire en combat rapproché, elle peut faire une *Prise de terrain* mais pas une *Percée de blindés*. Une unité de half-tracks qui ne combat pas peut renforcer l'effectif d'une autre unité à la place (voir plus loin).

Half-Tracks - Renforcement d'effectif

Lorsqu'une unité de half-tracks est adjacente à une unité amie qui a subi des pertes (et donc a moins de figurines qu'au début du scénario), elle peut *renforcer l'effectif* de cette unité *au lieu de combattre*.

Il est donc possible de renforcer l'effectif d'une unité d'infanterie, de





blindés, d'artillerie ou de cavalerie, entre autres. Les unités formées d'une seule figurine (tireur d'élite, avion, etc.), les trains et les barges (LC) ne peuvent jamais être renforcées ainsi.

Une unité de half-tracks peut se déplacer avant de renforcer l'effectif d'une unité, et une unité peut se déplacer avant d'être renforcée.

Le renforcement d'effectif a lieu pendant la phase de combat du tour de jeu (étape 4 du tour de jeu, page 6 du livret de règles de Mémoire 44).

Pour chaque figurine de half-track que vous retirez de l'unité, ajoutez une figurine de type correspondant à l'unité affaiblie que vous renforcez, sans en excéder le nombre initial.

Il est possible de renforcer l'effectif de plusieurs unités à la fois à partir de la même unité de half-tracks, mais les unités renforcées ne peuvent pas combattre ce tour-ci.

Les figurines de half-tracks utilisés pour le renforcement d'effectif sont retirés du plateau, mais ne rapportent pas de médaille à l'adversaire.



Tigres (char lourd)

(Troupes 16 - Tigres)



Utilisez une figurine de Tigre lorsqu'une unité de blindés est définie comme telle en règle spéciale (l'icône de cette unité est alors marquée d'un chiffre 1 en bas à droite).

Un char Tigre est considéré comme un blindé dans tous les cas. Il se déplace et combat comme une unité de blindés standard et doit avoir une ligne de mire sur sa cible pour tirer.

Cependant, les chars Tigres sont bien plus résistants que les autres unités de blindés. Tous les dés lancés contre lui sont ignorés. Ceux qui auraient dû provoquer une perte si le Tigre avait été une unité de blindés standard sont relancés. Si au moins un des dés relancés donne une grenade, le Tigre est détruit ; tous les autres résultats (y compris les drapeaux) sont ignorés.



IV. VÉHICULES



Camion Dodge WC-63

(Troupes 17 - Camion de transport)



Camions de transport - Unité

Il peut y avoir de 1 à 3 figurines par unité de camions de transport. Ce nombre est indiqué dans le petit rond jaune en bas à droite de l'icône correspondante. Une unité de camions de transport est considérée comme une unité d'infanterie dans tous les cas.

Camions de transport - Attaque

Une unité de camions de transport subit une perte pour toute grenade ou symbole d'infanterie obtenu contre elle, comme une unité d'infanterie standard.

Camions de transport - Médailles

Une unité de camions de transport détruite ne rapporte pas forcément de médaille à l'adversaire, contrairement à d'autres unités. Tout dépend en fait du nombre de camions détruits pendant la bataille, *qu'ils proviennent de la même unité ou d'unités différentes* : pour chaque série de 3 camions qu'il détruit, l'adversaire remporte une médaille.

Chaque fois qu'un camion est détruit par l'adversaire, ce dernier le place sur un emplacement de son compteur de médailles. Lorsqu'il en a détruit 3, il peut les remplacer par une médaille de victoire. Les camions de transport utilisés pour renforcer vos troupes (voir Renforcement

d'effectif ci-dessous) ne comptent jamais comme une médaille, ils sont simplement retirés du plateau après avoir été utilisés.

Camions de transport - Mouvement

Une unité de camions de transport activée peut se déplacer jusqu'à 2 hex. Si elle commence son mouvement sur un hex de route et y reste durant celui-ci, elle peut se déplacer de 2 hex en plus, soit 4 hex en tout.

