

Certaines questions sont associées à un logo et un numéro de page. En vous référant à la page du livret de l'extension correspondante, vous obtiendrez plus d'informations sur cette question.



Jeu de base



Terrain Pack



Front Est



Hiver/ Désert



Guerre du Pacifique



Air Pack



Battle Maps



Théâtre Méditer.



Carnets de Campagne

Avant-propos

Bienvenue dans la FAQ officielle de Mémoire 44.

Comme nombre d'entre vous l'ont découvert, Mémoire 44 n'est pas spécialement un jeu complexe. C'est en respectant cette idée que dès sa création, nous nous sommes appliqués à présenter les règles du jeu et de ses extensions de façon logique et concise. Seulement, tous les joueurs n'interprètent pas les règles de la même façon, aussi précises soient-elles, et cherchent alors à savoir quelle est la *bonne* façon de jouer. Voici donc une FAQ officielle, aussi complète que possible, qui vous sera bien utile !

La FAQ répond à toutes les questions concernant les règles et reprend également toutes les cartes de résumé présentées sur www.memoir44.com. Le compendium des cartes de résumé est régulièrement tenu à jour et vous pouvez vous y référer pour d'éventuelles questions à venir. La FAQ comporte également les réponses aux questions sur le jeu en général, en Overlord, et même sur des scénarios en particulier. Nous vous recommandons d'imprimer ce document et de le garder dans votre sac de campagne pour vous y référer en cas de besoin !

Un grand merci à Jesse Rasmussen pour la réalisation de ce document. Bon jeu à tous !

Richard Borg

et les Éclaireurs de Mémoire 44



I. QUESTIONS GÉNÉRALES



FIN DU JEU

Q. À quel instant précis une partie se termine-t-elle ?

R. Une partie est terminée au moment précis où un camp atteint le nombre de médailles requis par les conditions de victoire du scénario. Il n'est pas possible de faire une *Prise de terrain* ou une *Percée de blindés* au-delà.

Q. Puis-je dépasser les conditions de victoire d'un scénario en prenant un objectif qui rapporte plusieurs médailles en fin de partie ?

R. Non. Vous remportez le scénario mais ne pouvez pas excéder le nombre de médailles défini dans les conditions de victoire.

Q. Lorsqu'un scénario impose la prise d'un objectif pour gagner, puis-je augmenter mon nombre de médailles final en détruisant des unités ennemies avant de m'emparer de l'objectif ?

R. Il n'est jamais possible de dépasser le nombre de médailles défini dans les conditions de victoire. Le score retenu sera donc égal à ce nombre, même si vous avez remporté plus de médailles que nécessaire.



PRISE DE TERRAIN

Q. Une unité peut-elle faire une *Prise de terrain* au-delà de sa capacité normale de mouvement (c'est-à-dire : les unités d'infanterie spécialisées qui bougent de 2 hex, réussissent leur combat rapproché et font une *Prise de terrain*, faisant un mouvement total de 3 hex) ?

R. Oui. Les mouvements spéciaux prennent place durant la phase 4 - Combat (Il s'agit de la *Prise de terrain* et de la *Percée de blindés*). Ces mouvements spéciaux sont en plus du mouvement normal d'une unité.

Q. Une unité blindée peut donc se déplacer de 3 hex, éliminer une unité ennemie en combat rapproché et prendre l'hex laissé vacant pour un mouvement de 4 hex. Elle peut alors faire une *Percée de blindés* (en éliminant un nouvel ennemi adjacent, par exemple) et prendre le nouvel hex libéré, mais ne peut plus combattre, pour un mouvement total de 5 hex. Est-ce correct ?

R. Oui, sous réserve des différentes restrictions de combat et de mouvement dues à la nature des terrains traversés.

Q. Si une unité blindée se déplace de 2 hex sur la plage et élimine une unité ennemie en combat rapproché, peut-elle faire une *Prise de terrain* (se déplaçant d'un 3^e hex) ?

R. Oui, une unité blindée est autorisée à se déplacer ainsi, comme l'indique la carte de résumé « Plages » (ou le livret de règles): « aucune restriction de combat, y compris pour la *Prise de terrain*, qui reste possible ».

