

*Nous n'accepterons
que la victoire totale.*
- Dwight D. Eisenhower





Mémoire 44
Jeu de base



Front Est



Air Pack



Théâtre Méditerranéen



Plateaux Breakthrough



Battle Map

JOUR J

Bienvenue dans Jour J, une extension exceptionnelle pour Mémoire 44 proposant six plateaux de jeu pré-imprimés des plages de Normandie et des batailles qui s'y sont déroulées le 6 juin 1944.

Terrain Pack



Guerre du Pacifique



Plateau Hiver / Désert



Carnets de Campagne #1



Carnets de Campagne #2



Winter Wars



Equipment Pack



AVANT-PROPOS

Pour célébrer le 70^e Anniversaire du Débarquement de Normandie et le 10^e Anniversaire de Mémoire 44, nous sommes heureux de vous présenter l'extension Jour J et son format inédit : vous n'avez encore jamais vu des plateaux de jeu aussi vastes !

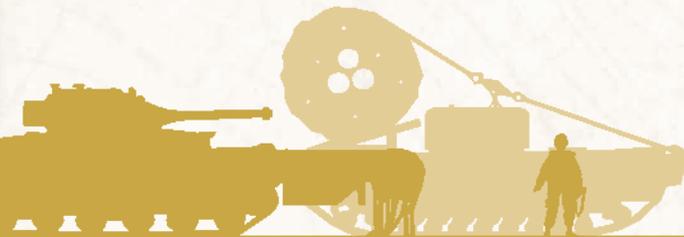
Les six scénarios proposés dans cette extension couvrent l'intégralité de la côte normande : Sword Beach et l'intérieur des terres où les planeurs britanniques ont atterri, Juno Beach, Gold Beach, Omaha Beach, Utah Beach, et les zones de parachutage américaines du Cotentin. Ces plateaux peuvent être agencés de plusieurs manières et joués individuellement ou assemblés pour livrer des batailles à grande échelle. Dans tous les cas, il vous faudra au moins deux exemplaires du jeu de base pour la plupart des scénarios, ainsi que les extensions Terrain Pack, Equipment Pack et Winter Wars. Les plages de débarquement britanniques requièrent également deux extensions Mediterranean Theater, mais uniquement à des fins esthétiques.

De nombreux badges et jetons supplémentaires sont fournis dans cette extension, mais il se peut que vous deviez piocher dans votre collection personnelle pour certains scénarios, surtout si vous connectez plusieurs plateaux entre eux pour créer un champ de bataille plus vaste... et d'ailleurs, si vous parvenez à rassembler la bagatelle de douze joueurs aguerris et suffisamment de matériel, vous pourrez découvrir l'expérience authentique du Jour J : les six plateaux mis côte à côte, de quoi rejouer la bataille sur l'intégralité de la côte normande !

Et par-dessus tout, amusez-vous bien !

Richard Borg & L'État-Major de Days of Wonder

Richard Borg



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



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



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

RÈGLES

I. TERRAINS ET BÂTIMENTS

Mediterranean Theater, où un hex de littoral se jouait exactement de la même façon qu'un hex d'océan.



Littoral

(Terrains 68 - Littoral)

Les hex de littoral suivent les mêmes règles que ceux de plage. Cependant, un hex de colline adjacent à un littoral est toujours considéré comme une falaise, alors qu'un hex de colline adjacent à une plage est un escarpement (voir plus loin).

Note à l'attention des possesseurs de l'extension Mediterranean Theater : cette règle de littoral remplace la règle proposée dans



Falaises

(Terrains 11 - Falaises & Escarpements)

Lorsqu'un hex de colline est adjacent à un hex d'océan ou de littoral, il s'agit d'une falaise. Les falaises sont à traiter comme des collines pour le mouvement et le combat depuis l'arrière-pays. Elles sont également à traiter comme des collines dans les deux sens pour battre en retraite.

◆ **Déplacement :** Monter sur une falaise depuis un littoral, ou descen-



dre sur un littoral depuis une falaise, coûte 2 hex de mouvement pour l'infanterie. Un tel mouvement est interdit à l'artillerie et aux blindés. Une unité d'infanterie ne peut pas faire de *Prise de terrain* depuis un littoral vers une falaise, et inversement. Aucune unité ne peut passer d'un hex d'océan à un hex de falaise, et inversement.

- ◆ **Combat** : Toute unité d'infanterie ou de blindés situés en contrebas et qui attaque une unité en hauteur sur une falaise enlève 1 dé à son attaque. Par contre, si l'unité attaquante se trouve sur un hex de colline du même groupe de collines, à la même hauteur, elle ne subit pas de malus d'attaque. L'artillerie attaque sans malus.
- ◆ **Ligne de mire** : Les falaises bloquent la ligne de mire, excepté depuis des collines du même groupe de collines.
- ◆ **Test aérien** : 2



Escarpements

(Terrains 11 - Falaises & Escarpements)



Lorsqu'un hex de colline est adjacent à un hex de plage, il s'agit d'un escarpement. Les escarpements sont à traiter comme des collines pour le mouvement et le combat depuis l'arrière-pays. Ils sont également à traiter comme des collines dans les deux sens pour battre en retraite.

- ◆ **Déplacement** : Monter sur un escarpement depuis une plage, ou descendre sur une plage depuis un escarpement, coûte 2 hex de mouvement pour l'infanterie. Un tel mouvement est interdit à l'artillerie et aux blindés. Une unité d'infanterie peut faire une *Prise de terrain* depuis une plage vers un escarpement, et inversement.
- ◆ **Combat** : Toute unité d'infanterie ou de blindés situés en contrebas et qui attaque une unité en hauteur sur un escarpement enlève 1 dé à son attaque. Par contre, si l'unité attaquante se trouve sur un hex de colline du même groupe de collines, à la même hauteur, elle ne subit pas de malus d'attaque. L'artillerie attaque sans malus.

- ◆ **Ligne de mire** : Les escarpements bloquent la ligne de mire, excepté depuis des collines du même groupe de collines.

- ◆ **Test aérien** : 2



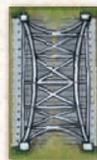
Embouchure

(Terrains 8 - Rivières)



Bien qu'un hex d'embouchure soit normalement infranchissable, vous devez les considérer comme des rivières guéables dans cette extension (*Terrains 41 - Gués & Rivières guéables*). Cependant, vous ne pouvez jamais passer d'un hex d'embouchure à un hex de pont.

- ◆ **Test aérien** : 1



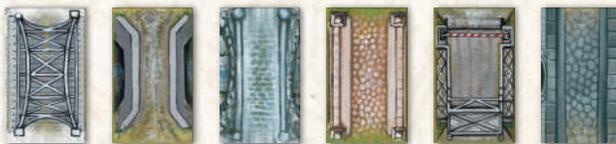
Ponts

(Terrains 9 - Ponts)



◆ **Déplacement** : Aucune restriction de mouvement. Lorsqu'une route passe par un pont, le pont est considéré comme un hex de route. Une unité peut entrer sur un pont par n'importe quel hex adjacent, à condition que cet hex ne soit pas un hex avec de l'eau.

- ◆ **Combat** : Aucune restriction de combat.
- ◆ **Ligne de mire** : Un pont ne bloque pas la ligne de mire.
- ◆ **Test aérien** : 1



II. NOUVELLES RÈGLES

Renforts

(Actions 28 - Renforts terrestres)



La règle de Renforts est une nouveauté qui s'applique à tous les scénarios du Jour J.

Jet de renforts : À chaque tour, après avoir joué une carte de Commandement, lancez autant de dés que vous avez de cartes de Commandement (y compris celle que vous venez de jouer). Lancez deux dés de plus si la carte que vous venez de jouer est une **Reconnaissance 1**. Consultez ensuite le Tableau des renforts pour savoir quelle(s) unité(s) vous pouvez appeler en renfort.

Note : Lorsque vous jouez une *Action Héroïque*, lancez d'abord les dés d'*Action Héroïque*, puis faites votre jet de renforts.



En mode **OverThrough**, le jet de renforts ne dépend pas du nombre de cartes que vous avez en main. Un tableau vous est fourni pour connaître le nombre de dés dont vous bénéficiez à chaque jet. Voyez la section **Modes de jeu** pour plus d'informations.

> Notes sur les unités de renfort

- Déployer une unité de renfort sur le terrain compte comme son mouvement pour le tour. Ce déploiement peut être effectué n'importe quand durant votre phase de mouvement ; il est donc possible de déplacer d'autres unités d'abord (pour libérer un hex afin d'y placer l'unité de renfort, par exemple – voir plus loin). Quel que soit l'hex où elle arrive en jeu, l'unité de renfort ne peut plus se déplacer lors de ce tour.
- Puisque le déploiement d'une unité de renfort s'effectue pendant la phase de mouvement, vous pouvez déplacer une unité qui occupe un hex d'entrée ou une barge de débarquement afin de libérer la place pour que l'unité de renfort s'y déploie.
- Si vous n'avez pas assez de figurines pour créer l'unité de renfort que vous avez appelée, ou si elle n'a nulle part où se déployer, votre unité de renfort est perdue. Vous ne pouvez pas la conserver pour plus tard.
- Une unité d'infanterie ou de blindés peut combattre lors du tour où elle a été déployée, pourvu qu'elle n'ait pas été déployée sur un hex adjacent à un hex occupé par l'ennemi, ou sur un hex qui empêche normalement cette unité de combattre lorsqu'elle y entre.

