



MÉMOIRE 44



terrains	ligne de mire	mouvement	défense	attaque	combat après mouvement	règles spéciales
FORÊT		stop stop stop	-1 -2 -	- - -	M44 13	-
RIVIERE	OK		- - -	- - -	M44 15	-
VILLE VILLAGE		stop stop stop	-1 -2 -	- -2 -	M44 14	-
COLLINE		OK OK OK	-1 -1 -	- - -	M44 14	La protection ne s'applique que contre les unités attaquant d'en bas. La ligne de mire est dégagée entre collines adjacentes
PLAGE	OK	2hex max 2hex max 1hex max	- - -	- - -	M44 15	OK
BOCAGE		stop stop stop	-1 -2 -	- - -	M44 14	Il faut venir d'un hexagone adjacent pour entrer dans un bocage et stopper en sortant
MER	OK	1hex max 1hex max 1hex max	- - -		M44 15	Toute retraite en mer est interdite
TRANCHÉE	OK	stop stop	-1 -1 -	-	EF 2	Le premier drapeau peut être ignoré par l'infanterie
RUINES URBAINES		stop	-1 -2 -	- - -	EF 2	Le premier drapeau peut être ignoré
RAVIN FOSSÉ	OK	OK	- - -	- - -	EF 3	Le premier drapeau peut être ignoré
MARÉCAGE ENNEIGÉ	OK	stop stop	- - -	- - -	EF 3	Il faut stopper en sortant d'un marais. Les blindés ne peuvent combattre le tour où ils sortent. Les percées de blindés sont interdites
RIVIÈRE GELÉE	OK	OK OK OK	- - -	- - -	EF 3	Pour chaque hexagone traversé, lancez 2 dés: chaque étoile entraîne une perte
INDUSTRIE		stop stop stop	-1 -2 -	- -2 -	EF 3	-
FORÊT ENNEIGÉE		stop stop stop	-1 -2 -	- - -	EF 2	-
VILLAGE RUSSE		stop stop stop	-1 -2 -	- -2 -	EF 2	-
OUED	OK	OK OK OK dans le sens du oued	-1 -1 -1	hex adj hex adj	TP 3	Blindés et infanterie doivent être sur un hex adjacent pour attaquer une unité dans un oued
OASIS		stop stop stop	-1 -1 -	- - -	TP 3	Le premier drapeau peut être ignoré. Une unité activée peut soigner ses blessés comme la carte 'Médecins'
PALMERAIE		stop stop stop	-1 -2 -	- - -	TP 3	-
VILLAGE DESERT		stop stop stop	-1 -2 -	- -2 -	TP 3	-

terrains	ligne de mire	mouvement	défense	attaque	combat après mouvement	règles spéciales
VOIE FERRÉE	OK	OK stop stop	- - -	- - -	TP 5	OK
GARE		stop stop stop	-1 -2 -	- -2 -	TP 5	Voir 'Trains' TP 12
ROUTE	OK	+1 hex +1 hex +1 hex	- - -	- - -	TP 5	OK
LAC	OK		- - -	- - -	TP 6	-
BARRAGE		OK	- - -	- - -	TP 9	OK
AÉRODROME	OK	OK OK OK	- - -	- - -	TP 9	OK
CIMETIÈRE	OK	OK OK OK	- - -	- - -	TP 10	OK
ÉGLISE		stop stop stop	-1 -2 -	- -2 -	TP 10	Le premier drapeau peut être ignoré. Voir 'Repérage' TP 8
FORTERESSE		OK	-1 -2 -	- - -	TP 10	OK
PHARE		stop stop stop	-1 -2 -	- -2 -	TP 10	Voir 'Repérage' TP 8
STATION RADAR		stop stop stop	-1 -1 -	- - -	TP 11	OK
DÉPÔT		OK OK OK	- - -	- - -	TP 11	OK
SOURCE	OK		- - -	- - -	TP 6	-
BARAQUES		stop stop stop	-1 -2 -	- -2 -	TP 10	-
PASSAGE À NIVEAU	OK	+1 hex +1 hex +1 hex	- - -	- - -	TP 6	OK
MARÉCAGE	OK	stop stop	- - -	- - -	TP 4	Il faut stopper en sortant d'un marais. Les blindés ne peuvent combattre le tour où ils sortent. Les percées de blindés sont interdites
CHAMP INONDÉ	OK	stop stop stop	- - -	- - -	TP 4	Il faut venir d'un hexagone adjacent pour entrer et stopper en sortant. Les blindés ne peuvent combattre lors de ce tour
DIGUE HAUTEUR	OK	OK OK OK	- - -	- - -	TP 4	OK
MONTAGNE		OK	-2 -2 -	- - +1 hex	TP 5	OK



Mines : Quand une unité pénètre dans un champ de mines elle doit s'arrêter. S'il s'agit d'une unité ennemie, le nombre de dés indiqué derrière le jeton est lancé : chaque symbole de l'unité et chaque grenade obtenu entraîne une perte. Tous les autres symboles sont ignorés. Le champ de mines reste ensuite actif : le jeton est laissé face visible

MÉMOIRE 44



Étoiles de bataille : Sabotage [TP 7] Faire sauter un pont [TP 8] Canots démontables [TP 8] Support aérien [TP 8] Repérage [TP 8] Capture d'équipement [TP 8] Evasion [TP 8] Commandant héroïque [TP 9] Camouflage [EF 5]

