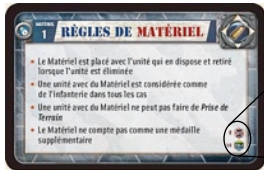




IX. MATÉRIEL



RÈGLES DE MATÉRIEL



- ✳ Le Matériel est placé avec l'unité qui en dispose et retiré lorsque l'unité est éliminée
- ✳ Une unité avec du Matériel est considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
- ✳ Une unité avec du Matériel ne peut pas faire de **Prise de terrain**
- ✳ Le Matériel ne compte pas comme une médaille supplémentaire

- Q.** Une unité équipée de Matériel peut-elle être activée par une **Infiltration** pour se déplacer de trois cases et combattre ?
- R.** Oui. Dans ce cas, la carte a priorité sur les règles et permet à une unité de se déplacer de 3 hex et de combattre avec un dé supplémentaire, puis de se déplacer de 3 hex de nouveau. L'unité peut aussi faire 6 hex sans combattre.
- Q.** Une unité équipée de Matériel peut-elle se déplacer de 3 hex lorsqu'elle est activée par un **Assaut d'infanterie** ?
- R.** Oui, mais la règle standard de Matériel s'applique tout de même : une telle unité ne peut pas se déplacer et combattre.

ARME ANTICHAR



MORTIER



X. OVERLORD



★ QUESTIONS GÉNÉRALES

- Q.** Dans les règles Overlord, il est indiqué que le Commandant en Chef peut distribuer de 1 à 3 cartes à ses Généraux. Certaines cartes pourtant ne peuvent être jouées que par le Commandant en Chef (**Tir de barrage**, par exemple). Cela veut-il dire que le Commandant en Chef peut distribuer 3 de ses cartes et aussi jouer une carte qui lui est réservée ?
- R.** Non. Le Commandant en Chef peut seulement jouer un maximum de 3 cartes à son tour. Lorsque qu'il joue une carte Tactique qui lui est réservée, elle compte dans ces trois cartes. Il n'a d'ailleurs pas le droit de jouer plus d'une carte Tactique pour son propre compte. Pour éviter toute confusion, le Commandant en Chef doit résoudre sa carte avant celles données à ses Généraux.
- Q.** En Overlord, jouer une carte **Reconnaissance** (pour reprendre trois cartes au lieu de deux) empêche-t-il de jouer d'autres cartes lors du même tour ?
- R.** Non. La limite est de trois cartes, donc deux cartes peuvent encore être jouées.
- Q.** En Overlord, un Commandant en Chef qui joue une **Reconnaissance** peut-il repiocher trois cartes si cela l'amène à dépasser le nombre de cartes initial attribué à son camp, ou la limite fixée par le scénario ?
- R.** Non. En Overlord, la **Reconnaissance** permet de reprendre trois cartes au lieu de deux, mais en aucun cas il n'est possible d'obtenir plus de cartes que le scénario ne le prévoit.
- Q.** Lorsque le Commandant en Chef joue une carte **Tir de barrage** ou **Attaque aérienne** (ou **Contre-attaque** sur une de ces cartes) dans une section donnée, le Général de cette section peut-il tout de même recevoir une carte (voire deux) ?
- R.** Oui. Le Général concerné peut recevoir 1 carte Tactique, 1 ou 2 cartes Section, ou encore lancer un dé. N'oublions pas, cependant, qu'un Commandant en Chef ne peut jouer que trois cartes par tour maximum.

ARMÉE IMPÉRIALE JAPONAISE EN OVERLORD

- Q.** Que se passe-t-il si un Général de l'armée impériale japonaise, en voulant agir de sa propre initiative, obtient un drapeau sur son lancer de dés ? Le drapeau est-il ignoré ?
- R.** Non. Une unité japonaise ne peut ignorer un drapeau que s'il a été obtenu par l'adversaire contre elle.

AVIONS EN OVERLORD

Q. L'Air Pack est-il compatible avec le mode Overlord ?

R. Oui. Rendez-vous dans la section « Règles et téléchargements », sur la page <http://www.daysofwonder.com/memoir44/fr/content/rules/> pour télécharger l'aide de jeu intitulée « Utilisation de l'Air pack en mode Overlord ».

