



RÈGLES DE MEMOIRE 44



Règles :

Mémoire 44 est un jeu pour 2 joueurs à partir de 8 ans, d'une durée 60 minutes (sans compter la mise en place).

Revue des troupes. Le jeu se compose de 180 figurines en plastique, réparties entre les troupes allemandes et alliées, et en différents types : infanterie, char et artillerie. Le plateau comprend deux faces : une pour les débarquements représentant la plage, et l'autre pour les batailles intérieures avec la campagne. Le plateau ne contient aucun terrain (sauf la plage et la mer pour une face) et il faut le garnir d'hexagones Terrain (foret, village, bunker...) selon les scénarii. Pour diriger les troupes, tout bon général doit pouvoir transmettre les ordres, grâce à de nombreuses cartes de commandement. Et pour résoudre les petits conflits qui ne manquent pas d'arriver, il y a des dés.

Mise en place. Mémoire 44 est joué à base de scénarii. Il y en a 16 dans la boîte, d'autres sont téléchargeables. Après le choix d'un des scénarii, il faut placer les unités et terrains comme indiqué, vérifier les conditions de victoire, et les avantages ou malus des deux camps (dans Pegasus Bridge, les allemands surpris n'ont que 2 cartes commandement au début, 6 pour les alliés). Ensuite, chacun pioche les cartes et...

Que la bataille commence !

Les cartes de commandement vont permettre d'activer des unités.

Le plateau est divisé en 3 parties : flanc gauche, droit et centre. La carte jouée (il n'y en a qu'une à son tour) indique dans quel(s) flanc(s) jouer, quel type d'unité, et le nombre d'unité qui va pouvoir bouger et tirer.

Le joueur choisit les unités du type correspondant dans la zone indiquée, les déplace de 1 hexagone puis peut tirer avec, ou les déplace de 2 hexagones sans possibilité de tirer.

Certaines cartes comme "l'Assaut d'Infanterie" permettent d'activer toutes les infanteries sur un flanc, avec un déplacement de 2 cases + tir, ou un déplacement de 3 cases ! La carte "Embuscade" autorise le joueur à tirer en dehors de son tour de jeu s'il est attaqué.

Feu à volonté. En fonction de la distance et des terrains (des cartes terrains indiquent les bonus/malus en terme de dé), on lance une pelletée de dés (parfois 1 si on est loin et qu'on tire à travers de sacs de sables). Selon la face des dés, on enlève autant de figurines que de symboles représentés. Il y a 4 figurines infanteries par case, 3 chars et 2 artilleries. Il y a aussi une face permettant de faire reculer l'ennemi.

Qui a gagné ? En fonction du scénario, il y a des points de victoire à récupérer. Ces points peuvent être l'élimination de certaines troupes, la prise d'un pont... Dès qu'un joueur atteint le but, il gagne la bataille.