



# • LES CARTES COMBAT •



**R**evivez toute l'intensité des combats urbains de la Seconde Guerre mondiale avec ce nouveau deck de cartes de Mémoire 44. Une nouvelle expérience de jeu vous attend !

Les cartes Combat ne sont pas des cartes Commandement ; elles se jouent principalement en parallèle de celles-ci et complètent leurs effets. Les cartes Combat peuvent être jouées pendant votre tour ou celui de votre adversaire, et vous plongeront dans l'intensité des combats de rue !

Lorsque les règles de Combat sont actives, mélangez les cartes Combat en début de partie et donnez-en 2 à chaque joueur. En Overlord, donnez 1 carte à chaque Général. Faites une pile avec les cartes restantes et placez-la face cachée à proximité du plateau de jeu.

## Règles des cartes Combat

Les cartes Combat peuvent être jouées lors de n'importe quel tour, en plus d'une carte Commandement. Elles doivent respecter les règles suivantes :

- ◆ En général, les cartes Combat sont jouées en combinaison avec une carte de Commandement pour améliorer les actions des unités activées par cette carte. Quand ce n'est pas le cas, une phrase l'indique en bas de la carte.



< Cette carte se joue avant d'activer vos unités.

Cette carte se joue en réaction à une attaque adverse. >



- ◆ Les cartes Combat qui donnent des dés en plus à une unité (ou plusieurs) se cumulent toujours avec les dés éventuellement accordés par la carte Commandement.
- ◆ Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Combat qu'un joueur peut conserver en main, ni au nombre de cartes Combat qu'il peut jouer lors de son tour ou du tour de son adversaire.
- ◆ Un joueur peut piocher une nouvelle carte Combat à la fin de son tour s'il a joué une *Reconnaissance* (mais pas une *Reconnaissance en Force*).
- ◆ Lorsqu'une carte Combat est jouée, elle est défaussée. Si la pile de carte Combats est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.
- ◆ Lorsque la carte *Action Héroïque* est jouée, mélangez immédiatement la défausse et la pioche des cartes Combat pour former une nouvelle pioche.

Lorsqu'il est question d'hex de *Bâtiments* dans les cartes Combat, cela inclut les hex de villes &

villages, mais aussi toutes les constructions faites par l'homme (gare, ruines, etc.)

Lorsqu'il est question de *figurines disponibles*, cela fait référence aux figurines qui n'ont pas été déployées au début du jeu ou bien qui ont été retirées du champ de bataille (pertes).

Une unité **complète** est une unité constituée de toutes ses figurines. Lorsqu'une carte impose le déploiement d'une unité complète, vous devez avoir assez de figurines pour être autorisé à déployer cette unité.

## Combat de rue



Lorsqu'une carte porte le symbole du Combat de rue, vous pouvez soit la jouer normalement, soit la jouer en tant que Combat de rue.

**Combat de rue :** Une unité activée et adjacente à un hex de *Bâtiments* (ou sur celui-ci) peut effectuer un combat rapproché avec un dé supplémentaire.

Souvent, l'effet de base de la carte Combat est plus puissant que le *Combat de rue*. Cependant, dans certaines situations, il vaut mieux choisir le *Combat de rue* (si une de vos unités remplit les conditions requises pour le faire) plutôt que de vouloir appliquer les effets de la carte, même si vous avez les unités qui conviennent.

Certaines cartes Combat sont réservées à un camp (Axe ou Alliés). Si un joueur pioche une de ces cartes mais qu'elle ne correspond pas à son camp, il peut uniquement la jouer en tant que *Combat de Rue*.

## ----- Rappel -----

### Jouer en Overlord avec l'extension "Front Est"

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.

Au début de la partie, le Commandant en Chef russe doit placer jusqu'à 3 cartes de Commandement de son choix sous le jeton de commissaire.

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 trois nouvelles cartes sous son jeton, lesquelles serviront au prochain tour. Il ne peut jamais y avoir plus de 3 cartes sous le jeton.

Contrairement à un scénario standard du Front Est, en mode Overlord, le Commandant en Chef russe ne peut pas jouer une carte *Reconnaissance 1* directement depuis sa main. Une telle carte ne peut être jouée que si elle a été placée sous le jeton de commissaire au préalable.

Les cartes *Sortie aérienne* (si vous utilisez les règles aériennes) 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.

La carte *Embuscade* est elle aussi une exception : elle peut être donnée à un Général et jouée immédiatement même s'il y a déjà 3 cartes sous le jeton de commissaire (puisque on ne joue jamais la carte *Embuscade* pendant son tour).

Les cartes équivalentes à une *Sortie aérienne*, comme la carte *Attaque aérienne* si vous utilisez les règles aériennes, peuvent tout à fait être placées sous le jeton de Commissaire, puis jouées au tour suivant. Cela vaut aussi pour la carte *Contre-Attaque*. Encore une fois, n'oubliez pas que vous ne pouvez pas placer plus de 3 cartes de Commandement sous le jeton, et que vous ne pouvez pas non plus jouer plus de 3 cartes de Commandement pendant un même tour.

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