TERRAINS

Un terrain *infranchissable* ou *infranchissable pour les blindés et l'artillerie* est également infranchissable pour les camions de transport.

De plus :

- ♦ **Mer & Rivages** - Les camions de transport ne peuvent battre en retraite dans la mer que s'ils sont à bord d'une barge (LC).
- ♦ **Falaises & Escarpements** - Les camions de transport ne peuvent pas monter/descendre depuis/vers la plage.
- ♦ **Barbelés** - Les camions de transport ne peuvent pas retirer les barbelés.
- ♦ **Ponts ferroviaires & Voies ferrées** - Les camions de transport qui y entrent doivent stopper.

Camions de transport - Combat

Une unité de camions de transport ne peut pas combattre. Elle peut renforcer l'effectif d'une autre unité à la place (voir ci-dessous).

Camions de transport - Renforcement d'effectif

Lorsqu'une unité de camions de transport est adjacente à une unité amie qui a subi des pertes (et donc a moins de figurines qu'au début du scénario), elle peut *renforcer l'effectif* de cette unité.

Il est donc possible de renforcer l'effectif d'une unité d'infanterie, de blindés, d'artillerie ou de cavalerie, entre autres.

Les unités formées d'une seule figurine (tireur d'élite, avion, etc.), les trains et les barges (LC) ne peuvent jamais être renforcées ainsi.



Le joueur de l'Axe a déjà détruit deux camions. Il gagnera une médaille sitôt un troisième détruit.





Une unité de camions de transport peut se déplacer avant de renforcer l'effectif d'une unité, et une unité peut se déplacer avant d'être renforcée.

Le renforcement d'effectif a lieu pendant la phase de combat du tour de jeu (étape 4 du tour de jeu, page 6 du livret de règles de Mémoire 44).

Pour chaque camion que vous retirez de l'unité, ajoutez une figurine de type correspondant à l'unité affaiblie que vous renforcez, sans en excéder le nombre initial.

Il est possible de renforcer l'effectif de plusieurs unités à la fois à partir de la même unité de camions de transport, mais les unités renforcées ne peuvent pas combattre ce tour-ci.

Les camions utilisés pour le renforcement d'effectif sont retirés du plateau, mais ne rapportent pas de médaille à l'adversaire.

CARTES DE COMMANDEMENT

- ◆ **Assaut d'infanterie** - Toute unité de camions de transport peut être activée avec cette carte et se déplacer jusqu'à 3 hex. L'impossibilité de combattre reste en vigueur dans tous les cas.
- ◆ **À l'assaut** - Toute unité de camions de transport peut être activée avec cette carte.
- ◆ **Embuscade, Combat Rapproché, Fusillade** - Les camions de transport ne peuvent pas combattre, donc ils ne peuvent pas être activés avec ces cartes.
- ◆ **Infiltration, Consolidation de position, Médecins & Mécaniciens** - Les camions de transport ne peuvent pas être activés avec ces cartes.
- ◆ **Action Héroïque** - Toute unité de camions de transport peut être activée avec cette carte si un symbole d'infanterie ou une étoile est obtenu(e) au dé. L'impossibilité de combattre reste en vigueur.

ACTIONS SPÉCIALES

- ◆ **Canots démontables & Bateaux** - Les camions ne peuvent pas être chargés sur des canots démontables & bateaux.
- ◆ **Commandant héroïque** - Il ne peut pas y avoir de Commandant Héroïque dans une unité de camions de transport.
- ◆ **Soins hospitaliers / Soins dans l'Oasis** - Une unité de camions de transport ne peut pas regagner de figurines dans un hôpital ou un oasis.
- ◆ **Renforts** - Une unité de camions de transport ne peut pas être appelée en renfort.



