

# MEMOIR '44

## TOURNOI DES DUCS D'ANJOU

Dimanche 5 juillet 2015  
Salle de la Morellerie  
Boulevard Bédier  
ANGERS (49)

**1945**



**ULTIMES COMBATS**



**COMBATS ULTIMES**

3 scénarios inédits : Elsdorf, Berlin, Okinawa

# Règlement officiel du 1er OPEN DES DUCS D'ANJOU

ORGANISE PAR LA SYMPATHIQUE SOCIETE LUDIQUE

## I. Présentation générale

La SSL est heureuse de vous inviter à son premier Open Mémoire 44 qui s'inscrira dans le cadre des commémorations du 70ème anniversaire de la fin de la Seconde Guerre mondiale.

Ce tournoi se déroulera :

Salle de la Morellerie, rue de la Morellerie, 49000 Angers  
(la salle donne sur le boulevard Bédier où il est possible de se garer)  
le Dimanche 5 juillet 2015 de 9h00 à 18h00

La participation est ouverte à tous les joueurs-joueuses ayant une connaissance des règles de base du jeu et ayant acquitté leur inscription en bonne et due forme dans les temps impartis.

Le montant de la participation est variable en fonction des options choisies.

L'inscription devient valide dès lors que la fiche a été renvoyée complétée et que le montant de la participation a été réglé.

Le nombre maximal de participants est fixé à 42.

Le public sera admis dans la salle en nombre raisonnable et s'il ne dérange pas le déroulement du jeu. S'adresser aux joueurs concernant la partie en cours ne sera pas permis.

L'association accueillera les premiers arrivants dès 9h00, certains pouvant arriver avant afin de nous aider à installer le matériel. L'accueil des joueurs et leur homologation (avant 9h30... *merci aux retardataires de bien vouloir nous informer*) sera suivie d'une présentation du tournoi (thème, scénarios, règles spéciales ...).

Le tournoi se déroulera en 3 manches disputées en aller-retour de 45mn chacun.

## II. HORAIRES

Accueil à partir de 8h00, café et sablés bretons de notre partenaire : la maison Ker Lann

Recensement à partir de 9h00 jusqu'à 9h30

9h30 : briefing sur les scénarios et les règles spéciales

10h00-10h45 première manche aller

11h00-11h45 partie retour

12h00 pause déjeuner (un buffet est prévu)

13h30-14h15 deuxième manche aller

14h30-15h15 partie retour

15h30-16h15 troisième manche aller

16h30-17h15 partie retour

17h30-18h00 proclamation des résultats et remise des lots

18h00 pot de clôture

à partir de 19h00 soirée off, avec possibilité de restauration sur place, sur le thème du Système Borg (CCAncients, BattleLore, Batailles de Westeros, CCNapoleonics, Battle Cry, Mémoire 44...).

### III. RESTAURATION

Pour le repas du midi la SSL tiendra un buffet vous permettant de vous sustenter. Il sera également possible de se restaurer le soir avant les parties off.

### IV. SCENARIOS

Les trois scénarios sont inédits. Ils ont été approuvés par la Fédération Française de Mémoire 44. Ils portent sur les ultimes combats de 1945 :

Scénario n°1 : Jugement Dernier à Elsdorf, février 1945

Scénario n°2 : Le Crépuscule des Dieux, Berlin, avril 1945

Scénario n°3 : Dernières Lettres d'Okinawa, juin 1945

Ce tournoi s'inscrivant dans le cadre d'un devoir de mémoire collectif, nous vous invitons à vous informer sur le contexte historique des trois batailles évoquées.

Afin de bien préparer vos plans d'actions, merci de prendre note des règles applicables et des points de victoires pris en compte à l'issue des parties.

### V. PARTENAIRES

Ce tournoi est organisé avec le soutien de la **FFM44** et de **Days of Wonder**

en partenariat avec :

**Azu Manga**, 19 rue Bodinier, Angers

**La Guilde des Joueurs**, 46 rue du Mail, Angers

**Sortilèges**, 24 rue de la Roë, Angers

**Ker Lann**, 25 rue de la Roë, Angers

**Le Musée des Blindés**, 1043 route de Fontevraud, Saumur

**Porképi Copies**, 1 rue Aristide Justeau, Angers

### VI. ARBITRAGE

Les règles appliquées sont celles du jeu et en cas de litige celles décrites dans la **F.A.Q** officielle du jeu (disponible sur le site dédié). Les généraux RANTANPLAN, RG49 et/ou 4WOLL4 seront les garants du respect des règles et de leur interprétation. Ils trancheront en dernier recours si nécessaire.

### VII. VICTOIRES ET POINTS

Chaque scénario doit être joué en deux manches aller et retour.