- Une unité d'artillerie **ne peut pas** combattre lors du tour où elle a été déployée, à moins qu'il s'agisse d'artillerie mobile, et pourvu qu'elle n'ait pas été déployée sur un hex adjacent à un hex occupé par l'ennemi, ou sur un hex qui empêche normalement cette unité de combattre lorsqu'elle y entre.
- Une unité de camions de transport ou de half-tracks **ne peut pas** faire de *Renforcement d'effectif* lors du tour où elle a été déployée.
- Pour un plateau donné, votre réserve de renforts se limite au nombre de figurines en votre possession. Par défaut, la réserve est constituée de deux exemplaires du jeu de base et un exemplaire de l'Equipment Pack. Les figurines britanniques de deux exemplaires de *Mediterranean Theater* peuvent être utilisées sur Gold, Juno et Sword. Des badges et marqueurs supplémentaires peuvent être pris dans d'autres extensions.
- Les pertes subies au combat sont systématiquement remplacées dans la réserve, sauf la dernière figurine de chaque unité qui doit être placée sur le compteur de médailles adverse lorsque l'unité est éliminée.

> Déploiement des unités de renfort de l'Axe

Sauf mention contraire, dans les scénarios du Jour J, les unités de renfort de l'Axe peuvent uniquement entrer sur le plateau en suivant les règles des pions Entry (*Actions 33 - Pions Entry*).

> Déploiement des unités de renfort des Alliés

Sauf mention contraire, dans tous les scénarios du Jour J (à l'exception du scénario American Airborne), les unités de renfort des Alliés peuvent uniquement entrer sur le plateau par une barge de débarquement vide (*Troupes 15 - Barges (LC)*).

Si une barge de débarquement vide est disponible, l'unité de renfort alliée est placée directement dessus. L'unité de renfort ne peut ni se déplacer ni combattre lors de ce tour, mais lors d'un prochain tour, la barge de débarquement pourra être activée pour se déplacer jusqu'à 2 hex. Lorsqu'une barge de débarquement atteint un hex de littoral,

TABLEAU DES RENFORTS

Alliés uniquement	Axe uniquement
<h3>Renforts d'Infanterie</h3>	
<p>Infanterie standard</p>	<p>Blindés d'élite (4 figurines) (Troupes 2 - Unités spécialisées)</p> <p>Ou Blindés lance-flammes (Troupes 13 - Blindés lance-flammes)</p> <p>Ou Chasseurs de chars (Troupes 24 - Chasseurs de chars)</p>
<p>Infanterie équipée de Matériel (<i>Matériel 4 - Matériel 1942</i>). Choisissez :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Arme antichar (<i>Matériel 5 - Arme antichar 1942</i>) ◆ Mortier (<i>Matériel 6 - Mortier 1942</i>) ◆ Mitrailleur (<i>Matériel 7 - Mitrailleur 1942</i>) <p>Ou Résistants (Nations 1 - Résistance française) *</p>	<h3>Renforts d'Artillerie</h3>
<p>Infanterie d'élite (Troupes 2 - Unités spécialisées)</p> <p>Ou Parachutistes (Troupes 2 - Unités spécialisées)**</p> <p>Ou Génie (Troupes 4 - Troupes du Génie)</p>	<p>Artillerie standard Ou Canons FLAK 88 (Troupes 23 - Canons antichars lourds)</p>
<h3>Renforts de Blindés</h3>	<p>Artillerie mobile (Troupes 14 - Artillerie mobile)</p> <p>Ou Nebelwerfer (Troupes 25 - Nebelwerfer)</p>
<p>Blindés standard</p> <p>Ou Funnies de Hobart (Troupes 26 - Funnies de Hobart) ***</p>	<h3>Soutien</h3>
<p>* Règle spéciale : Vive la France ! Une unité de Résistants appelée en renfort doit toujours être placée sur un hex de forêt libre adjacent à une unité alliée. Elle ne peut pas arriver par barge ou sur la plage.</p>	<p>Infanterie soutenue (Troupes 27 - Infanterie soutenue)</p>
<p>** Règle spéciale : Géronimo ! Une unité de parachutistes appelée en renfort doit toujours être placée sur un hex libre adjacent à une unité alliée. Elle ne peut pas arriver par barge ou sur la plage.</p>	<p>Blindés soutenus (Troupes 28 - Blindés soutenus)</p>
<p>*** Règle spéciale : God Save The King Les Funnies de Hobart ne peuvent être appelés que sur Sword, Juno et Gold.</p>	<p>Tigre (char lourd) (Troupes 16 - Tigres)</p>
	<h3>Autres résultats</h3>
	<p>Une unité de votre choix dans la liste</p>
	<p>Une unité de votre choix dans la liste (cette unité pourra être déployée dans un hex adjacent à une unité alliée)</p>
	<p>Ou Voiture de commandement (1 figurine de Kübelwagen). (maximum d'une Voiture de commandement par plateau)</p>
	<p>Le drapeau ne vous accorde pas d'unité de renfort, mais lors de la phase de mouvement de ce tour, et en plus des unités activées par votre carte de Commandement, vous pouvez déplacer une unité par drapeau obtenu au jet de renforts.</p>

elle doit s'arrêter. L'unité qu'elle transportait est alors placée sur l'hex où elle s'est arrêtée. La barge peut ensuite être replacée sur tout hex marqué d'un icône de barge sur le plateau, prête à accueillir une nouvelle unité. Vous ne pouvez cependant pas déployer plus de barges que vous n'en aviez au début de la partie.

Lorsque les Alliés contrôlent deux sections de plage adjacentes (**Actions 30 - Contrôle de plage**) il est possible de faire arriver toute unité de renfort sur un hex de littoral ou de plage faisant partie de l'une des sections contrôlée. Les sections de plage peuvent appartenir à deux plateaux adjacents (voir **Modes de jeu**).

> Unités en déplacement

- Les unités qui peuvent être *déplacées* grâce à un résultat drapeau du tableau des renforts peuvent l'être dans n'importe quelle section du plateau. Elles ne peuvent pas combattre.
- Si vous jouez avec un paquet de cartes Breakthrough, il se peut que vous ayez à la fois des ordres de déplacement grâce à votre carte de Commandement et d'autres ordres de déplacement grâce aux résultats drapeau que vous avez obtenus. Pour ne pas perdre le compte de ces ordres, nous vous recommandons de placer un dé de combat par ordre de déplacement donné sur la carte que vous avez jouée, face drapeau visible.

Astuce : Pour bien savoir qui fait quoi sur le champ de bataille, lors de la phase de mouvement, placez un dé (face grenade visible) sur chaque unité activée qui pourra encore combattre après s'être déplacée. Marquez également les unités qui ont reçu un simple ordre de *déplacement* avec un dé (face drapeau visible), en utilisant au besoin les dés "drapeau" de votre jet de renforts. À la fin de la phase de mouvement, retirez les dés "drapeau" et résolvez les attaques des unités marquées par les dés "grenade".

CONTRÔLE DE TERRAIN

Contrôle de village

(**Actions 29 - Contrôle de village**)

La règle de **Contrôle de village** est une nouveauté qui s'applique à tous les scénarios du Jour J.

Lorsque les règles de contrôle de village s'appliquent, et sauf mention contraire dans les règles spéciales du scénario, tout hex de village occupé par une unité est marqué d'un jeton de contrôle du camp approprié (Axe ou Alliés).

Si l'unité quitte l'hex ou est éliminée, le jeton de contrôle reste en place jusqu'à ce qu'une unité ennemie s'empare de l'hex où il se trouve. Dans ce cas, le jeton est retourné du côté de son nouveau propriétaire.

Contrôler des villages permet généralement de marquer des médailles de victoire temporaire. Les règles spéciales du scénario indiquent combien de villages vous devez contrôler pour recevoir ces médailles. Les conditions ne sont pas nécessairement les mêmes pour chaque camp.

Dans l'extension Jour J, le joueur de l'Axe contrôle les villages en début de partie. Il n'est pas nécessaire de placer un jeton de contrôle sur chaque village : considérez simplement qu'un village sans jeton est sous le contrôle de l'Axe. Placez un jeton côté Alliés sur les villages dont le joueur des Alliés s'empare, et retirez-les si l'Axe les reprend.