Jeep Willys

(Troupes 19 - Voitures tout-terrain)

Voitures tout-terrain - Unité

Il peut y avoir de 1 à 3 figurines par unité de voitures tout-terrain. Ce nombre est indiqué dans le petit rond jaune en bas à droite de l'icône correspondante. Une unité de voitures tout-terrain est considérée comme une unité d'infanterie dans tous les cas.

Voitures tout-terrain - Attaque

Rapide et maniable, une unité de voitures tout-terrain est difficile à toucher : tous les dés lancés contre elle sont ignorés. Ceux qui auraient dû provoquer une perte si l'unité avait été une unité d'infanterie standard sont relancés. Si au moins un des dés relancés donne une grenade, l'unité subit une perte ; tous les autres résultats (y compris les drapeaux) sont ignorés.

Voitures tout-terrain - Médailles

Comme la plupart des autres unités du jeu, une unité de voitures tout-terrain détruite rapporte une médaille à l'adversaire.

Voitures tout-terrain - Mouvement et Combat

Une unité de voitures tout-terrain activée peut se déplacer jusqu'à 4 hex et combattre dans un rayon de 3 hex. En combat, elle lance 3 dés contre une unité située dans un hex adjacent, 2 dés contre une unité située à 2 hex de distance et 1 dé contre une unité à 3 hex. Si elle élimine ou fait battre en retraite un adversaire en combat rapproché, elle peut faire une *Prise de terrain* mais pas une *Percée de blindés*.

TERRAINS

Un terrain *infranchissable* ou *infranchissable pour les blindés* et *l'artillerie* est également *infranchissable* pour une unité de voitures tout-terrain.

De plus :

- ◆ **Mer & Rivages** - Les voitures tout-terrain ne peuvent battre en retraite dans la mer ou sur un hex de rivages que si elles se trouvent à bord d'une barge (LC).
- ◆ **Falaises & Escarpements** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas monter/descendre depuis/vers la plage.
- ◆ **Barbelés** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas retirer des barbelés.
- ◆ **Ponts ferroviaires & Voies ferrées** - Les voitures tout-terrain qui y entrent doivent stopper.





CARTES DE COMMANDEMENT

- ◆ **Assaut d'infanterie** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec cette carte pour se déplacer jusqu'à 4 hex et combattre.
- ◆ **À l'assaut** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec cette carte.
- ◆ **Embuscade, Combat Rapproché, Fusillade** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec ces cartes.
- ◆ **Infiltration, Consolidation de position, Médecins & Mécaniciens** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas être activés avec ces cartes.
- ◆ **Action Héroïque** - Toute unité de voitures tout-terrain peut être activée avec cette carte si un symbole d'infanterie ou une étoile est obtenu(e) au dé. Elle combat alors avec un dé supplémentaire.

ACTIONS SPÉCIALES

- ◆ **Canots démontables & Bateaux** - Les voitures tout-terrain ne peuvent pas être chargées sur des canots démontables & bateaux.
- ◆ **Commandant héroïque** - Une unité de voitures tout-terrain peut comporter un commandant héroïque.
- ◆ **Soins hospitaliers / Soins dans l'Oasis** - Une unité de voitures tout-terrain ne peut pas regagner de figurines dans un hôpital ou un oasis.
- ◆ **Renforts** - Une unité de voitures tout-terrain ne peut pas être appelée en renfort.



Kübelwagen

(Troupes 20 - Voitures de commandement)



Utilisez une figurine de voiture de commandement (Kübelwagen) lorsqu'une unité de camions est définie comme telle en règle spéciale (l'icône de cette unité est alors marquée d'un badge et d'un chiffre 1 en bas à droite).

Une voiture de commandement est considérée comme de l'infanterie dans tous les cas.

- ◆ **Déplacement** : une voiture de commandement activée peut se déplacer jusqu'à 3 hex.
- ◆ **Combat** : une voiture de commandement ne peut pas combattre. En revanche, lorsque son propriétaire joue une carte Section dans la section où elle se trouve, il peut activer une unité de plus qu'indiqué sur cette carte Section. Une voiture de commandement ne modifie pas le nombre d'unités activées par une carte Tactique.