Références aux règles
M44 Jeu de base Mémoire44
TP Extension Terrain Pack
EF Extension Eastern Front

terrains	ligne de mire	mouvement	défense	attaque	combat après mouvement	règles spéciales	terrains	ligne de mire	mouvement	défense	attaque	combat après mouvement	règles spéciales
BUNKER		OK	-1 -2 -	- - -	M44 16 OK	Le premier drapeau peut être ignoré. Seuls les défenseurs d'origine peuvent utiliser le bunker	GUÉ	OK	stop stop stop	- - -	-1 -1 -1	TP 11 OK	-
OBSTACLE ANTICHAR	OK	OK	- - -	- - -	M44 16 OK	Le premier drapeau peut être ignoré	PONT FLOTTANT	OK	OK OK OK	- - -	- - -	TP 12 OK	Si le scénario le spécifie, on peut construire un pont flottant en jouant une carte 'Attaque' dans la section concernée
BARBELÉS	OK	stop stop stop	- - -	-1 - -	M44 16 OK	L'infanterie peut enlever les barbelés au lieu de combattre. Les blindés écrasent les barbelés (sauf en cas de retraite)	OBSTACLE ROUTIER	OK	stop	-1 -1 -	- - -	TP 12 OK	Le premier drapeau peut être ignoré
SACS DE SABLE	OK	OK OK OK	-1 -1 -	- - -	M44 16 OK	Le premier drapeau peut être ignoré. Si les défenseurs partent ou sont tués, les sacs de sable sont retirés	PONT FERROVIAIRE	OK	OK stop stop	- - -	- - -	TP 12 OK	-
PONT	OK	OK OK OK	- - -	- - -	M44 15 OK	-	BUNKER ENNEIGÉ		OK	-1 -2 -	- - -	EF 5 OK	Le premier drapeau peut être ignoré. Seuls les défenseurs d'origine peuvent utiliser le bunker
CASEMATE		OK	-1 -2 -	- - -	TP 11 OK	Le premier drapeau peut être ignoré	DENTS de DRAGON	OK	stop	- - -	- - -	EF 5 OK	-

unités	figurines	badges	mouvement	combat	retraite	règles spéciales
INFANTERIE		-	0 à 1 hexagone + combat 2 hexagones sans combat		M44 7 1 hex	Prise de terrain possible après un combat rapproché
BLINDÉS		-	0 à 3 hexagones + combat		M44 8 1 hex	Percée de blindés possible après un combat rapproché : prise de terrain + attaque + nouvelle prise de terrain possible
ARTILLERIE		-	0 hexagone + combat 1 hexagone sans combat		M44 8 1 hex	L'artillerie ignore les lignes de mire et les protections de terrain
FORCES SPÉCIALES TROUPES d'ÉLITE			0 à 2 hexagones + combat		M44 12 1 hex	Prise de terrain possible après un combat rapproché
BLINDÉS d'ÉLITE			0 à 3 hexagones + combat		M44 13 1 hex	Percée de blindés possible après un combat rapproché : prise de terrain + attaque + nouvelle prise de terrain possible
ARTILLERIE LOURDE			0 hexagone + combat 1 hexagone sans combat		TP 13 1 hex	L'artillerie lourde ignore les lignes de mire et les protections de terrain. Quand l'artillerie lourde porte un coup au but, un marqueur 'cible' est placé sur l'unité atteinte. Tant que cette unité ne se sera pas déplacée (volontairement ou non), les tirs d'artillerie suivants auront droit à un dé supplémentaire. 3 marqueurs 'cible' sont disponibles par artillerie lourde
TIREUR d'ÉLITE			0 à 2 hexagones + combat		EF 5 3 hex max	Un sniper peut combattre juste après avoir pénétré dans un nouveau terrain. Il ignore les protections de terrain mais ne peut pas attaquer de blindés. Il inflige une perte s'il obtient le symbole de l'unité attaqué, une grenade ou une étoile. Un sniper peut être attaqué mais seule une grenade peut le toucher. La perte d'un sniper ne rapporte pas de médaille de victoire
TROUPES du GÉNIE			0 à 1 hexagone + combat 2 hexagones sans combat		TP 13 1 hex	Prise de terrain possible après un combat rapproché. Une unité du génie ignore les protections de terrain de l'adversaire lorsqu'elle attaque en combat rapproché. Une unité du génie peut retirer des barbelés juste après un combat (-1 de) dans le même tour de jeu. Une unité du génie pouvant combattre sur un champ de mines doit consacrer son tour à le déminer au lieu de combattre. Si l'unité ne peut déminer (faute de pouvoir combattre), les mines explosent
RESISTANCE			0 à 1 hexagone + combat 2 hexagones sans combat		M44 12 3 hex max	Prise de terrain possible après un combat rapproché. La résistance peut combattre juste après avoir pénétré dans un nouveau terrain
CAVALERIE			0 à 3 hexagones + combat		EF 6 1 hex	L'équivalent d'une percée de blindés est possible après un combat rapproché : prise de terrain + attaque + nouvelle prise de terrain possible
TROUPES à SKI			0 à 3 hexagones + combat		EF 6 3 hex max	Prise de terrain possible après un combat rapproché. Une troupe à ski peut combattre juste après avoir pénétré dans un nouveau terrain