Les conditions de victoire sont décrites sur les fiches scénarios. Sauf en cas de partie inachevée dans le temps prévu, le premier ayant obtenu 6 médailles est le vainqueur de la manche.

A l'issue de chaque manche, les résultats (médailles, objectifs, bonus victoire et figurines intactes) devront être consignés par les joueurs sur la fiche fournie et remis à la table d'enregistrement.

Dans la mesure du possible un écran donnera le classement intermédiaire.

Les points sont comptabilisés par manche.

A l'issue des trois manches, sera déclaré vainqueur du tournoi, le joueur qui totalisera le plus de points. En cas d'égalité de points le nombre de figurines restantes départagera les ex-aequo. En cas de nouvelle égalité le joueur le plus avancé en âge sera déclaré vainqueur.

## VIII. LOTS ET RECOMPENSES

Chaque participant se verra remettre les trois Battlemaps de l'Open.

De plus les premiers joueurs recevront un lot offert par la SSL en partenariat avec Days of Wonder et les boutiques Sortilèges et la Guilde des Joueurs d'Angers.

Enfin les joueurs ayant réalisé les plus belles actions d'éclat (voir ci-dessous) se verront récompensés par des entrées gratuites au Musée des Blindés et des lots offerts par la SSL en partenariat avec le Musée des Blindés de Saumur et les boutiques Azu Manga et Porképi Copies d'Angers.

## IX. ACTIONS D'ECLAT

Lors du recensement chaque joueur se verra remettre une fiche « Actions d'éclat » qui comporte un tableau où seront cochées, par un arbitre, les actions remarquables réalisées :



### Ier OPEN DES DUCS D'ANJOU

#### FICHE ACTIONS D'ECLAT

**Nom :** \_\_\_\_\_

**Prénom :** \_\_\_\_\_

**Pseudo :** \_\_\_\_\_

SCENARIO n°1 : JUGEMENT DERNIER A ELSDORF		
Axe	Détruire le M26 Pershing avec le Tigre	
Alliés	Détruire le Tigre avec le M26 Pershing	

SCENARIO n°2 : LE CREPUSCULE DES DIEUX		
Axe	Détruire 6 chars soviétiques avec des unités équipées de Panzerfaust	
Alliés	Détruire le Königstiger	

SCENARIO n°3 : DERNIERES LETTRES D'OKINAWA		
Axe	Détruire une unité alliée avec une action kamikaze	
Alliés	Comblé au moins 3 cavernes	
		Total

## X. REGLES SPECIALES A MAITRISER

### SCENARIO 1

#### ELSDORE

Rivières (Terrains 8), Église (Terrains 19), Obstacle routier (Terrains 40),  
Matériel 42> (Matériel 4), Arme antichar, Mortier et Mitrailleuse (Matériel 5, 6 et 7),  
Tigres (Troupes 16), applicable également au M26 Pershing américain,  
Pions exit (Actions 23),  
La carte attaque aérienne ne peut être jouée durant ce scénario.

### SCENARIO 2

#### BERLIN

Rivières (Terrains 8), Villes (Terrains 14) interdites aux blindés, Église (Terrains 19),  
Les troupes de l'Axe sont des Unités spécialisées (Troupes 2), Tireur d'élite (Troupes 10), Tigres  
(Troupes 16),  
L'Axe est équipé de Panzerfaust, il est possible de se déplacer avec et de tirer dans le même tour en  
bénéficiant des avantages de l'Arme antichar (Matériel 5). Défausser le badge dès la première  
utilisation qui doit être précisée avant de lancer les dés.  
Furia Francese (Nations 7).  
L'Axe ne peut utiliser ni la carte Tir de barrage, ni la carte Attaque aérienne. Si elles sont piochées il  
faut les défausser et en tirer une autre.

### SCENARIO 3

#### OKINAWA

Cavernes de collines (Terrains 52),  
Armée impériale japonaise (Nations 3), Corps des US Marines (Nations 4),  
Génie (Troupes 4), Blindés lance-flammes (Troupes 13), Artillerie mobile (Troupes 14),  
Le joueur japonais doit utiliser la carte Attaque aérienne comme une attaque Kamikaze sur un seul  
hexagone (lancer deux dés, si une étoile est obtenue toute l'unité est éliminée et rapporte une  
médaille).

Chers amis joueurs de Mémoire 44 nous vous rappelons que l'un des principes fondamentaux de notre Communauté est de passer un bon moment de détente et de convivialité autour de notre jeu préféré. La bonne humeur et le fair-play seront donc de rigueur à l'occasion de cet Open des Ducs d'Anjou organisé par la SSL.

#### L'équipe de la SSL :

Thierry « Poppits »  
Anthony « Zébuc »  
Stephen « Nefe »

#### L'équipe des Ducs d'Anjou :

Roland « Rantanplan »  
Régis « RG49 »  
Stéphane « Kaleunt-4Woll4 »