Q. Une unité blindée peut-elle effectuer une *Percée de blindés* après avoir éliminé en combat rapproché une unité ennemie se trouvant dans une forêt, un bocage ou un village ?

R. Dans ce cas, l'unité blindée peut effectuer une *Prise de terrain*, mais pas une *Percée de blindés*, car le terrain l'empêche de combattre à nouveau. *Note* : dans le cas d'un bocage, l'unité de blindés ne peut y entrer en faisant une *Prise de terrain* après avoir éliminé l'ennemi que si elle ne s'est pas déplacée durant ce tour.

Q. Une unité de blindés peut-elle effectuer une *Percée de blindés* après avoir éliminé en combat rapproché une unité ennemie se trouvant dans des barbelés ?

R. Dans ce cas, l'unité blindée peut effectuer une *Prise de terrain* et une *Percée de blindés* (c'est-à-dire combattre de nouveau) mais elle ne pourra pas se déplacer une nouvelle fois, même si la *Percée de blindés* élimine une unité ennemie en combat rapproché, à cause des barbelés (retirez néanmoins les barbelés du plateau de jeu).

Q. Une unité de blindés peut-elle effectuer une *Percée de blindés* après avoir éliminé en combat rapproché une unité ennemie se trouvant dans un bunker ?

R. Non, et d'ailleurs l'unité blindée ne peut même pas prendre le terrain, puisque le bunker est un terrain interdit aux blindés.

Q. Une unité d'infanterie entrant dans des barbelés peut-elle effectuer une *Prise de terrain* si elle élimine une unité ennemie en combat rapproché ?

R. Non. Une unité d'infanterie entrant dans des barbelés doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-là. La *Prise de terrain* est donc impossible. *Note* : une unité de blindés doit suivre exactement la même règle.

Q. Avec les règles du désert nord-africain, si une unité de blindés élimine une unité ennemie retranchée dans un village ou une palmeraie, peut-elle faire une *Prise de terrain*, ressortir aussitôt (règles du désert), et faire une *Percée de blindés* ?

R. Non. Un hex de palmeraie fonctionne comme un hex de forêt, donc une unité qui entre dans une palmeraie doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-là. Notez qu'une unité ne peut pas combattre après être entrée dans une palmeraie (ou une forêt). Ces deux règles s'appliquent aussi aux villages du désert, qui fonctionnent comme des villages normaux.

FORMAT BREAKTHROUGH

Q. L'extension des plateaux Breakthrough recommande d'utiliser deux paquets de cartes pour jouer en Breakthrough. Dois-je donc jouer avec quatre cartes *Sortie aérienne*, dans la mesure du possible ?

R. Oui. Il doit donc y avoir quatre cartes *Sortie aérienne* et deux cartes *Attaque aérienne* en jeu.

DÉSERT

Q. Un hex de désert fonctionne-t-il comme un hex de plage ?

R. Non. Un hex de désert est à traiter comme un hex de terrain nu normal. *Note* : il en va de même pour les hex de terrain nu enneigé du plateau Hiver.

PASSER

Q. Un joueur ne peut jouer aucune de ses cartes de Commandement (parce qu'il n'a pas d'unités dans les sections appropriées). Doit-il se défausser d'une carte et ne rien faire d'autre durant ce tour ?

R. Oui, il peut jouer une carte de section sur une section où il n'a aucune unité. Aucune unité n'est alors activée et il ne fait rien d'autre que défausser la carte jouée avant d'en piocher une nouvelle.



DÉS

Q. Comment résoudre les contradictions de règles concernant les dés ?

R. En cas de contradiction de règles entre l'attaquant et le défenseur lors de l'interprétation d'un résultat « étoile » sur le dé, c'est l'interprétation de l'attaquant qui prévaut.

Exemples :

- » Un tireur d'élite qui en attaque un autre le touche sur une grenade ou une étoile (malgré le fait que la règle stipule qu'un tireur d'élite n'est touché que sur une grenade) ;
- » Un tireur d'élite qui subit un *Mitrailage* est touché sur une grenade ou une étoile (même raison) ;
- » Un avion au sol qui subit un *Mitrailage* est touché sur une grenade, une étoile ou un drapeau (malgré le fait que la règle stipule qu'un avion au sol n'est touché que sur une grenade. Le drapeau provoque une perte car un avion au sol ne peut pas battre en retraite).