De plus, lorsqu'une voiture de commandement est activée par une carte **Reconnaissance 1**, son propriétaire peut choisir une carte de Commandement dans la défausse (sans la dévoiler à l'adversaire) au lieu de prendre deux cartes dans la pioche et d'en conserver une à la fin de son tour. Tout comme une voiture tout-terrain, une voiture de commandement est rapide et maniable et donc difficile à toucher : tous les dés lancés contre elle sont ignorés. Ceux qui auraient dû provoquer une perte si la voiture avait été une unité d'infanterie standard sont relancés. Si au moins un des dés relancés donne une grenade, la voiture est détruite ; tous les autres résultats (y compris les drapeaux) sont ignorés.



V. MATÉRIEL

(Matériel 1 - Règles de Matériel) et (Matériel 4 - Règles de Matériel 1942)



C'est avec la Seconde Guerre mondiale et l'industrialisation totale de la production d'armes que l'humanité connut la période la plus intense de développement de l'armement. De nombreux concepts furent appliqués et employés avec succès, mais très souvent au détriment de ceux qui en firent l'expérience !

Dans Mémoire 44, ces nouvelles armes viennent équiper certaines unités, améliorant leur potentiel de combat. Elles sont regroupées sous le nom de Matériel.

Tout Matériel est représenté par une figurine à part entière. Cette figurine est placée avec les soldats qui utilisent le Matériel en question. Lorsque l'unité est éliminée, le Matériel est retiré. Il ne compte pas comme une médaille supplémentaire : l'ennemi ne gagne donc qu'une seule médaille lorsqu'une unité ainsi équipée est éliminée.

Une unité d'infanterie qui dispose de Matériel est considérée comme de l'infanterie dans tous les cas : elle est activée par les mêmes cartes, touchée sur les mêmes résultats au dé, etc. Cependant une unité qui dispose de Matériel ne peut jamais faire une Prise de terrain.

Matériel (1942)

À partir de 1942, de nombreuses armes utilisées au combat (armes antichars, mortiers, mitrailleuses) furent perfectionnées pour être plus fiables, plus efficaces et plus facilement transportables. Utilisez les règles de Matériel d'après 1942 pour tout scénario se déroulant pendant cette période de la guerre, lorsque cela est indiqué en règle spéciale.



Mortier M2

(Matériel 3 - Mortier)
et (Matériel 6 - Mortier 1942)



Lorsqu'une unité d'infanterie est marquée d'un badge de mortier dans un scénario, placez une figurine de mortier dans son hex de départ pour indiquer qu'elle en est équipée.

De 1939 à 1942

- ◆ **Déplacement** : une unité d'infanterie équipée d'un mortier peut se déplacer jusqu'à 2 hex *ou* combattre.
- ◆ **Combat** : une unité d'infanterie équipée d'un mortier peut combattre dans un rayon de 3 hex avec le même nombre de dés qu'une unité d'infanterie normale. Elle ignore les protections du terrain de sa cible.
- ◆ **Ligne de mire** : une unité d'infanterie équipée d'un mortier n'a pas besoin d'avoir une ligne de mire sur sa cible.

Après 1942

- ◆ **Déplacement** : une unité d'infanterie équipée d'un mortier peut se déplacer de 1 hex et combattre *ou* de 2 hex sans combattre.
- ◆ **Combat** : une unité d'infanterie équipée d'un mortier peut combattre dans un rayon de 3 hex avec le même nombre de dés qu'une unité d'infanterie normale. De plus, lorsqu'une unité d'infanterie équipée d'un mortier ne se déplace pas avant de combattre, elle ignore les protections du terrain de sa cible et peut combattre dans un rayon de 4 hex (avec 1 dé pour le dernier hex).

- ◆ **Ligne de mire** : lorsqu'elle ne se déplace pas avant de combattre, une unité d'infanterie équipée d'un mortier n'a pas besoin d'avoir une ligne de mire sur sa cible.



