

## 2ÈME OPEN DES DUCS D'ANJOU

Organisé par la

SYMPATHIQUE SOCIÉTÉ LUDIQUE

**DIMANCHE 3 JUILLET 2016**

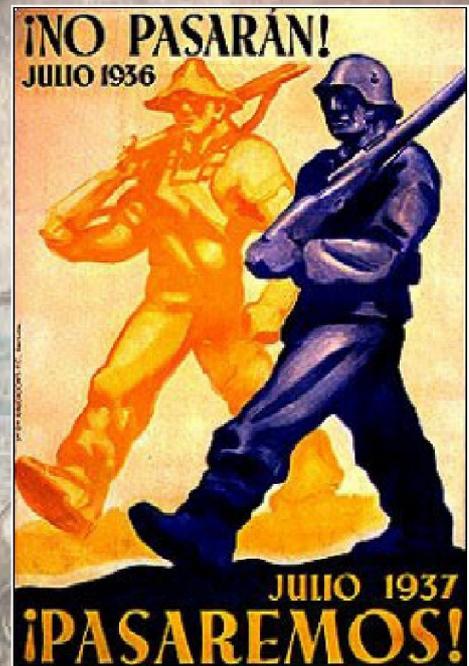
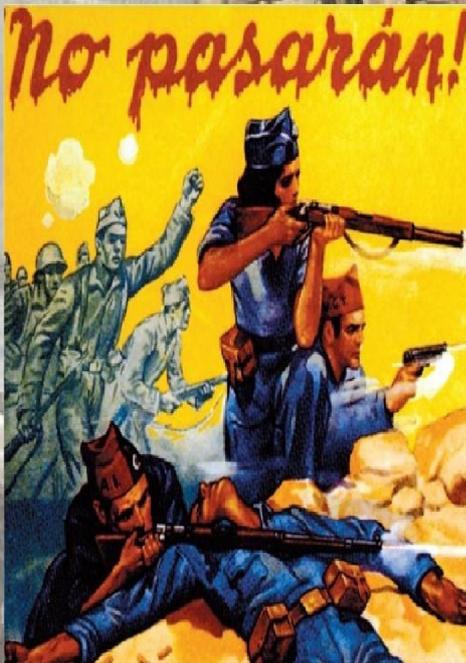
Salle de la Morellerie  
rue de la Morellerie  
49000 ANGERS

# MEMOIR '44

# 1936

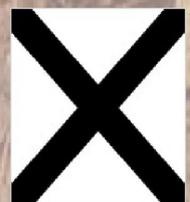
## LA GUERRE D'ESPAGNE

*" POUR QUI SONNE LE GLAS "*



**4 scénarios inédits de 4Woll4**

La Cité universitaire  
; No pasarán !  
Colline 481  
; Viva la muerte !



# Règlement officiel du IIème OPEN DES DUCS D'ANJOU

ORGANISE PAR LA SYMPATHIQUE SOCIETE LUDIQUE

## I. PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La SSL est heureuse de vous inviter à son deuxième Open Mémoire 44 qui s'inscrira dans le cadre des commémorations du 80ème anniversaire du déclenchement de la Guerre civile en Espagne.

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 3 juillet 2016 de 9h00 à 18h30

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 délais 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 48.

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 8h00. 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 4 manches disputées en aller-retour de 45mn chacune.

## II. HORAIRES

Recensement à partir de 9h00 jusqu'à 9h30

9h30 : briefing sur les scénarios et les règles spéciales

10h00-10h45 : Première manche aller

10h50-11h35 : partie retour

11h40-12h25 : Deuxième manche aller

12h30-13h30 : pause déjeuner (un repas sera prévu pour ceux qui se seront inscrits)

13h30-14h15 : partie retour

14h20-15h05 : Troisième manche aller

15h10-15h55 : partie retour

16h00-16h45 : Quatrième manche aller

16h50-17h35 : partie retour

18h00 proclamation des résultats et pot de clôture

## III. RESTAURATION

Pour le midi la SSL prévoit un repas thématique permettant à ceux qui s'y sont inscrits de se sustenter. De plus un bar, tenu par les membres de l'association, sera ouvert toute la journée proposant friandises et boissons non-alcoolisées à un prix raisonnable.

#### IV. SCENARIOS

Les quatre scénarios sont inédits. Ils ont été approuvés par la Fédération Française de Mémoire 44 et testés par nos amis JDRommel et Amiral Nakhimov. Ils portent sur les quatre années de la Guerre civile espagnole :

Scénario n°1 : **La Cité Universitaire, Novembre 1936**

Scénario n°2 : **¡ No pasarán !, Février 1937**

Scénario n°3 : **Colline 481, Août 1938**

Scénario n°4 : **¡ Viva la muerte !, Janvier 1939**

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

Les joueurs sont priés de réinstaller le scénario après chacune de leurs parties.

