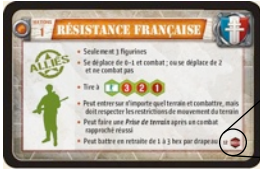




VII. NATIONS



RÉSISTANCE FRANÇAISE



12 M44

- ☛ Seulement 3 figurines
- ☛ Se déplace de 0-1 et combat ; ou se déplace de 2 et ne combat pas
- ☛ Tire à 3,2,1
- ☛ Peut entrer sur n'importe quel terrain et combattre, mais doit respecter les restrictions de mouvement du terrain
- ☛ Peut faire une **Prise de terrain** après un combat rapproché réussi
- ☛ Peut battre en retraite de 1 à 3 hex par drapeau

Q. À la page 12 du livret de règles, il est indiqué que « la Résistance Française peut disparaître dans la campagne en battant en retraite jusqu'à 3 hex au lieu de 1 pour chaque drapeau lancé ». Le croquis à côté du cadre sur la Résistance et les FFI montre une unité de la Résistance qui subit 2 drapeaux et bat en retraite de 4 hex. Est-ce correct ?

R. Oui. Les unités de la Résistance peuvent battre en retraite de 1, 2 ou 3 hex pour chaque drapeau lancé. Dans l'exemple, avec deux drapeaux, le recul minimum est de 2 hex mais il peut aller jusqu'à 6 hex. Il est donc possible de reculer de 4 hex.

ARMÉE ROUGE (RKKA)



3 M44

- Commissaire Politique russe**
- ☛ Une carte de Commandement ne peut être jouée directement depuis la main. Au lieu de cela, elle doit être placée sous le jeton du commissaire en préparation d'un tour à venir
 - ☛ Les cartes **Reconnaissance**, **Contre-attaque** et **Embuscade** sont des exceptions, elles peuvent être jouées normalement
 - ☛ Sinon, la carte de Commandement se trouvant sous le jeton de commissaire est la carte du joueur pour le tour

Q. Un joueur russe soumis à la règle du commissaire peut-il jouer une carte **Sortie aérienne** posée face visible près de son porte cartes en combinaison avec une carte de Section placée sous le jeton de commissaire au préalable ?

R. Oui.

Q. Un joueur russe soumis à la règle du commissaire peut-il jouer une carte **Sortie aérienne** posée face visible près de son porte-cartes en combinaison avec une carte Section jouée depuis sa main ?

R. Oui, mais à condition que la carte Section jouée depuis sa main soit une carte **Reconnaissance**.

Q. À l'inverse, un joueur russe soumis à la règle du commissaire peut-il jouer une carte Section depuis sa main en combinaison avec une carte **Sortie aérienne** placée sous le jeton de commissaire au préalable ?

R. Non, puisque la carte **Sortie aérienne** n'est jamais placée sous le jeton : elle est toujours posée face visible et ne compte jamais dans la limite des cartes que l'on peut placer sous le jeton.

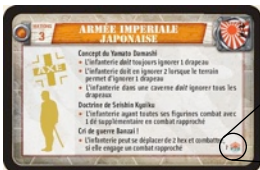
Q. Peut-on jouer la carte **Sortie aérienne** plutôt que la carte qui a été préparée sous le jeton de commissaire lorsque l'on joue avec les règles de l'Armée rouge ? Si oui, la carte placée sous le jeton y reste, comme pour une **Reconnaissance** ?

R. Oui (voir p.29, **Sortie aérienne**).

Q. Si le joueur russe joue en premier, comment faut-il appliquer la règle du commissaire politique ?

R. Le joueur russe joue une carte depuis sa main pour son 1^{er} tour, puis place une carte sous son jeton pour le tour suivant.

ARMÉE IMPÉRIALE JAPONAISE



7 M44

- Concept du Yamato Damashi**
- ☛ L'infanterie **doit** toujours ignorer 1 drapeau
 - ☛ L'infanterie **doit** en ignorer 2 lorsque le terrain permet d'ignorer 1 drapeau
- Doctrines de Seishin Kyoku**
- ☛ L'infanterie ayant toutes ses figurines combat avec 1 dé supplémentaire en combat rapproché
- Cri de guerre Banzai !**
- ☛ L'infanterie peut se déplacer de 2 hex et combattre, si elle engage un combat rapproché
- ☛ L'infanterie dans une caverne **doit** ignorer tous les drapeaux

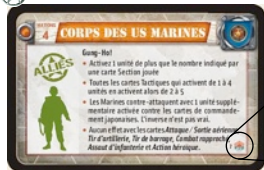
Q. L'infanterie japonaise doit-elle ignorer un drapeau provoqué par une **Attaque aérienne** ou un **Tir de barrage** ?

R. Non, l'infanterie japonaise ne doit ni ne peut ignorer un tel drapeau et doit battre en retraite. Il en va de même dans le cas d'un **Mitrailage**.