Mitrailleuse M2

(Matériel 8 - Mitrailleuse)
et (Matériel 7 - Mitrailleuse 1942>)



Lorsqu'une unité d'infanterie est marquée d'un badge de mitrailleuse dans un scénario, placez une figurine de mitrailleuse dans son hex de départ pour indiquer qu'elle en est équipée.

De 1939 à 1942

- ◆ **Déplacement** : une unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse peut se déplacer jusqu'à 2 hex *ou* combattre.
- ◆ **Combat** : une unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse peut combattre dans un rayon de 3 hex avec le même nombre de dés qu'une unité d'infanterie normale. De plus, le symbole étoile provoque une perte s'il est obtenu contre de l'infanterie.
- ◆ **Ligne de mire** : tout comme une unité d'infanterie normale, une unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse doit avoir une ligne de mire sur sa cible.

Après 1942

- ◆ **Déplacement** : une unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse peut se déplacer de 1 hex et combattre *ou* de 2 hex sans combattre.
- ◆ **Combat** : une unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse peut combattre dans un rayon de 3 hex avec le même nombre de dés qu'une unité d'infanterie normale. De plus, lorsqu'une unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse ne se déplace pas avant de combattre, le symbole étoile provoque une perte s'il est obtenu contre de l'infanterie.
- ◆ **Ligne de mire** : tout comme une unité d'infanterie normale, une unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse doit avoir une ligne de mire sur sa cible.



VI. TROUPES SPÉCIALES



Tireur d'élite

(Troupes 10 - Tireur d'élite)



Utilisez une figurine de tireur d'élite lorsqu'une unité d'infanterie est définie comme telle en règle spéciale (l'icône de cette unité est alors marquée d'un badge et d'un chiffre 1 en bas à droite). Un tireur d'élite est activé comme une unité d'infanterie.

Un tireur d'élite activé peut :

- ◆ se déplacer comme une unité d'infanterie spécialisée (jusqu'à 2 hex) puis combattre ;
- ◆ combattre lorsqu'il pénètre sur un type de terrain (forêt, village, etc.) où une infanterie n'aurait normalement pas le droit de combattre dans le même tour. Il doit toutefois se conformer aux contraintes de déplacement, en s'arrêtant si cela est exigé.
- ◆ battre en retraite jusqu'à 3 hex au lieu de 1 pour chaque drapeau joué contre lui.



Un tireur d'élite activé peut prendre pour cible toute unité d'infanterie (dont les véhicules considérés comme de l'infanterie) ou d'artillerie située jusqu'à 5 hex de distance. Il doit avoir une ligne de mire dégagée vers sa cible. Les protections du terrain de la cible sont ignorées. Le tireur d'élite lance un dé et inflige une perte s'il obtient le symbole de l'unité attaquée, une grenade ou une étoile. Un drapeau causera une retraite de façon normale. Un tireur d'élite ne peut pas attaquer une unité blindée ou tout autre unité considérée comme blindée. Les cartes de Commandement qui permettent à des unités d'infanterie de combattre avec un dé supplémentaire peuvent tout à fait s'appliquer au tireur d'élite.

Un tireur d'élite peut être attaqué, mais seule une grenade peut le toucher. Il existe cependant des exceptions : si le tireur d'élite est la cible d'une attaque aérienne, d'un autre tireur d'élite ou d'une mitrailleuse, il sera également touché sur un symbole étoile (ceci s'applique en fait pour tout effet de jeu où l'étoile provoque une perte à la cible). La figurine du tireur d'élite est alors retirée, mais il ne rapporte aucune médaille de victoire.

Note : si un tireur d'élite est au contact d'une unité ennemie, il ne peut attaquer que celle-ci. S'il s'agit de blindés, il devra se déplacer plus loin pour pouvoir combattre une autre cible.

Un tireur d'élite est un type de figurine particulier qui suit ses propres règles. Il ne se plie jamais aux règles spéciales des nations, ni ne bénéficie des capacités spéciales de celles-ci.





