

**12 AVRIL 2014**  
**APRIL 12 2014**  
**LUDRES  FRANCE**



**OPÉRATION NEPTUNE  
(OU PRESQUE ...)**

**MEMOIR '44**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
**MÉMOIRE 44**

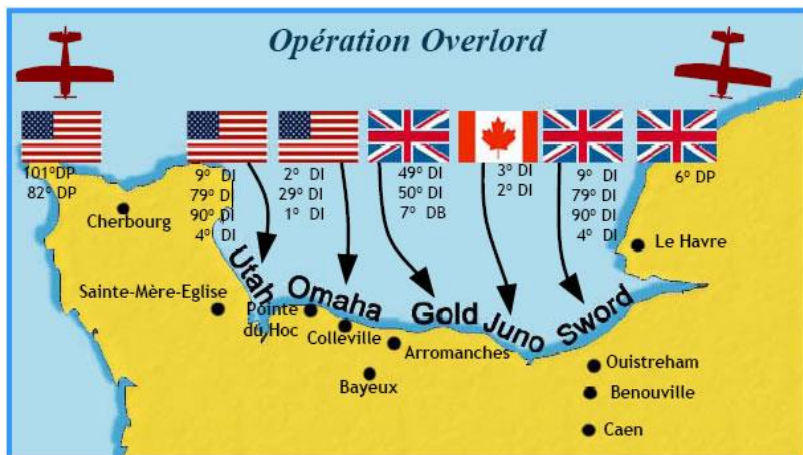
Comme le titre de ce document le laisse à penser, le thème de la soirée sera l'Opération Neptune. Nous allons tenter de recréer, au travers d'une partie, l'ensemble de l'opération de débarquement sur les quatre plages mythiques que sont Omaha, Gold, Juno et Sword. Malheureusement, le nombre de joueurs présents ne nous a pas permis d'inclure Utah dans la configuration.

# 1 Préparatifs

## 1.1 Champ des opérations

- 4 maps overlord Omaha, Gold, Juno et Sword sont déployés selon la géographie des opérations ci-dessous
- 2 decks overlord complet
- Maps imprimées sur feuille, avec position alliés vierge
- Papier / crayon

NB : Sword est une map non pré-imprimé : il faudra prévoir les overlay de décor.



Seules les figurines de l'Axe sont placées sur les plateaux. Les pions mines ne sont pas placés mais regroupés dans un pot. Elles seront tirées au hasard dans le pot sur activation de la mine

L'ensemble des figurines alliées sont mis à disposition du commandement suprême Alliés sur une table à part :

Infanterie régulière .....	67
Infanterie Spécialisées .....	13
Blindés .....	23
Funnies .....	6
Artillerie .....	2
Artillerie mobiles .....	4
Destroyers .....	6
Barges .....	26

A titre indicatif les figurines Alliées des scénarios originaux se dénombrent ainsi :

<b>Gold Beach</b>	Infanterie .....	18	<b>Juno Beach</b>	Infanterie .....	18
	Infanterie Spécialisée .....	1		Infanterie Spécialisée .....	3
	Blindé .....	6		Blindé .....	6
	Funny .....	2		Funny .....	4
	Artillerie mobile .....	2		Artillerie mobile .....	2
	Destroyer .....	2		Destroyer .....	2
	Barge .....	11		Barge .....	6
<b>Omaha Beach</b>	Infanterie .....	18	<b>Sword Beach</b>	Infanterie .....	13
	Infanterie Spécialisée .....	2		Infanterie Spécialisée .....	7
	Blindé .....	5		Blindé .....	6
	Artillerie .....	0		Artillerie .....	2
	Destroyer .....	2			
	Barge .....	9			

Les arbitres sont désignés.

## 1.2 Constitution des équipes

Axe : 14 joueurs

- 1 commandant Suprême : *Rommel*
- 1 second au commandant en chef
- 3 généraux sur Omaha (flanc gauche, centre et droit)
- 3 généraux sur Gold (flanc gauche, centre et droit)
- 3 généraux sur Juno (flanc gauche, centre et droit)
- 3 généraux sur Sword (flanc gauche, centre et droit)

Alliés : 14 joueurs

- 1 commandant Suprême : *Eisenhower*
- 1 second au commandant en chef
- 3 généraux sur Omaha (flanc gauche, centre et droit)
- 3 généraux sur Gold (flanc gauche, centre et droit)
- 3 généraux sur Juno (flanc gauche, centre et droit)
- 3 généraux sur Sword (flanc gauche, centre et droit)

Une fois les 2 équipes (Axe et Alliés) constituées :

- 2 joueurs doivent se porter volontaire pour tenir les rôles de commandant suprême dans chacune des équipes
- 2 joueurs doivent se porter volontaire pour tenir les rôles de second en chef dans chacune des équipes

Le second en chef fait partie de l'état-major suprême et appui les décisions du commandant suprême : A eux deux, ils constituent le **commandement suprême**.