Contrôle de plage

(**Actions 30 - Contrôle de plage**)



La règle de **Contrôle de plage** est une nouveauté qui s'applique à tous les scénarios du Jour J.

Lorsque les règles de contrôle de plage s'appliquent, chaque section de plage du plateau (gauche, centre et droite) est un objectif rapportant un nombre de médailles défini par les règles spéciales du scénario.

Une section de plage est considérée sous le contrôle du joueur qui attaque (l'assaillant) si aucune unité ennemie n'est présente sur un hex de plage ou sur un hex adjacent à un hex de plage de cette section.

Une section de plage est considérée sous le contrôle du joueur qui défend (le défenseur) si au moins une de ses unités est présente sur un hex de plage ou sur un hex adjacent à un hex de plage de cette section.

Vous pouvez utiliser les jetons de contrôle fournis dans cette extension pour indiquer quel camp contrôle quelle section de la plage.

Note importante : Les hex de littoral et d'embouchure ne sont pas considérés comme des hex de plage.

Dans les scénarios du Jour J, l'assaillant est toujours le joueur des Alliés. Le défenseur est le joueur de l'Axe.

Contrôle de pont

(**Actions 32 - Contrôle de pont**)



La règle de **Contrôle de pont**, présentée à l'origine dans la Battle Map Opération Market Garden, s'applique dans certains scénarios du Jour J.

Lorsque les règles de contrôle de pont s'appliquent, les ponts indiqués dans les règles spéciales du scénario sont des objectifs rapportant chacun une médaille de victoire temporaire.

Un pont est sous contrôle à partir du moment où une unité se trouve dessus ou dans un hex adjacent ET si aucune unité ennemie ne se trouve sur le pont ou dans un hex adjacent.

Lorsqu'un camp prend le contrôle d'un pont, retirez la médaille qui se trouve dessus et placez-la sur le compteur de médailles du joueur qui a pris le contrôle du pont.

Si l'unité qui contrôlait le pont se déplace, bat en retraite ou est éliminée, ou si une unité ennemie vient contester le contrôle du pont, alors la médaille y est immédiatement replacée.

Dans les scénarios du Jour J, seul le joueur des Alliés peut recevoir des médailles pour le contrôle des ponts.

Supériorité aérienne

(Actions 34 - Supériorité aérienne)



Lorsque les règles de Supériorité Aérienne s'appliquent, les règles spéciales du scénario indiquent quel joueur dispose de la supériorité aérienne. Lorsque ce joueur joue une carte *Attaque aérienne*, il lance 2 dés par hex visé, contre un seul pour son adversaire (cette règle a priorité sur le texte de la carte *Attaque aérienne*).

> Supériorité aérienne dans les scénarios du Jour J

Les Allies ont la supériorité aérienne dans tous les scénarios du Jour J.

Par ailleurs, les renforts ennemis en sont affectés : dans les scénarios du Jour J, lorsque le joueur des Alliés joue une *Attaque aérienne*, le joueur de l'Axe ne pourra pas faire de jet de renforts au tour suivant.



En mode **OverThrough**, cette règle est modifiée comme suit : lorsque le Commandant en chef des Alliés joue une *Attaque aérienne*, les Généraux de l'Axe font leur jet de renforts avec deux dés de moins au tour suivant.

Soutien d'artillerie hors-carte

(Actions 35 - Soutien d'artillerie hors-carte)



Lorsque les règles de soutien d'artillerie hors-carte s'appliquent, toute carte **Reconnaissance 1** peut être jouée comme un Tir de barrage. Ciblez 1 unité ennemie. Lancez 4 dés, sans tenir compte des protections des terrains. Tout symbole correspondant à l'unité visée, toute grenade et toute étoile infligent une perte. Tout drapeau force l'unité visée à battre en retraite, et ne peut être ignoré.

III. NOUVELLES UNITÉS

Artillerie lourde

(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.

Lorsqu'un scénario indique une artillerie lourde, utilisez les figurines ou le badge dédiés pour la représenter et placez un jeton "cible" à proximité.



Note : exceptionnellement, chaque unité d'artillerie lourde ne dispose que d'un seul jeton "cible" dans cette extension.



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

Lorsqu'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 remplacé auprès de l'artillerie lourde. De même, si une artillerie lourde se déplace, son jeton "cible" est immédiatement remplacé auprès d'elle.

Destroyers

(Troupes 12 - Destroyers)



Les navires de guerre croisant au large des côtes de Normandie furent des éléments cruciaux à la réussite du Débarquement, offrant un appui d'artillerie aux convois de forces de débarquements amphibies.



Lorsqu'un scénario indique un destroyer, placez un pion destroyer sur le plateau et un jeton "cible" à proximité.



Note : exceptionnellement, chaque destroyer ne dispose que d'un seul jeton "cible" dans cette extension.

Un destroyer peut se déplacer de 1 ou 2 hexagones sur l'océan, mais il ne peut jamais se déplacer sur un hex d'océan adjacent à un hex côtier (littoral, embouchure, plage, colline ou village, par exemple).

Le destroyer fournit un appui d'artillerie à longue portée, tel une artillerie lourde. Sa portée est de huit hexagones. Il tire à 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.

Quand le destroyer porte un coup au but, placez un jeton "cible" sur l'unité atteinte si elle n'a pas été éliminée ou forcée de battre en retraite. Cette unité est désormais repérée. Toute nouvelle attaque du destroyer aura droit à 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 remplacé auprès du destroyer. De même, si un destroyer se déplace, son jeton "cible" est immédiatement remplacé auprès de lui.

Un destroyer peut être l'objet d'une attaque pendant la bataille. Une grenade porte un coup au but. Placez alors une étoile de bataille sur le destroyer. Au troisième coup, le destroyer est détruit et compte comme une médaille de victoire.

Un destroyer peut ignorer le premier drapeau joué contre lui. S'il doit battre en retraite, il se déplace de 1 hex par drapeau. S'il ne peut effectuer de retraite, il subit des dégâts supplémentaires, comptabilisés à l'aide des étoiles de bataille.

Blindés lance-flammes

(Troupes 13 - Blindés lance-flammes)

- ◆ **Déplacement** : Tout comme une unité de blindés normale, une unité de blindés lance-flammes peut se déplacer jusqu'à 3 hex et combattre.
- ◆ **Combat** : Une unité de blindés lance-flammes peut combattre dans un rayon de 3 hex avec le même nombre de dés qu'une unité de blindés normale. Toutefois, en combat rapproché, le malus imposé par le terrain attaqué est limité à 1 dé.
- ◆ **Ligne de mire** : Une unité de blindés lance-flammes doit avoir une ligne de mire sur sa cible.



Infanterie soutenue

(Troupes 27 - Infanterie soutenue)

Une unité d'Infanterie soutenue est composée de 4 figurines d'infanterie accompagnées d'1 figurine de blindé, et marquée d'une étoile de bataille. Elle est considérée comme une unité d'infanterie dans tous les cas.

- ◆ **Déplacement** : Tout comme une unité d'infanterie normale, une unité d'infanterie soutenue peut se déplacer d'1 hex et combattre, ou de 2 hex sans combattre.
- ◆ **Combat** : Toute unité d'infanterie soutenue peut combattre dans un rayon de 3 hex avec 3 dés en combat rapproché ou contre une cible à 2 hex, et 2 dés contre une cible à 3 hex. Si elle élimine ou fait battre en retraite un adversaire en combat rapproché, elle peut faire une *Prise de terrain* et combattre à nouveau à condition de livrer un second combat rapproché.



Une unité d'infanterie soutenue subit une perte pour toute grenade ou symbole d'infanterie obtenu contre elle, comme une unité d'infanterie normale. À la troisième perte, la figurine de blindé et l'étoile sont retirés de l'unité, et l'unité devient une unité d'infanterie normale pour le reste de la partie.

- ◆ **Ligne de mire** : Une unité d'infanterie soutenue doit avoir une ligne de mire sur sa cible.

Blindés soutenus

(Troupes 28 - Blindés soutenus)

Une unité de Blindés soutenus est composée de 3 figurines de blindés accompagnées d'1 figurine d'infanterie, et marquée d'une étoile de bataille. Elle est considérée comme une unité de blindés dans tous les cas.

- ◆ **Déplacement** : Tout comme une unité de blindés normale, une unité de blindés soutenue peut se déplacer jusqu'à 3 hex et combattre.
- ◆ **Combat** : Toute unité de blindés soutenue peut combattre dans un rayon de 3 hex avec le même nombre de dés qu'une unité de blindés normale.



Toutefois, en combat rapproché, c'est le malus de l'infanterie qui s'applique plutôt que celui des blindés.



Une unité de blindés soutenue subit une perte pour toute grenade ou symbole de blindés obtenu contre elle, comme une unité d'infanterie normale. À la troisième perte, la figurine d'infanterie et l'étoile sont retirés de l'unité, et l'unité devient une unité de blindés normale pour le reste de la partie.