VII. NATIONS "MINEURES"

FINLANDE

Farouchement déterminée à préserver son indépendance, la Finlande ne disputa pas qu'une seule guerre, mais trois, pendant tout le conflit. En effet, elle lutta d'abord contre l'URSS au cours de la guerre d'Hiver, puis de la guerre de Continuation, ce deuxième affrontement étant mené aux côtés des Allemands. Le troisième conflit fut la guerre de Laponie, cette fois-ci contre l'Allemagne. Mais la ténacité du peuple finlandais et la combativité de ses troupes à skis firent grand écho dans le reste du monde.



Troupes à skis

(Troupes 9 - Troupes à skis)



Les troupes à skis sont des unités d'infanterie. Lorsqu'une unité d'infanterie est définie comme telle en règle spéciale, utilisez 3 figurines de troupes à skis pour constituer cette unité.

Une unité de troupes à skis activée peut :

- ◆ se déplacer jusqu'à 3 hex et combattre, avec 3 dés en combat rapproché, et 2 dés pour un tir à 2 hex de distance ;
- ◆ combattre lorsqu'elle pénètre sur un type de terrain (forêt, village, etc.) où une infanterie n'aurait normalement pas le droit de combattre dans le même tour. Elle doit quand même se conformer aux contraintes de déplacement, en s'arrêtant si cela est exigé ;
- ◆ battre en retraite jusqu'à 3 hex au lieu de 1 pour chaque drapeau joué contre elle.



FRANCE

La défaite française de 1940 ne doit pas faire oublier l'esprit de sacrifice et le courage dont firent preuve bon nombre de fantassins français au combat. La farouche résistance de l'infanterie à Gembloux ou des cadets de Saumur, tout comme les victoires de la Légion étrangère et des Forces françaises libres à Narvik ou Bir-Hakeim ont montré au monde entier le véritable sens de la "Furia Francese", souvent démontrée lors de rudes corps à corps disputés à la baïonnette.



Infanterie française

(Nations 7 - French Army)



Les figurines d'infanterie française représentent le soldat français de 1940 animé de la "Furia Francese". Les unités d'infanterie française sont constituées de 4 figurines. Elles remplacent les unités d'infanterie standard françaises dans les scénarios où les règles de commandement de l'Armée française s'appliquent.

Furia Francese

Toute unité d'infanterie française qui élimine une unité ennemie ou la force à battre en retraite suite à un combat rapproché peut soit faire une *Prise de terrain* et cesser de combattre, soit rester sur place et attaquer en combat rapproché une autre unité ennemie adjacente. Cette seconde attaque est résolue avec un seul dé et les protections du terrain sont ignorées. Si cette deuxième unité est éliminée ou forcée en retraite,

l'unité française peut faire une *Prise de terrain*, mais pas un nouveau combat. Toute unité d'infanterie ne peut faire qu'une seule Furia Francese par tour.

Seules les unités d'infanterie standard peuvent bénéficier de la Furia Francese (les unités spécialisées, les troupes du Génie ou les forces équipées de matériel, entre autres, en sont exclues).

ITALIE

Mal équipée, l'Armée royale italienne souffrit beaucoup du manque de matériel pendant le conflit. Pour ne rien arranger, le haut commandement italien était loin d'être à la hauteur de la tâche. Bien que des rapports militaires attestent d'actes de bravoure de soldats italiens, ils sont bien souvent mis en doute et peu considérés ; pourtant, si l'on en croit les témoignages de leurs alliés les plus proches, à savoir les officiers de l'Afrikakorps, les Italiens ont vaillamment combattu en bien des occasions.



Armée royale italienne

Nations 6 - Armée royale italienne



Haut commandement italien

Lorsque les règles du Haut commandement italien s'appliquent, le joueur de l'Axe commence la bataille avec 6 cartes en main. Chaque fois qu'il perd une unité, son adversaire prend une carte au hasard dans sa main et la défausse. Toutefois, la main du joueur de l'Axe ne peut jamais descendre en dessous de trois cartes à cette occasion.