Le Mode de répartition des équipes est à définir (hasard, affinité, ...)

## 2 Principes de jeu

---

La partie, à quelques exceptions prêtes, se déroule comme une partie Overlord standard

Outre cela, et afin de reproduire l'approche des troupes Alliées, les trois premiers tours se joueront de façon différente.

### 2.1 Déroulement de la partie

Le commandement suprême dirige l'ensemble des opérations de son camp (les quatre cartes Overlord donc).

Le commandement suprême Alliés dispose de **18 cartes de commandements**.  
Le commandement suprême Axe dispose de **16 cartes de commandements**.

Les commandements suprêmes ne voient pas le théâtre d'opération. Ils disposent néanmoins de plans imprimés des opérations vierges des positions alliées)

Les commandements suprêmes distribuent les cartes à l'ensemble de ses généraux, par plage, en main propre, comme dans la **règle overlord**.,(pas plus de 3 cartes par map overlord) en concertation avec l'ensemble de ses généraux.

Cette concertation se fait pendant que l'autre camp réalise ses activations, mouvement et tir sur les terrains d'opération. De ce fait, la distribution des cartes commandement aux généraux pour la phase de jeu à venir se fait sans connaître la résolution des actions adverses en cours

La résolution des drapeaux ou action spéciale se fait par les arbitres, selon le meilleur choix en fonction des éléments de terrain

Cette phase de jeu dure **8 min**

Les commandants en chef ne jouent pas directement les cartes attaque aérienne, tir de barrage... mais les confies a un général d'une plage donnée (en respectant les limites de carte tactique par généraux).

Les commandants en chef peuvent confier les troupes en réserve à un général en même temps que les cartes : celui-ci est obligé de les amener en jeu en mer en utilisant une activation. L'unité ainsi mis en jeu pourra également bouger en mer lors de la phase de mouvement.

A la fin du tour, le commandement suprême pioche des cartes selon les **règles Overlord**

L'efficacité de commandement d'un camp passe par une excellente communication entre les différents généraux et le commandement suprême

## 2.2 Phase préliminaire

Une phase préliminaire de 3 tours va permettre aux troupes Alliées de se déployer sur les différentes maps.

### 2.2.1 Tour des Alliés

Les Alliés jouent en premier.

Durant ces trois tours, les Alliés vont pouvoir activer les unités dont ils disposent en utilisant 1 point d'activation par unité. A chacun de ces tours, le commandement suprême répartira entre ses généraux **63 points d'activation**.

Pour chacun des généraux, il attribue un nombre de points d'activation **sur papier** et les unités à déployer (pris sur la réserve). Les points non attribués par le commandement suprême peuvent permettre de bloquer des unités en réserve pour plus tard (1 point = 1 unité).

Les généraux dépensent les points selon :

- L'apparition d'une unité en mer coûte 1 point d'activation
- Le mouvement d'1 unité en mer coûte 1 pt d'activation.
- Le général peut également remettre des unités en réserve pour 1 pt d'activation par unité (celle-ci pourra être redéployée sur n'importe quel map de manière classique durant la suite de la partie).

*A titre indicatif le positionnement des figurines Alliées des scénarios originaux correspond à un total de 189 points d'activation, répartis comme suit :*

<i>Omaha.....</i>	<i>43 points d'activation</i>
<i>Gold.....</i>	<i>49 points d'activation</i>
<i>Juno.....</i>	<i>52 points d'activation</i>
<i>Sword.....</i>	<i>45 points d'activation</i>

Durant cette phase, les contraintes suivantes sont à respecter :

- Il est interdit de débarquer sur les hexagones de plage pendant les tours préliminaires
- Le commandement suprême doit attribuer entre 15 pts et 20 pts d'activation par map et par tour
- Les troupes non déployés sont conservés par le commandement suprême en réserve
- Les destroyers ne peuvent être déployés que sur la 1ere ligne de mer (au large)
- Les artilleries ne peuvent être déployées que sur la 1ere ligne de mer (au large)
- Les barges ne sont pas déployées ! Elles n'apparaissent pas avec les pts d'activation. A l'issue du 3eme tour, le commandement suprême distribue les barges à chaque général, qui les déploient, au choix, sous les troupes sur la 1ere ligne de mer (au large)

### 2.2.2 Tour de l'Axe

A la fin de chaque tour d'approche, l'Axe a la possibilité de jouer 1 carte commandement ou lancer 1 dé d'activation par map Overlord, avec possibilité de re-piocher autant de carte.

## 3 Conditions de victoire

---

**50 médailles** dont au moins **10 médailles par map** overlord ou camp ayant le plus de médailles à l'issue du temps de jeu imparti,

Compteur de médailles bloquées par map

Omaha.....	<b>14 médailles max</b>
Gold.....	<b>14 médailles max</b>
Juno.....	<b>17 médailles max</b>
Sword.....	<b>12 médailles max</b>