- ◆ **Ligne de mire** : Une unité de blindés soutenue doit avoir une ligne de mire sur sa cible.



IV. NOUVEAUX MARQUEURS

Pions Entry

(Actions 33 - Pions Entry)



Quand il est placé avec la flèche pointant vers le bord du plateau, un pion Entry indique un hex spécifique par lequel une unité de renfort peut rejoindre la bataille.

Lorsqu'ils sont tournés de côté, les pions Entry indiquent un intervalle d'hex de bord de plateau par lequel une unité de renforts peut rejoindre la bataille. Cet intervalle inclut les deux hex sur lesquels sont placés les pions Entry.



Le pion Entry n°1 est un hex d'entrée isolé. En revanche, tous les hex de bord de plateau entre les pions Entry n°2 et 3, eux inclus, forment une ligne d'hex par lesquels une unité de renfort peut rejoindre la bataille.

Pour une mise en place plus rapide, les pions Entry sont directement imprimés sur les plateaux du Jour J.

Jetons de contrôle

(Actions 29 - Contrôle de village)



(Actions 30 - Contrôle de plage)



Dans les scénarios du Jour J, chaque camp va chercher à contrôler certains hex ou certaines sections du champ de bataille. Les jetons de contrôle permettent de mieux voir quel camp contrôle quel objectif.

Lorsque les règles de contrôle de terrain s'appliquent, les joueurs marquent les hex (ou groupes d'hex, le cas échéant) que leur camp contrôle en y posant un jeton sur la face appropriée. Les jetons de contrôle sont recto verso : si un hex est pris à l'ennemi, il suffit de retourner le jeton.

Contrôler les hex indiqués par les règles spéciales du scénario permet souvent de marquer des médailles de victoire supplémentaires. Voyez les règles de *contrôle de terrain* p.5 pour plus de précisions.

V. CONDITIONS DE VICTOIRE

Lorsque vous comptez vos médailles, n'oubliez pas de prendre en compte les médailles acquises en début de tour grâce aux règles de contrôle de terrain (villages / plages).

Note Importante : Lorsque vous jouez une bataille sur plusieurs plateaux (voir Modes de jeu), faites le total de toutes les médailles de votre camp à chaque tour pour voir si vous atteignez les conditions de victoire indiquées (voir les tableaux donnés plus loin). Seul le total de l'équipe compte : même si un joueur remplit sa piste de médailles, il peut continuer à jouer et marquer d'autres médailles pour son équipe.

Médailles-objectif

Voyez ci-contre les conditions de victoire utilisées dans cette extension.

> 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 remplacée en jeu dans son hex d'origine.

> 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.

VI. MODES DE JEU

Plateau simple – Breakthrough étendu (2 joueurs)

Chaque scénario présenté dans cette extension peut être joué individuellement, en format Breakthrough étendu (13 hex par 23).

Lorsque vous jouez une bataille dans ce format, nous vous conseillons d'utiliser le paquet de cartes Breakthrough fourni dans l'extension Winter Wars. À défaut, vous pouvez mélanger deux paquets de cartes de Commandement de Mémoire 44.

Le paquet de cartes Breakthrough est également recommandé pour les modes de jeu présentés dans les pages suivantes (à raison d'un paquet par plateau).

Dans ce mode de jeu, **ne tenez pas compte des demi-hex de bord de plateau**. Ceux-ci ne sont utilisables que dans les modes décrits ci-dessous, et forment alors un hex complet. Lorsqu'une unité passe d'un plateau à un autre, le joueur qui l'a activée la joue jusqu'à la fin du tour, puis elle passe sous le contrôle de son nouveau propriétaire (qui ne peut pas la réactiver durant ce même tour).

Double plateau – OverThrough (8 joueurs)

Dans ce mode de jeu, deux plateaux sont placés côte à côte pour former le champ de bataille. Le mode OverThrough est prévu pour 8 joueurs (3 Généraux et 1 Commandant en Chef de chaque côté) et nécessite un paquet de cartes Overlord.

Le tableau fourni ci-dessous indique le nombre de cartes de Commandement de départ de chaque camp en fonction du double plateau choisi, ainsi que le nombre de médailles de victoire à atteindre.

Combinaisons de plateaux en mode OverThrough			
Combinaisons	Axe Cartes de Com.	Alliés Cartes de Com.	Médailles
Sword + Juno	9	12	29
Juno + Gold	9	12	25
Gold + Omaha	10	12	28
Omaha + Utah	9	12	28
Utah + American Airborne	9	12	21

Seul le total des médailles de l'équipe compte : même si un joueur remplit sa piste de médailles, il peut continuer à jouer et marquer des médailles pour son équipe.

> Règles de renforts modifiées

En mode OverThrough, chaque Général effectue un jet de renforts à son tour. Le jet de renforts ne dépend pas du nombre de cartes qu'il a en main. Voyez le tableau ci-dessous pour connaître le nombre de dés dont chaque Général bénéficie à chaque tour.

Jet de renforts en mode OverThrough		
Tour	Axe	Alliés
Tour 1	3 Dés	6 Dés
Tour 2	4 Dés	6 Dés
Tour 3+	5 Dés	6 Dés

Lorsqu'un Général ne reçoit pas de carte de Commandement à son tour et lance un dé d'initiative, il fait d'abord le jet d'initiative, puis le jet de renforts.

Un Général qui joue une **Reconnaissance 1** fera son jet de renforts avec deux dés supplémentaires, comme pour une bataille normale.

Rappel : Dans ce mode, lorsque le Commandant en chef des Alliés joue une **Attaque aérienne**, les Généraux de l'Axe font leur jet de renforts avec deux dés de moins au tour suivant.

Variante : Double plateau (4 joueurs)

Ce mode de jeu reprend la mise en place du mode OverThrough, mais avec deux joueurs par camp. Chacun commande les trois sections de son propre plateau. Les combinaisons de plateaux disponibles et les conditions de victoire sont les mêmes qu'en OverThrough.

Chaque plateau nécessite son propre paquet de cartes Breakthrough. Chaque joueur a sa propre main de cartes et effectue son propre jet de renforts à chaque tour.

Les joueurs d'un même camp doivent effectuer les différentes phases de leur tour (activation, mouvement, combat) en même temps, et tous les joueurs d'un même camp doivent avoir terminé une phase avant de passer à la suivante.

Triple plateau – Débarquements britanniques et américains (6 joueurs)

Dans ce mode de jeu, trois plateaux sont placés côte à côte pour former le champ de bataille. Il y a trois joueurs par camp et chacun commande les trois sections de son propre plateau.

Chaque plateau nécessite son propre paquet de cartes Breakthrough. Chaque joueur a sa propre main de cartes et effectue son propre jet de renforts à chaque tour.

Les joueurs d'un même camp doivent effectuer les différentes phases de leur tour (activation, mouvement, combat) en même temps, et tous les joueurs d'un même camp doivent avoir terminé une phase avant de passer à la suivante. Le tableau fourni ci-dessous indique le nombre de médailles de victoire à atteindre.

Triples combinaisons de plateaux	
Combinaisons	Médailles
Débarquements britanniques Sword + Juno + Gold	41
Débarquements américains Omaha + Utah + American Airborne	37

Seul le total des médailles de l'équipe compte : même si un joueur remplit sa piste de médailles, il peut continuer à jouer et marquer des médailles pour son équipe.

OPÉRATION NEPTUNE

L'expérience authentique du Jour J
(12 joueurs)

L'Opération Neptune vous propose de rejouer l'intégralité du Débarquement en utilisant les six plateaux de jeu.

Dans ce mode de jeu, les six plateaux sont placés côte à côte pour former le champ de bataille. Il y a six joueurs par camp et chacun commande les trois sections de son propre plateau.

Chaque plateau nécessite son propre paquet de cartes Break-through. Chaque joueur a sa propre main de cartes et effectue son propre jet de renforts à chaque tour.

Les joueurs d'un même camp doivent effectuer les différentes phases de leur tour (activation, mouvement, combat) en même temps, et tous les joueurs d'un même camp doivent avoir terminé une phase avant de passer à la suivante. Le tableau fourni ci-dessous indique le nombre de médailles de victoire à atteindre.

Opération Neptune	
Combinaison	Médailles
Tous les plateaux	78

Seul le total des médailles de l'équipe compte : même si un joueur remplit sa piste de médailles, il peut continuer à jouer et marquer des médailles pour son équipe.

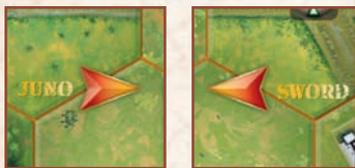
*"Soldats, Marins et Aviateurs des Forces Expéditionnaires Alliées !
Vous êtes sur le point de vous embarquer pour la grande croisade
vers laquelle ont tendu tous nos efforts pendant de longs mois.
Les yeux du monde sont fixés sur vous."
- Gen. Dwight D. Eisenhower*

MISE EN PLACE

INSTRUCTIONS DE MISE EN PLACE

Si vous souhaitez jouer avec deux, trois ou six plateaux, référez-vous à ces illustrations pour connaître la disposition exacte à respecter. De petites flèches imprimées sur le côté de chaque plateau vous indiquent où vous devez faire la connexion entre deux batailles voisines.