Divisions motorisées

Même si les Italiens manquaient de véhicules motorisés, la qualité de ceux-ci était souvent supérieure à la moyenne : le général Montgomery lui-même s'en servit pendant ses campagnes en Afrique du Nord !

Pour chaque drapeau de retraite joué contre elle, toute unité au sol italienne peut reculer de 1, 2 ou 3 hex.



Artillerie italienne

Nations 6 - Armée royale italienne



Les figurines d'artillerie italienne représentent les pièces d'artillerie de l'armée royale. Les unités d'artillerie italienne sont constituées de 2 figurines. Elles remplacent les unités d'artillerie standard italiennes dans les scénarios où les règles de commandement de l'Armée royale italienne s'appliquent.

Bravoure des artilleurs

Les artilleurs italiens étaient réputés pour leur bravoure remarquable : au cours des campagnes dans le désert, totalement encerclés par l'ennemi et équipés de canons obsolètes, certains d'entre eux continuaient à faire feu !

Toute unité d'artillerie italienne peut ignorer le premier drapeau joué contre elle.

POLOGNE

La Pologne fut le premier pays à être envahi par l'Allemagne au début de la Seconde Guerre mondiale. Elle se défendit vaillamment et mena les dernières charges de cavalerie de l'histoire, parfois même contre des véhicules de transport d'infanterie et sous le feu des mitrailleuses. Envahie par l'ouest le 1^{er} septembre 1939, la Pologne fut prise en étau 16 jours plus tard par l'URSS qui rompit son pacte de non-agression en attaquant par l'est. Prise en étau, Varsovie dut déposer les armes le 28 septembre 1939, mais la Pologne continua le combat jusqu'à la fin de la guerre.



Cavalerie polonaise

(Troupes 8 - Cavalerie)



Les figurines de cavalerie représentent les cavaliers de l'armée polonaise. Les unités de cavalerie polonaise sont constituées de 3 figurines. Elles remplacent les unités d'infanterie marquées d'un badge de cavalerie lorsque cela est indiqué en règle spéciale.

Une unité de cavalerie est activée comme de l'infanterie mais combat comme des blindés.

Une unité de cavalerie activée peut :

- ◆ se déplacer jusqu'à 3 hex et combattre.
- ◆ attaquer un ennemi jusqu'à 2 cases de distance, en combattant avec 2 dés en combat rapproché et avec 1 dé pour un tir à 2 hex.
- ◆ en cas de combat rapproché réussi, elle peut faire une *Prise de terrain* et combattre à nouveau comme pour une *Percée de blindés*.



VIII. CONDITIONS DE VICTOIRE



Médailles-objectifs

Voici les conditions de victoire utilisées dans Mémoire 44. Certaines sont bien connues mais d'autres n'ont encore jamais été utilisées.

Médaille-objectif temporaire

La médaille de victoire de l'hex est capturée et temporairement conservée 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 replacée en jeu dans son hex d'origine.

Médaille-objectif majoritaire

La médaille de victoire du groupe d'hex est capturée et temporairement conservée par le camp qui occupe le plus d'hex dans ce groupe. Dès que cette condition cesse d'être remplie, la médaille revient en jeu.

Médaille-objectif majoritaire (début de tour)

La médaille de victoire du groupe d'hex est capturée et temporairement conservée par le camp qui occupe le plus d'hex dans ce groupe au début de son tour. Dès que cette condition cesse d'être remplie, la médaille revient en jeu.

Médaille-objectif définitive

La médaille de victoire de l'hex est capturée et définitivement conservée 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.

Médaille-objectif définitive (début de tour)

La médaille de victoire de l'hex est capturée et définitivement conservée si une unité du camp approprié occupe l'hex au début de son tour. Cette médaille n'est jamais rendue ni remise en jeu, même si l'unité devait ensuite quitter l'hex.