#### V. PARTENAIRES

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

en partenariat avec :

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

**Sortilèges**, 24 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 (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 parties 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 partie.

A l'issue de chaque partie, 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. La règle du contrôle d'objectif est utilisée pour cet Open (cf. Carnet de Campagne n°2).

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

Les points sont comptabilisés par partie.

A l'issue des quatre manches, sera déclaré vainqueur du tournoi, le joueur qui totalisera le plus de points. En cas d'égalité 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 pourra choisir 2 Battlemaps différents de l'Open dans l'ordre de son classement.

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, ainsi que des entrées gratuites au Musée des Blindés de Saumur.

## X. REGLES SPECIALES A MAITRISER

### SCENARIO 1 : LA CITE U

Appliquer la règle de **Tireur d'élite (Troupes 10)** aux unités marquées d'un badge approprié. Seuls les Tireurs d'élite peuvent pénétrer dans les **Ruines urbaines (Terrains 45)**.

Les unités républicaines à 3 figurines sont des Miliciens. Elles ont les mêmes caractéristiques que les **Résistants (Nations 1)**. Elles seront représentées par des figurines de soldats français.

Appliquer la règle **Unités spécialisées (Troupes 2)** à l'unité des Brigades Internationales et aux Miliciens identifiés par un badge républicain.

Appliquer les Règles de **Matériel (Matériel 1)** aux unités équipées de **Mortiers (Matériel 3, ne tire qu'à 3 cases !)** et de **Mitrailleuse (Matériel 8)**.

Appliquer les règles de **Tranchées (Terrains 51)** et de **Baraquements (Terrains 17)**.

**La Rivière (Terrains 8)** n'est franchissable qu'aux ponts.

La carte "Attaque aérienne" ne procure qu'un seul dé par hexagone-cible aux deux camps.

### SCENARIO 2 : ¡ NO PASARÁN !

Appliquer la règle **Unités spécialisées (Troupes 2)** aux unités des Brigades Internationales et du Tercio identifiées par des badges.

Appliquer les Règles de **Matériel (Matériel 1)** aux unités équipées d'**Arme antichar (Matériel 2)** et de **Mitrailleuse (Matériel 8)**.

La carte "Attaque aérienne" ne procure qu'un seul dé par hexagone-cible aux deux camps.

Appliquer les règles de **Half-Tracks (Troupes 18)**, qui ne peuvent renforcer que des unités italiennes.

Appliquer les règles de **Cavalerie (Troupes 8)** et d'**Armée royale italienne (Nations 6)** mais sans le Haut commandement italien.

### SCENARIO 3 : COLLINE 481

Appliquer les règles **Unités spécialisées (Troupes 2)** et de **BCF (Nations 5)** aux unités des Brigades internationales identifiées par un badge. Vous pouvez utiliser des figurines de soldats britanniques.

Appliquer les règles **Unités spécialisées (Troupes 2)** à la Garde du QG des Nationaux.

Appliquer les règles de **Canons antichars lourds (Troupes 23)** aux 88 sous casemate.

Appliquer les règles de **Matériel (Matériel 1)** aux unités équipées de **Mitrailleuse (Matériel 8)**.

Appliquer les règles de **QG de campagne (Terrains 56)**. Si le joueur républicain s'en empare le QG est détruit et le joueur national perd une carte de commandement tirée au sort par son adversaire.

Appliquer les règles de **Montagnes (Terrains 30)**.

Appliquer les règles de **Cavalerie (Troupes 8)** à l'unité nationale identifiée par un badge.

Le joueur du camp national peut utiliser une carte Reconnaissance 1 comme une attaque aérienne, avec 1 seul dé par hex-cible, ou comme un tir de barrage dans la section concernée. En contre-attaque le joueur républicain la joue comme une Reconnaissance 1.

La carte "Attaque aérienne" ne procure qu'un seul dé par hexagone-cible aux deux camps.

## **SCENARIO 4 : ; VIVA LA MUERTE !**

Les unités républicaines sont affaiblies, elles ne comportent que 3 (infanterie), 2 (blindés) ou 1 (canon) figurines.

Appliquer les règles d'**Église (Terrains 19)**, d'**Obstacle routier (Terrains 40)** et de **Tranchées (Terrains 51)**.

La carte Attaque aérienne procure 2 dés par hex-cible au joueur national.

Les cartes Tir de barrage et Attaque aérienne sont interdites au joueur républicain (défausser et tirer une nouvelle carte).

Chers ami(e)s fans 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 ce deuxième 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 »

Rudolf « Percevan »

Stéphane « Kaleunt-4Woll4 »