Double plateau
Sword Beach
+
Juno Beach



Double plateau Juno Beach + Gold Beach

JUNO

GOLD



Double plateau Gold Beach + Omaha Beach

GOLD

OMAHA



Double plateau Omaha Beach + Utah Beach

OMAHA

UTAH



Double plateau Utah Beach + American Airborne

UTAH

AMERICAN AIRBORNE



Triple plateau Débarquements britanniques



Tous les plateaux

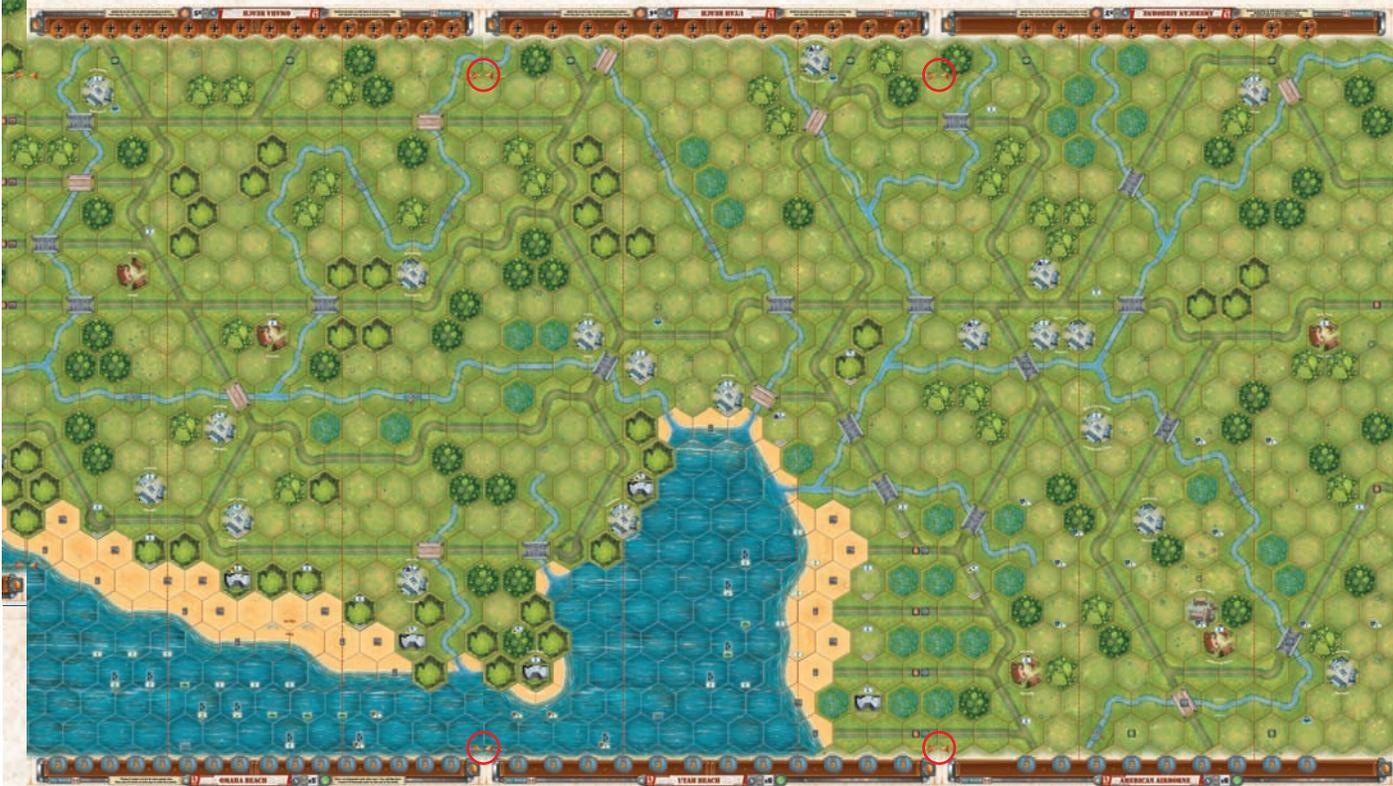
OPÉRATION

Triple plateau Débarquements américains

OMAHA

UTAH

AMERICAN AIRBORNE



NEPTUNE

L'expérience authentique du Jour J

SWORD BEACH

6 JUIN 1944

• Contexte historique •

Sword Beach était la plage située la plus à l'est du dispositif allié du Jour J, soit la plus proche des forces allemandes déployées autour de Calais. Afin de protéger la tête de pont allié et préparer la suite des opérations, la 6^e Aéroportée britannique fut chargée de capturer les ponts sur l'Orne et le canal de Caen. Atterrissant par planeur à quelques dizaines de mètres seulement de leurs objectifs, les commandos s'acquittèrent de leur mission avec brio ; toutefois, la partie fut plus difficile pour les forces de débarquement. En effet, lorsque les embarcations arrivèrent à proximité de la plage, les batteries d'artillerie allemandes, qui n'avaient été qu'ébranlées par les bombardements, causèrent d'effroyables pertes aux assaillants. Les Funnies de Hobart, des chars spécialement aménagés pour les opérations amphibies, parvinrent à les réduire au silence, mais il fallut attendre plusieurs heures pour que les fantassins puissent faire leur jonction avec les commandos britanniques qui tenaient maintenant solidement Pegasus Bridge. Malgré tout, les opérations prirent du retard sur la plage, donnant le temps aux Allemands d'établir un périmètre de défense autour de la ville de Caen. La ville, qui devait tomber le 6 juin, ne fut pas libérée avant juillet : ce fut le plus gros revers de l'Opération Overlord.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

"Je soufflai dans ma cornemuse et me mis à arpenter la plage."

- « Piper Bill » Millin, joueur de cornemuse de la 1^{re} Special Service Brigade

• Briefing •



Axe

[Allemagne]



Alliés

[Grande Bretagne]

- ◆ 3 cartes de Commandement.

Prenez 2 cartes à la fin de votre premier tour et 2 nouvelles cartes à la fin du second. Vous aurez 5 cartes en main pour le reste de la partie.

- ◆ 6 cartes de Commandement.

- ◆ Vous jouez en premier.



Conditions de victoire

- ◆ 16 médailles.

- ◆ Appliquez les règles de contrôle de village (*Actions 29 - Contrôle de village*). Le joueur de l'Axe contrôle tous les hex de village au début de la partie, ce qui lui accorde deux médailles de victoire temporaires. Le joueur des Alliés remporte une médaille de victoire temporaire s'il prend le contrôle d'au moins 3 hex de village, et une deuxième s'il prend le contrôle d'au moins 5 hex de village (prenez ces médailles directement sur le compteur de médailles du joueur de l'Axe).

- ◆ Appliquez les règles de contrôle de plage (*Actions 30 - Contrôle de plage*). Le joueur de l'Axe contrôle les 3 sections de plage au début de la partie, ce qui lui accorde trois médailles de victoire temporaires (1 par section). Le joueur des Alliés remporte 2 médailles de victoire temporaire pour chaque section de plage dont il parvient à prendre le contrôle.

- ◆ Appliquez les règles de contrôle de pont (*Actions 32 - Contrôle de pont*) pour chacun des 5 ponts du plateau, pour le joueur des Alliés.

- ◆ Toute unité d'artillerie lourde allemande rapporte 2 médailles au joueur des Alliés s'il la détruit. Lorsqu'une telle unité est éliminée, placez la dernière figurine sur un emplacement de médaille, et le badge d'artillerie lourde sur un autre.

Règles spéciales

- ◆ Dans ce scénario, les unités de commandos britanniques peuvent battre en retraite dans n'importe quelle direction.
- ◆ Appliquez les règles de renfort (*Actions 28 - Renforts terrestres*).

- ◆ Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*).

- ◆ Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes et britanniques, ainsi que les commandos britanniques (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

- ◆ Trois unités de commandos sont équipées de Matériel (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942>*). Le joueur des Alliés place une arme anticar (*Matériel 5 - Arme anticar 1942>*), un mortier (*Matériel 6 - Mortier 1942>*) et une mitrailleuse (*Matériel 7 - Mitrailleuse 1942>*) sur trois unités de son choix. Si une unité de commandos ne se déplace pas avant de combattre, elle peut utiliser le Matériel dont elle est équipée. Sinon, elle peut se déplacer jusqu'à 2 hex et combattre comme toute autre unité d'élite.

- ◆ Utilisez les figurines dédiées et un badge pour représenter l'artillerie lourde allemande (*Troupes 3 - Artillerie lourde*).