Médaille-objectif persistante

La médaille de victoire de l'hex est capturée dès l'instant où une unité pénètre dans l'hex. L'unité conserve ensuite la médaille (même si elle quitte l'hex) jusqu'à ce qu'une unité du camp adverse pénètre dans l'hex. Dans ce cas, l'adversaire récupère la médaille.

Médaille-objectif exclusive

La médaille de victoire du groupe d'hex est capturée et temporairement conservée par le camp approprié si au moins une de ses unités occupe le



groupe d'hex de manière exclusive (donc s'il n'y a pas d'unité ennemie dans un ou plusieurs autres hex du groupe). Dès que cette condition cesse d'être remplie, la médaille revient en jeu.

Mort subite

Dès qu'un camp remplit les conditions de mort subite précisées dans le scénario, il remporte immédiatement la partie.



Note importante : sauf mention contraire, les règles aériennes ne sont pas utilisées dans les scénarios de ce livret. De plus, par défaut, la carte Attaque aérienne ne permet plus que de lancer un seul dé par hex visé, y compris lorsqu'elle est jouée par les Alliés.



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.

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.

Lorsqu'une unité quitte le plateau entre les pions Exit (ou en passant par un hex où se trouve un pion Exit), elle est retirée du plateau de jeu et remporte une médaille de victoire.



Le pion Exit n°1 est un hex de sortie isolé. En revanche, tous les hex de bord de plateau entre les pions Exit n°2 et 3, eux inclus, forment une ligne d'hex par lesquels une unité peut quitter le plateau et remporter une médaille de victoire.





TABLE OF CONTENTS

I. ARTILLERY PIECES	
Flak 88	2
Long Tom	2
M7 Priest	3
Nebelwerfer	3
II. BEACH LANDING EQUIPMENT	
LCT 202	4
Hobart's Funnies	4
III. ARMOR	
Elefant Panzerjäger	5
Sd. Kfz 250	5
Tiger	6
IV. VEHICLES	
Dodge WC-63 Truck	6
Jeep Willys	7
Kübelwagen	8
V. SPECIAL WEAPON ASSETS	
M2 Mortar	8
M2 Machine Gun	8
VI. SPECIALISTS	
Sniper	9
VII. MINOR WWII NATIONS	
Ski Troops	9
French Infantry	10
Italian Artillery	10
Polish Cavalry	10
VIII. VICTORY CONDITIONS	
Medal Objectives	11
Exit markers	11



TABLE DES MATIÈRES

I. PIÈCES D'ARTILLERIE	
Flak 88	13
Long Tom	13
M7 Priest	14
Nebelwerfer	14
II. ÉQUIPEMENT DE DÉBARQUEMENT	
LCT 202	15
Funnies de Hobart	15
III. BLINDÉS	
Panzerjäger Elefant	16
Sd. Kfz 250	16
Tigre	17
IV. VÉHICULES	
Camion Dodge WC-63	17
Jeep Willys	18
Kübelwagen	19
V. MATÉRIEL	
Mortier M2	19
Mitrailleuse M2	20
VI. TROUPES SPÉCIALES	
Tireur d'élite	20
VII. NATIONS "MINEURES"	
Troupes à skis	21
Infanterie française	21
Artillerie italienne	21
Cavalerie polonaise	22
VIII. CONDITIONS DE VICTOIRE	
Médailles-objectifs	22
Pions Exit	23



Rules / Règles
Richard Borg

Scenarios / Scénarios
Richard Borg, Jacques "jdrommel" David,
Don "yangtze" Clarke, Antoine

Additional Development and Proofreading / Relecture
Jesse Rasmussen, Don "yangtze" Clarke

Illustrations
Julien Delval

Graphic Design / Création Graphique
Cyrille Daujean

Visit 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

For online customer service, visit our forums on: www.memoir44.com

This book is printed under the copyright laws of the United States of America. © 2012 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 © 2012-2015 Days of Wonder, Inc.

First printing: June 2012. Printed in China.

