

Variante pour le jeu Mémoire 44 en mode Overlord

par Philoo, le 12 novembre 2009

Cette variante ne modifie pas les règles du jeu. Le changement est dans la nature des relations entre les généraux en chef et les généraux de secteurs.

Pour cela, il faut non pas deux jeux mais quatre, et un peu d'espace. Je m'explique :

Six généraux de secteur sont en face à face devant le terrain tel qu'il est. Dans une autre pièce, les deux généraux en chef sont devant la représentation du théâtre des opérations.

Au départ, les deux cartes Overlord sont strictement identiques. Au premier tour, le général en chef qui commande un camp appelle un de ses généraux de secteur et discute stratégie avec lui. Ils décident quoi faire, puis le général en chef remet à ce général de secteur trois enveloppes adressées à chacun de ses généraux de secteur. Les enveloppes contiennent les cartes qui doivent être jouées.

Le camp adverse fait de même. La première question du général en chef adverse est alors : " Quelle est la situation ? "

Et son général de secteur doit modifier la carte représentant le théâtre des opérations en se rappelant de la situation qu'il a quittée sur le terrain. Tout de mémoire ! Il déplacera les unités, retirera les figurines, corrigera ce qui lui semble inexact. Ensuite, ils décident ensemble de la stratégie à adopter.

Ainsi de suite.

Le général en chef ne pourra aller constater la situation sur le terrain que lorsqu'il jouera les cartes qui lui permettent d'agir directement (tir de barrage, etc.).

Cas particulier de la carte **Embuscade**

On peut envisager deux possibilités :

- soit le général en chef glisse la carte dans l'enveloppe d'un de ses généraux de secteur, qui l'utilise au moment opportun.
- soit il la donne au général de secteur avec qui il s'est entretenu, lequel la garde sous le coude et la joue ou la donne au moment venu pendant le tour qui suit.

C'est à définir avant de commencer la partie.

Voilà une façon de jouer qui donnerait un sens nouveau au jeu Mémoire 44 !

Cette variante devrait produire une tension supplémentaire, un suspense terrible. Les généraux de secteur qui doivent lancer des assauts trop courts ou bien mobiliser des troupes qui n'existent plus. Quant aux généraux en chef, la crainte de connaître l'issue des stratégies adoptées, donner du renfort dans des secteurs où c'est superflu, etc. Un truc nouveau !