- ◆ Utilisez les figurines dédiées ou un badge pour représenter les Nebelwerfer (*Troupes 25 - Nebelwerfer*).

- ◆ Utilisez les figurines de Churchill pour différencier l'unité de Funnies (*Troupes 26 - Funnies de Hobart*). Le joueur des Alliés choisit un accessoire pour l'unité avant de commencer la partie.

- ◆ Placez une étoile de bataille sur les unités d'infanterie soutenue (*Troupes 27 - Infanterie soutenue*) et de blindés soutenus (*Troupes 28 - Blindés soutenus*).

- ◆ Les Alliés ont la supériorité aérienne (*Actions 34 - Supériorité aérienne*) et bénéficient d'un soutien d'artillerie hors-carte (*Actions 35 - Soutien d'artillerie hors-carte*).

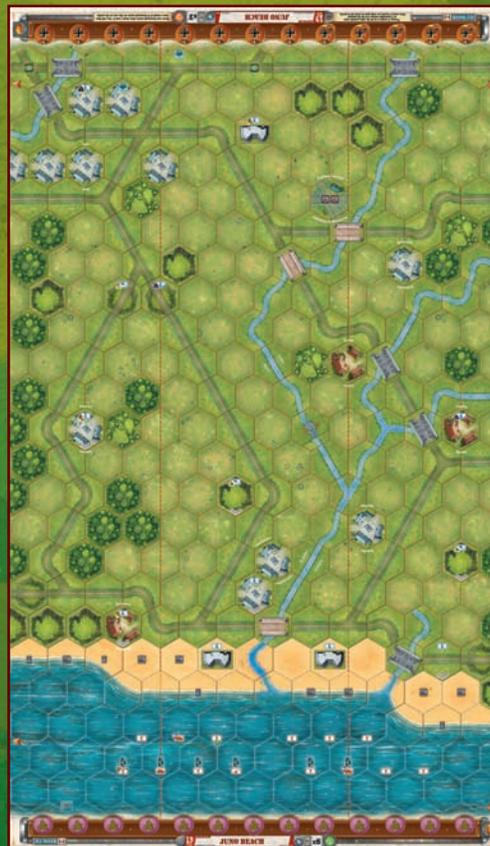
• Contexte historique •

Juno Beach était une plage solidement défendue par des points d'appui allemands disposés le long de la côte. C'est à la 3^e Division d'Infanterie canadienne que revint la tâche de s'en emparer, ce qui permettrait de relier Gold et Sword. Ils devaient aussi prendre l'aérodrome de Carpiquet à l'ouest de Caen. À 7h45, les Canadiens prirent pied sur le rivage, appuyés par des Funnies de Hobart et des chars amphibies "Duplex Drive". Les Allemands retranchés autour de Bernières leur firent subir de lourdes pertes, et neutraliser cette menace fit perdre aux Canadiens un temps précieux. Lorsqu'il se remit en route vers Carpiquet, il était trop tard : la 12^e SS Panzerdivision, retardée pendant un temps par les opérations aériennes alliées et la confusion du haut commandement allemand, avait eu le temps de se déployer. Même si les Canadiens avancèrent plus loin que n'importe quelle autre force de débarquement ce jour-là, ils furent ensuite bloqués pendant presque un mois par la suite, aux prises avec un ennemi plus tenace que prévu.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

"C'est pour demain... le grand jour est arrivé."

- Lance Sergeant Edwin Owen Worden, 1^{er} Bataillon du Regina Rifle Regiment



• Briefing •


Axe
[Allemagne]

Alliés
[Canada]

◆ 3 cartes de Commandement.

Prenez 2 cartes à la fin de votre premier tour et 2 nouvelles cartes à la fin du second. Vous aurez 5 cartes en main pour le reste de la partie.

◆ 6 cartes de Commandement.

◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

◆ 13 médailles.

◆ Appliquez les règles de contrôle de village (*Actions 29 - Contrôle de village*). Le joueur de l'Axe contrôle tous les hex de village au début de la partie, ce qui lui accorde deux médailles de victoire temporaires. Le joueur des Alliés remporte une médaille de victoire temporaire s'il prend le contrôle d'au moins 3 hex de village, et une deuxième s'il prend le contrôle d'au moins 5 hex de village (prenez ces médailles directement sur le compteur de médailles du joueur de l'Axe).

◆ Appliquez les règles de contrôle de plage (*Actions 30 - Contrôle de plage*). Le joueur de l'Axe contrôle les 3 sections de plage au début de la partie, ce qui lui accorde trois médailles de victoire temporaires (1 par section). Le joueur des Alliés remporte 2 médailles de victoire temporaire pour chaque section de plage dont il parvient à prendre le contrôle.

◆ L'aérodrome de Carpiquet est une médaille-objectif temporaire rapportant deux médailles au joueur des Alliés.

◆ Le joueur des Alliés marque immédiatement deux médailles-objectifs définitives pour le premier pont qu'il construit sur la Seules. Le seul moyen de construire un tel pont est d'équiper une unité de Funnies de Hobart avec cet accessoire.

◆ Toute unité d'artillerie lourde allemande rapporte 2 médailles au joueur des Alliés s'il la détruit. Lorsqu'une telle unité est éliminée, placez la dernière figurine sur un emplacement de médaille, et le badge d'artillerie lourde sur un autre.

Règles spéciales

◆ Appliquez les règles de renfort (*Actions 28 - Renforts terrestres*).

◆ Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*).

◆ Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes et canadiennes (*Troupes 2 - Unités spécialisées*), ainsi que l'unité du Génie allemand (*Troupes 4 - Troupes du Génie*).

◆ Utilisez les figurines dédiées et un badge pour représenter l'artillerie lourde allemande (*Troupes 3 - Artillerie lourde*).

◆ Utilisez les figurines dédiées ou un badge pour représenter les FLAK 88 allemands (*Troupes 23 - Canons antichars lourds*).

◆ Utilisez les figurines de Churchill pour différencier les unités de Funnies (*Troupes 26 - Funnies de Hobart*). Le joueur des Alliés choisit un accessoire pour chaque unité avant de commencer la partie.

◆ Placez une étoile de bataille sur les unités d'infanterie soutenue (*Troupes 27 - Infanterie soutenue*) et de blindés soutenus (*Troupes 28 - Blindés soutenus*).

◆ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942>*) aux unités équipées d'une arme antichar (*Matériel 5 - Arme antichar 1942>*), d'un mortier (*Matériel 6 - Mortier 1942>*) ou d'une mitrailleuse (*Matériel 7 - Mitrailleuse 1942>*).

◆ Les Alliés ont la supériorité aérienne (*Actions 34 - Supériorité aérienne*) et bénéficient d'un soutien d'artillerie hors-carte (*Actions 35 - Soutien d'artillerie hors-carte*).



Les règles aériennes ne sont pas utilisées. Mettez les cartes Sortie aérienne de côté, elles ne serviront pas.

GOLD BEACH

6 JUIN 1944

• Contexte historique •

Gold Beach était une plage de près de cinq kilomètres de long encadrée par des falaises de chaque côté. Les Allemands avaient préparé le terrain en y plaçant des obstacles antichar et du fil de fer barbelé, le tout surplombé de bunkers et casemates abritant des mitrailleuses et des pièces d'artillerie. À 5h10, la flotte alliée ouvrit le feu contre les positions côtières. Deux heures plus tard, les bombardiers de la RAF passèrent à l'attaque à leur tour. Enfin, à 7h25, la 50^e Division d'Infanterie britannique débarqua sur la plage. Cependant, les défenses allemandes n'avaient pas beaucoup souffert des bombardements et bloquèrent la progression alliée. Les Funnies de Hobart apportèrent alors leurs concours aux fantassins et plusieurs percées furent menées à travers les positions allemandes. Le 7 juin, les Britanniques libèrent Bayeux. Arrivés près de Tilly-sur-Seulles, ils se heurtèrent à la Division Panzer Lehr qui stoppa leur avancée. Le lendemain, les commandos de la 47^e Division Royale Marine firent leur jonction avec la 29^e Division d'Infanterie américaine, consolidant la tête de pont.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

"Une simple halte sur la plage, et vous ne vous releverez pas."

– Major George Young, 6^e Bataillon des Green Howards

• Briefing •



Axe

[Allemagne]



Alliés

[Grande Bretagne]

- ◆ 3 cartes de Commandement.

Prenez 2 cartes à la fin de votre premier tour et 2 nouvelles cartes à la fin du second. Vous aurez 5 cartes en main pour le reste de la partie.

- ◆ 6 cartes de Commandement.

- ◆ Vous jouez en premier.



Conditions de victoire

- ◆ 12 médailles.

- ◆ Appliquez les règles de contrôle de village (*Actions 29 - Contrôle de village*). Le joueur de l'Axe contrôle tous les hex de village au début de la partie, ce qui lui accorde deux médailles de victoire temporaires. Le joueur des Alliés remporte une médaille de victoire temporaire s'il prend le contrôle d'au moins 3 hex de village, et une deuxième s'il prend le contrôle d'au moins 5 hex de village (prenez ces médailles directement sur le compteur de médailles du joueur de l'Axe).