Q. Un joueur a-t-il le droit de lancer moins de dés que ceux auquel il a droit ?

R. Non. Un joueur doit lancer exactement le nombre de dés qui est attribué à son unité (éloignement de la cible, terrain, etc.).

Q. Que conseillerez-vous à un joueur qui veut créer ses propres scénarios ?

R. Je lui conseillerais de tester et retester son scénario. Jouer un scénario seul n'est pas une bonne façon de le tester. N'ajoutez pas trop de règles spéciales à votre scénario. Il y a déjà beaucoup de règles dans Mémoire 44, donc limiter les règles à celles qui existent déjà permettra de garder une certaine cohérence d'un scénario à l'autre (nous en avons déjà testé des centaines). Enfin, les règles proposées par les joueurs doivent éviter d'aller complètement à l'encontre des règles officielles.

» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)

★ MAIN DE DÉPART

Q. Comment faut-il distribuer les cartes avant de commencer une partie ?

R. Cela n'a pas vraiment d'importance, il faut juste que les cartes soient distribuées de façon aléatoire. Richard Borg procède ainsi : il regarde le camp qui reçoit le plus de cartes et fait deux tas comprenant ce nombre de cartes. Le premier joueur choisit un tas et remet dans la pioche les cartes en trop, sans les regarder. Ensuite, le second joueur fait de même, et on remélange la pioche avant de commencer.

LIGNE DE MIRE

Q. La ligne de mire peut-elle passer au travers des demi-hex qui bordent le champ de bataille ?

R. Non.

★ RETRAITE

Q. Au cours d'un combat rapproché, mon adversaire obtient 2 drapeaux contre une unité. Puis-je choisir une voie de retraite qui limite mon recul à un hex et me fait perdre une figurine pour riposter de plus près au prochain tour ?

R. Non. Vous devez faire retraite aussi loin que possible (en d'autres termes, si vous avez plusieurs possibilités de retraite, choisissez celle qui vous fait parcourir le PLUS d'hex). En fait, vous n'avez pas le droit de sacrifier un ou plusieurs de vos hommes s'ils peuvent emprunter une voie de retraite dégagée.

★ MÉDAILLES MAJORITAIRES

Q. D'après les règles, pour acquérir (temporairement) une médaille majoritaire, il faut occuper une « majorité » des hex concernés. Cela signifie-t-il qu'il faut occuper plus de la moitié de ces hex ou bien simplement plus d'hex que son adversaire ?

R. Tant que vous avez strictement plus d'unités que votre adversaire sur les hex concernés, vous avez le contrôle de la médaille majoritaire.

CARTE DE VISIBILITÉ

Q. Le texte du niveau 6 de la carte de Visibilité ne correspond pas au schéma qui lui est associé, puisque la visibilité n'est pas limitée à 6 hex lorsque le jour est levé ; il aurait été plus clair d'écrire « visibilité illimitée » en gros, sans l'illustrer par un schéma.

R. En effet, lorsque l'étoile atteint le niveau 6, la visibilité est illimitée.

COPYRIGHT

Q. Les auteurs de nouveaux scénarios peuvent-ils utiliser le rendu de l'éditeur de scénarios M44 Editor sur d'autres sites Internet, et y publier des versions imprimables ou des versions PDF de leurs scénarios ?

R. Absolument. Nous essayons de rester très ouverts sur le jeu et apprécions toujours les contributions de la communauté, où qu'elles soient publiées (ou avec quel outil, dans ce cas). Cela ne signifie pas que le jeu est en « Open Source » comme j'ai pu le lire sur Internet (peut-être sur BoardGameGeek ?) : nous restons attachés aux copyrights, marques déposées et autres droits concernant Mémoire 44. Mais nous sommes convaincus que plus nous resterons ouverts, mieux le jeu se portera.

» *Eric Hautemont* (PDG de Days of Wonder)