Q. Puis-je inventer mes règles maison pour Mémoire 44 ?

R. Bien entendu, à condition que vos adversaires soient d'accord sur ces règles. Le but du jeu reste de s'amuser, et si vous vous amusez davantage avec des règles maison, n'hésitez pas à en créer !





4



Gung-Ho!

- ☛ Activez 1 unité de plus que le nombre indiqué par la carte Section jouée
- ☛ Toutes les cartes Tactique qui activent de 1 à 4 unités en activent alors de 2 à 5
- ☛ Les Marines contre-attaquent avec 1 unité supplémentaire activée contre les cartes de Commandement japonaises. L'inverse n'est pas vrai.
- ☛ Aucun effet avec les cartes **Attaque / Sortie aérienne, Tir d'artillerie, Tir de barrage, Combat rapproché, Assaut d'infanterie** et **Action héroïque**.

Q. Le joueur des Marines peut-il soigner / réparer deux unités d'un coup avec la carte **Médecins & mécaniciens** ?
R. Oui. Il lance d'abord une fois les dés pour une unité, puis une seconde fois pour une autre unité.

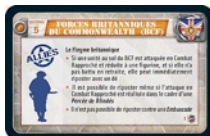
Q. Lorsqu'une carte mentionne « Si vous n'avez pas d'unités de tel type, activez une unité de votre choix », le joueur des Marines peut-il activer deux unités ?
R. Oui.

Q. Le joueur des Marines peut-il activer deux unités d'un coup avec la carte **Infiltration** ? Si oui, dans quel ordre ?
R. Oui, deux unités peuvent être activées avec une **Infiltration**. Suivez alors l'ordre du tour p. 6 du livret de règles.

1. **Jouez** une carte de Commandement : utilisez la carte **Infiltration**
2. **Activation** : Annoncez et montrez les unités de Marines que vous allez activer.
3. **Déplacement** : Déplacez les unités activées l'une après l'autre.
4. **Combat** : Faites combattre vos unités, l'une après l'autre. De plus, comme la carte **Infiltration** vous permet de vous redéplacer, déplacez de nouveau les unités de Marines activées après les combats, l'une après l'autre.
5. **Piochez** une nouvelle carte de Commandement.

Q. Si je veux utiliser les cartes de Combat de l'extension **L'Épée de Stalingrad** dans le Pacifique, les unités de Marines peuvent-elles activer une unité de plus que le nombre indiqué par une carte Combat ?
R. Non. Cette spécificité ne s'applique qu'aux cartes de Commandement.

FORCES BRITANNIQUES DU COMMONWEALTH

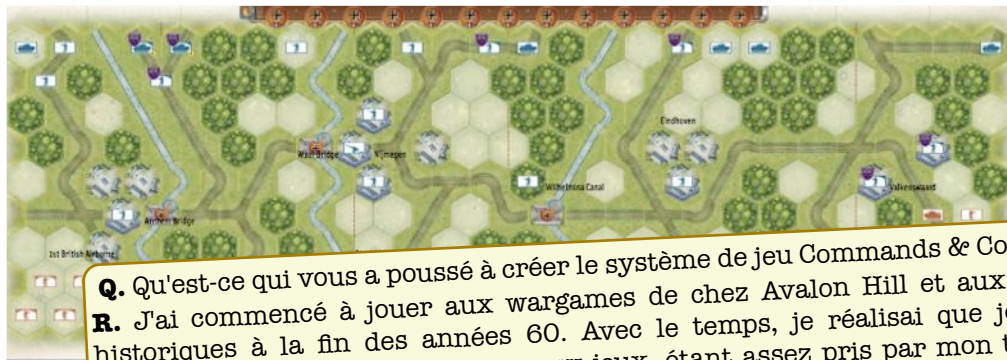


5

ARMÉE ROYALE ITALIENNE



6



Q. Qu'est-ce qui vous a poussé à créer le système de jeu **Commands & Colors** ?
R. J'ai commencé à jouer aux wargames de chez Avalon Hill et aux jeux de figurines historiques à la fin des années 60. Avec le temps, je réalisais que je ne pouvais pas consacrer énormément de temps aux jeux, étant assez pris par mon travail et voulant garder du temps pour ma famille. Les amis de mon groupe de joueurs habituel étaient dans la même situation.

À l'époque, j'avais déjà rédigé quelques règles de jeu classiques pour des wargames avec figurines, mais nous savions que nous avions besoin d'autre chose. Comme je possédais beaucoup de figurines ACW (American Civil War), je décidai de me concentrer sur cette période. C'est finalement en 1975 que le premier livret de règles du système **Command & Colors** vit le jour : je l'avais établi en combinant mon intérêt pour les figurines et les règles de jeu de plateau les plus intéressantes. Par la suite, nous intégrâmes nos figurines Napoleonic et American Revolution au système de jeu. C'est donc logiquement qu'en 1999, Hasbro édita **Battle Cry**, ouvrant la voie du système **Command & Colors**.

» *Richard Borg* (Auteur de **Mémoire 44**)