- ◆ Appliquez les règles de contrôle de plage (*Actions 30 - Contrôle de plage*). Le joueur de l'Axe contrôle les 3 sections de plage au début de la partie, ce qui lui accorde trois médailles de victoire temporaires (1 par section). Le joueur des Alliés remporte 2 médailles de victoire temporaire pour chaque section de plage dont il parvient à prendre le contrôle.

- ◆ Pour le joueur des Alliés, appliquez les règles des pions Exit aux 4 hex de route marqués d'une médaille sur le côté droit du plateau. Ces pions Exit sont à usage unique : pour chaque hex, seule la première unité à sortir remporte une médaille. Cette médaille est définitive : placez-la sur le compteur de médailles du joueur des Alliés. Si le plateau Omaha Beach n'est pas en jeu, toute unité quittant le plateau est retirée de la partie.

- ◆ Le joueur des Alliés marque immédiatement deux médailles-objectifs définitives pour le premier pont qu'il construit sur la Seulles. Le seul moyen de construire un tel pont est d'équiper une unité de Funnies de Hobart avec cet accessoire.

- ◆ Toute unité d'artillerie lourde allemande rapporte 2 médailles au joueur

des Alliés s'il la détruit. Lorsqu'une telle unité est éliminée, placez la dernière figurine sur un emplacement de médaille, et le badge d'artillerie lourde sur un autre.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles de renfort (*Actions 28 - Renforts terrestres*).

- ◆ Appliquez les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (*Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth*).

- ◆ Différenciez avec un badge l'unité d'infanterie d'élite britannique (*Troupes 2 - Unités spécialisées*) et l'unité du Génie allemand (*Troupes 4 - Troupes du Génie*).

- ◆ Utilisez les figurines dédiées et un badge pour représenter l'artillerie lourde allemande (*Troupes 3 - Artillerie lourde*).

- ◆ Utilisez les figurines dédiées ou un badge pour représenter les FLAK 88 allemands (*Troupes 23 - Canons antichars lourds*).

- ◆ Utilisez les figurines de Churchill pour différencier les unités de Funnies (*Troupes 26 - Funnies de Hobart*). Le joueur des Alliés choisit un accessoire pour chaque unité avant de commencer la partie.

- ◆ Placez une étoile de bataille sur les unités d'infanterie soutenue (*Troupes 27 - Infanterie soutenue*) et de blindés soutenus (*Troupes 28 - Blindés soutenus*).

- ◆ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942*) à l'unité équipée d'une mitrailleuse (*Matériel 7 - Mitrailleuse 1942*).

- ◆ Les Alliés ont la supériorité aérienne (*Actions 34 - Supériorité aérienne*) et bénéficient d'un soutien d'artillerie hors-carte (*Actions 35 - Soutien d'artillerie hors-carte*).

• Contexte historique •

De toutes les plages du Jour J, Omaha Beach était la plus fortifiée. Non seulement le terrain offrait une position défensive avantageuse, mais en plus, les falaises avaient été truffées de nids de mitrailleuses, barricades et autres pièces d'artillerie pointée vers la plage en contrebas. Enfin, les bombardements préliminaires manquèrent complètement leur cible et frappèrent trop loin à l'intérieur des terres, de sorte que la plupart des défenses étaient intactes lorsque l'assaut fut lancé à 6h30. Les chars amphibies "Duplex Drive" atteignirent la plage malgré tout, talonnés par les 16^e et 116^e Régiments d'Infanterie. De forts courants et la marée montante semèrent la confusion dans les rangs américains, et bien des unités arrivèrent au mauvais endroit, pour y être accueillis par le feu meurtrier des mitrailleuses et canons de 88 allemands. Seule une digue érigée le long de la plage permettait aux Américains de se mettre à couvert. Si la première vague d'assaut ne parvint pas à percer, la deuxième, arrivée à 7h, permit aux Américains de prendre l'avantage. Les premières percées se firent entre les sorties E1 et E3 de la plage, et Saint-Laurent fut libéré dans la foulée. Malgré tout, des poches de résistance subsistaient le long du front, et la progression dans le secteur fut lente et difficile.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

"Jamais il n'y eut d'aube pareille à celle-ci."

- Cornelius Ryan, *Le jour le plus long*

• Briefing •


Axe
[Allemagne]

Alliés
[États-Unis]

◆ 5 cartes de Commandement.

Prenez 2 cartes à la fin de votre premier tour. Vous aurez 6 cartes en main pour le reste de la partie.

◆ 5 cartes de Commandement.

Prenez 2 cartes à la fin de votre premier tour. Vous aurez 6 cartes en main pour le reste de la partie.

◆ Vous jouez en premier.



Conditions de victoire

◆ 16 médailles.

◆ Appliquez les règles de contrôle de village (**Actions 29 - Contrôle de village**). Le joueur de l'Axe contrôle tous les hex de village au début de la partie, ce qui lui accorde deux médailles de victoire temporaires. Le joueur des Alliés remporte une médaille de victoire temporaire s'il prend le contrôle d'au moins 3 hex de village, et une deuxième s'il prend le contrôle d'au moins 5 hex de village (prenez ces médailles directement sur le compteur de médailles du joueur de l'Axe).

◆ Appliquez les règles de contrôle de plage (**Actions 30 - Contrôle de plage**). Le joueur de l'Axe contrôle les 3 sections de plage au début de la partie, ce qui lui accorde trois médailles de victoire temporaires (1 par section). Le joueur des Alliés remporte 2 médailles de victoire temporaire pour chaque section de plage dont il parvient à prendre le contrôle.

Règles spéciales

◆ Appliquez les règles de renfort (**Actions 28 - Renforts terrestres**).

◆ Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes et les Rangers américains (**Troupes 2 - Unités spécialisées**).

◆ Utilisez les figurines dédiées ou un badge pour représenter les FLAK 88 allemands (**Troupes 23 - Canons antichars lourds**).

◆ Placez une étoile de bataille sur les unités d'infanterie soutenue (**Troupes 27 - Infanterie soutenue**) et de blindés soutenus (**Troupes 28 - Blindés soutenus**).

◆ Appliquez les règles de Matériel (**Matériel 4 - Règles de Matériel 1942**) à l'unité équipée d'une mitrailleuse (**Matériel 7 - Mitrailleuse 1942**).

◆ Les Alliés ont la supériorité aérienne (**Actions 34 - Supériorité aérienne**) et bénéficient d'un soutien d'artillerie hors-carte (**Actions 35 - Soutien d'artillerie hors-carte**).



Les règles aériennes ne sont pas utilisées.

Mettez les cartes Sortie aérienne de côté, elles ne serviront pas.

UTAH BEACH

6 JUIN 1944

• Contexte historique •

C'est à 6h du matin que les navires croisant au large d'Utah Beach ouvrirent le feu contre les positions allemandes de la plage. Les obus de gros calibres causèrent d'importants dommages dans les structures défensives, coupant les lignes de communication et empêchant les Allemands d'organiser leur riposte. À 6h40, la première vague du 8^e Régiment d'Infanterie américain arriva sur la plage. Les courants l'avaient fait dévier de son objectif d'origine, et le débarquement se déroula à plusieurs kilomètres au sud de ce qui était prévu. Malgré tout, les forces américaines, soutenues par les chars amphibies "Duplex Drive" du 70^e Bataillon de Blindés, percèrent les lignes des défenseurs allemands démoralisés, dépassèrent les marécages et parvinrent à faire leur jonction avec les parachutistes américains déployés à l'intérieur des terres. Pendant ce temps, le 2^e Bataillon de Rangers escaladait la Pointe-du-Hoc pour y détruire une batterie d'artillerie révélée par l'observation aérienne quelques jours auparavant. Malheureusement pour eux, en arrivant au sommet, ils ne purent que constater que les canons avaient été démontés et emportés ailleurs. Ils finirent par les découvrir embusqués dans une forêt située en retrait et les détruisirent, avant de devoir repousser une farouche contre-attaque allemande lancée depuis Grandcamp. Lorsque les renforts arrivèrent enfin, le bataillon avait subi de lourdes pertes, mais il avait accompli sa mission.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •



Axe

[Allemagne]



Alliés

[États-Unis]

◆ 4 cartes de Commandement.

Prenez 2 cartes à la fin de votre premier tour.
Vous aurez 5 cartes en main pour le reste de la partie.

◆ 6 cartes de Commandement.

◆ Vous jouez en premier.



Conditions de victoire

◆ 12 médailles.