OVERLORD SUR LE FRONT EST

Lorsque les règles de commandement de l'Armée Rouge s'appliquent, le Commandant en Chef russe ne peut pas jouer directement une carte de Commandement depuis sa main, ni la donner à un de ses Généraux : il doit utiliser les cartes de Commandement qu'il avait placées sous son jeton de commissaire politique lors du tour précédent. Les cartes **Sortie aérienne** (si vous utilisez les règles aériennes), **Embuscade** et **Contre-attaque** sont des exceptions : elles peuvent être jouées normalement, directement depuis la main du Commandant en Chef russe (cependant la carte **Sortie aérienne** doit toujours être placée face visible sur la table). N'oubliez pas que vous ne pouvez pas jouer plus de 3 cartes de Commandement par tour : si vous avez déjà placé 3 cartes sous votre jeton de commissaire au tour précédent, vous ne pouvez pas jouer de **Contre-attaque** ou de **Sortie aérienne**, car cela excéderait la limite autorisée. De plus, contrairement à un scénario standard du Front Est, en mode Overlord, le Commandant en Chef russe ne peut pas jouer une carte **Reconnaissance** directement depuis sa main. Une telle carte ne peut être jouée que si elle a été placée sous le jeton de commissaire au préalable.



Au début de la partie, le Commandant en Chef russe doit placer jusqu'à 3 cartes de Commandement de son choix sous le jeton. Ce sont les cartes qu'il *devra* jouer ou donner à ses Généraux durant son prochain tour. Au début de chaque tour, après avoir pris les cartes de Commandement qui se trouvent sous son jeton de commissaire, le Commandant en Chef russe doit procéder de nouveau de la même façon, en plaçant jusqu'à 3 nouvelles cartes sous son jeton, lesquelles serviront au prochain tour. Il ne peut jamais y avoir plus de 3 cartes sous le jeton.

Une **Contre-attaque** peut toujours être jouée directement depuis la main du Commandant en Chef, en même temps que la ou les 2 cartes (maximum) placées sous le jeton de commissaire. Une **Contre-attaque** peut contrer la carte du Commandant en Chef adverse ou celle de l'un de ses Généraux. Notez encore une fois que s'il y a déjà 3 cartes sous le jeton de commissaire, il est impossible de jouer la **Contre-attaque** depuis sa main car cela dépasserait la limite de 3 cartes par tour. De plus, toutes les cartes placées sous le jeton de commissaire doivent obligatoirement être jouées. Le Commandant en Chef ne peut pas choisir de n'en jouer qu'une seule, par exemple, et de garder les autres pour plus tard.

Cependant, le Commandant en Chef peut jouer jusqu'à 3 cartes **Contre-attaque** depuis sa main s'il choisit de ne pas utiliser les cartes placées sous le jeton de commissaire au préalable. Dans ce cas, les cartes placées sous le jeton seront utilisées au tour suivant.

Le Commandant en Chef a aussi le droit de placer des cartes **Contre-attaque** sous le jeton de commissaire, à condition de respecter la limite des 3 cartes maximum sous le jeton, et des 3 cartes maximum jouées lors de son tour. Si la carte **Contre-attaque** est placée sous le jeton avec une ou plusieurs autres cartes, elle ne pourra servir qu'à contrer la carte d'un Général adverse. Elle ne pourra pas contrer des cartes jouées par le Commandant en Chef ennemi (comme **Action héroïque**, **Tir de barrage**, **Attaque aérienne**, **Contre-attaque**). Cependant, si la carte **Contre-attaque** est placée seule sous le jeton, elle pourra servir à contrer une carte jouée par le Commandant en Chef ennemi.

La carte **Embuscade** demande au Commandant en Chef d'être particulièrement attentif : elle peut être donnée à un Général et jouée immédiatement lorsqu'un adversaire déclare un combat rapproché même s'il y a déjà 3 cartes sous le jeton de commissaire (puisque l'on ne joue jamais la carte **Embuscade** pendant son tour).

Les restrictions relatives aux cartes de Commandement reçues et jouées par les Généraux (2 cartes Section par Général maximum, interdiction de donner 2 cartes à un Général s'il a reçu une carte Tactique, etc.) s'appliquent normalement.

Le Commandant en Chef ne peut jamais donner toutes ses cartes pendant un tour de jeu. Il doit toujours en conserver au moins une en main à la fin de son tour, de manière à avoir au moins trois cartes après en avoir pioché deux nouvelles.

Q. Quel est votre rôle préféré en mode Overlord ?

R. Je me contente souvent d'observer et de répondre aux questions pendant que les autres jouent !

» *Richard Borg* (Auteur de Mémoire 44)