◆ Appliquez les règles de contrôle de village (*Actions 29 - Contrôle de village*). Le joueur de l'Axe contrôle tous les hex de village au début de la partie, ce qui lui accorde deux médailles de victoire temporaires. Le joueur des Alliés remporte une médaille de victoire temporaire s'il prend le contrôle d'au moins 3 hex de village, et une deuxième s'il prend le contrôle d'au moins 5 hex de village (prenez ces médailles directement sur le compteur de médailles du joueur de l'Axe).

◆ Appliquez les règles de contrôle de plage (*Actions 30 - Contrôle de plage*). Le joueur de l'Axe contrôle l'unique section de plage du plateau (à droite), ce qui lui accorde une médaille de victoire temporaire. Le joueur des Alliés remporte 2 médailles de victoire temporaire s'il parvient à prendre le contrôle de la plage.

◆ Pour le joueur des Alliés, appliquez les règles des pions Exit aux 4 hex de route marqués d'une médaille sur le côté droit du plateau. Ces pions Exit sont à usage unique : pour chaque hex, seule la première unité à sortir remporte une médaille. Cette médaille est définitive : placez-la sur le compteur de médailles du joueur des Alliés. Si le plateau American Airborne n'est pas en jeu, toute unité quittant le plateau est retirée de la partie.

◆ Les hex de colline de la Pointe-du-Hoc forment une médaille-objectif majoritaire (début de tour) rapportant une médaille à qui en contrôle une majorité. Le joueur de l'Axe commence donc la bataille avec une médaille. Si le plateau d'Omaha Beach est en jeu, le groupe comporte une colline supplémentaire.

◆ Toute unité d'artillerie lourde allemande rapporte 2 médailles au joueur des Alliés s'il la détruit. Lorsqu'une telle unité est éliminée, placez la dernière figurine sur un emplacement de médaille, et le badge d'artillerie lourde sur un autre.

Règles spéciales

◆ Appliquez les règles de renfort (*Actions 28 - Renforts terrestres*).

◆ Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes et les Rangers américains (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

◆ Utilisez les figurines dédiées et un badge pour représenter l'artillerie lourde allemande (*Troupes 3 - Artillerie lourde*).

◆ Placez une étoile de bataille sur les unités d'infanterie soutenue (*Troupes 27 - Infanterie soutenue*) et de blindés soutenus (*Troupes 28 - Blindés soutenus*).

◆ Les Alliés ont la supériorité aérienne (*Actions 34 - Supériorité aérienne*) et bénéficient d'un soutien d'artillerie hors-carte (*Actions 35 - Soutien d'artillerie hors-carte*).





FRONT DE L'OUEST

AMERICAN AIRBORNE

OPÉRATION NEPTUNE

6 JUIN 1944

• Contexte historique •

C'est durant les premières heures du 6 juin que les soldats américains de la 82^e et de la 101^e Division Aéroportée survolèrent la Normandie pour y être parachutés. Le mauvais temps et le tir nourri des batteries anti-aériennes allemandes semèrent la confusion parmi les avions, et les hommes furent dispersés sur tout le Cotentin. Malgré tout, les parachutistes se rassemblèrent en petits groupes et se dirigèrent vers leurs objectifs respectifs. La 101^e devait notamment détruire des batteries d'artillerie pointées vers Utah Beach et sécuriser les chaussées qui menaient de la plage à l'intérieur des terres pour faciliter la progression des troupes de débarquement. Ils devaient donc s'emparer des ponts de la Douve, ce qui leur permettrait à la fois de bloquer toute contre-attaque venant du sud, et préparer l'attaque de Carentan, point de jonction des plages d'Omaha et Utah. La 82^e, quant à elle, fut chargée de prendre Sainte-Mère-Église et les routes alentour, afin de protéger le flanc de l'invasion en attendant d'être rejoints par les troupes de débarquement. Ensuite, les forces américaines mettraient le cap plein ouest pour couper le Cotentin.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

"Currahee!"

- Devise du 506^e RDP, 101^e Aéroportée



• Briefing •



Axe

[Allemagne]



Alliés

[États-Unis]

◆ 3 cartes de Commandement.

Prenez 2 cartes à la fin de votre premier tour et 2 nouvelles cartes à la fin du second. Vous aurez 5 cartes en main pour le reste de la partie.

◆ 6 cartes de Commandement.

◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

◆ 9 médailles.

◆ Appliquez les règles de contrôle de village (*Actions 29 - Contrôle de village*). Le joueur de l'Axe contrôle tous les hex de village au début de la partie (à l'exception de l'église - placez-y un jeton de contrôle allié), ce qui lui accorde deux médailles de victoire temporaires. Le joueur des Alliés remporte une médaille de victoire temporaire s'il prend le contrôle d'au moins 3 hex de village, et une deuxième s'il prend le contrôle d'au moins 5 hex de village (prenez ces médailles directement sur le compteur de médailles du joueur de l'Axe). Notez que l'église compte comme un hex de village.

◆ Appliquez les règles de contrôle de pont (*Actions 32 - Contrôle de pont*) pour chacun des 4 ponts du plateau marqués d'une médaille, pour le joueur des Alliés.

◆ Le joueur de l'Axe marque une médaille-objectif temporaire si le joueur des Alliés n'a pas au moins une unité dans chaque section du champ de bataille. Les hex situés sur une ligne de séparation de section comptent pour deux sections à la fois.

◆ Toute unité d'artillerie lourde allemande rapporte 2 médailles au joueur des Alliés s'il la détruit. Lorsqu'une telle unité est éliminée, placez la dernière figurine sur un emplacement de médaille, et le badge d'artillerie lourde sur un autre.

◆ Pour le joueur des Alliés, appliquez les règles des pions Exit aux deux hex de route du côté droit du plateau.

Règles spéciales

◆ Dans ce scénario, les unités de parachutistes américains peuvent battre en retraite dans n'importe quelle direction, et les unités allemandes peuvent battre en retraite vers n'importe quelle ligne de départ.

◆ Appliquez les règles de renfort (*Actions 28 - Renforts terrestres*). Dans ce scénario, le joueur des Alliés ne peut appeler en renfort que les unités suivantes : Résistants (*Nations 1 - Résistance française*), Parachutistes (*Troupes 2 - Unités spécialisées*), Camions de transport (*Troupes 17 - Camions de transport*) ou Artillerie parachutée (appliquez la règle spéciale *Géronimo* !). Tout autre résultat est ignoré, à l'exception des drapeaux qui permettent toujours de déplacer des unités.

◆ Différenciez avec un badge les unités d'infanterie d'élite allemandes et les parachutistes américains (*Troupes 2 - Unités spécialisées*).

◆ Deux unités de parachutistes sont équipées de Matériel (*Matériel 4 - Règles de Matériel 1942*). Le joueur des Alliés place un mortier (*Matériel 6 - Mortier 1942*) et une mitrailleuse (*Matériel 7 - Mitrailleuse 1942*) sur deux unités de son choix. Si une unité de parachutistes ne se déplace pas avant de combattre, elle peut utiliser le Matériel dont elle est équipée. Sinon, elle peut se déplacer jusqu'à 2 hex et combattre comme toute autre unité d'élite.

◆ Utilisez les figurines dédiées et un badge pour représenter l'artillerie lourde allemande (*Troupes 3 - Artillerie lourde*).

◆ Placez une étoile de bataille sur les unités d'infanterie soutenue (*Troupes 27 - Infanterie soutenue*) et de blindés soutenus (*Troupes 28 - Blindés soutenus*).

◆ Les Alliés ont la supériorité aérienne (*Actions 34 - Supériorité aérienne*).



Les règles aériennes ne sont pas utilisées. Mettez les cartes Sortie aérienne de côté, elles ne serviront pas.

19

JOUR J

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos 2

RÈGLES p.2

I. Terrains et Bâtiments 2

Littoral 2
Falaises 2
Escarpements 3
Embouchure 3

II. Nouvelles Règles 3

Renforts 3
Contrôle de terrain 5
Supériorité aérienne 6
Soutien d'artillerie hors-carte 6

III. Nouvelles unités 6

Artillerie lourde 6
Destroyers 6
Blindés lance-flammes 7
Infanterie soutenue 7
Blindés soutenus 7

IV. Nouveaux marqueurs 8

Pions Entry 8
Jetons de contrôle 8

V. Conditions de Victoire 8

Médailles-objectifs 8

VI. Modes de jeu 8

Plateau simple – Breakthrough étendu 8
Double plateau – OverThrough 9
Triple plateau – Débarquements britanniques et américains . 9
Opération Neptune 10

MISE EN PLACE p.10

Double Plateau 10

Triple plateau 12

Opération Neptune 12

SCÉNARIOS p.14

Sword Beach 14

Juno Beach 15

Gold Beach 16

Omaha Beach 17

Utah Beach 18

American Airborne 19

CRÉDITS

Concept original

Richard Borg

& les commandos de Days of Wonder

Développement additionnel et relecture

Jesse "rasmussen81" Rasmussen

Illustrations

Julien Delval

www.daysofwonder.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

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Memoir'44 - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2014 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.