

# MEMOIRE 44 · GUIDE TACTIQUE

## QUELQUES PRINCIPES FONDAMENTAUX PERMETTANT D'AMELIORER SON JEU

---

### DU MEILLEUR USAGE DU JEU

*Percée de blindés !* Utilisez vos unités blindées lorsque vous en possédez. C'est votre arme la plus efficace pour mener une attaque, permettant de surprendre l'ennemi en terrain découvert et d'exploiter n'importe quelle situation.

*Soyez offensif !* Attaquez les unités adverses dès qu'elles sont à portée de tir. Plus vite elles essuieront des pertes, moins vous perdrez d'hommes. Mais ne vous aventurez pas dans des combats où vous n'avez aucune chance.

*Combinez vos attaques !* Concentrez le feu de vos différentes unités sur les troupes adverses les plus vulnérables ou celles qui vous apporteront le plus. Toute attaque qui élimine une unité ennemie implique que moins de dés seront jetés en retour contre vos propres soldats. Une unité réduite conserve la même puissance de feu que lorsqu'elle est complète ; alors libérez le plateau de leur présence dès que possible.

*Défendez vos positions !* Certaines situations vous imposeront de rester en défense pendant quelque temps. Tirez avantage de toutes les positions défensives à disposition mais ne vous y habituez pas trop : soyez toujours prêt à contre-attaquer et à sortir vous battre face à l'ennemi.

*Bonne chance !* Les dés et le hasard affectent les deux camps de manière égale. Ne comptez pas sur eux seuls pour vous donner l'avantage sur votre adversaire.

*Jouez intelligemment !* Placer à couvert une unité sérieusement réduite peut être une manœuvre efficace. Ou bien vous pouvez envoyer cette infanterie qui n'est plus composée que d'une seule figurine juste à côté de votre adversaire, afin de protéger les autres unités situées derrière elle. Cela peut valoir le coup de tenter sa chance en lançant une attaque.

*Gardez vos objectifs en mémoire !* N'oubliez JAMAIS vos conditions de victoire. Ne perdez pas de temps à poursuivre quelque chose qui ne vous permettrait pas de gagner la partie.

*Gardez vos cartes !* Certaines cartes peuvent considérablement modifier le cours du jeu. Conservez ces cartes sur votre support jusqu'à ce que leur utilisation ait un effet décisif. Agir ainsi est parfois frustrant car cela implique parfois d'accepter des pertes conséquentes avant de poser une telle carte.

*Prenez des risques mesurés !* Une situation peut vous demander ou vous imposer une série d'actions risquées ou imprévisibles qui peuvent vous mener à la victoire ou à la défaite. Mesurez les risques et

les conséquences qu'il y aurait à les prendre, puis décidez-vous.

*À couvert !* Mettez vos unités à couvert dès que possible, aussi vite que possible. Cela les aidera à survivre à toute action de l'ennemi, notamment ses blindés ou des cartes puissantes.

*Prenez l'initiative !* Soyez attentif à ce qui se passe sur le plateau de jeu. Projetez-vous dans la suite de la partie et ayez toujours en tête ce que vous comptez faire. Ne laissez pas l'adversaire vous forcer à réagir comme il l'entend. Bien sûr, nous le savons tous, tout dépend des circonstances précises de la partie.

*Jouez avec le plateau !* Essayez de positionner vos unités sur les hexagones divisés par les pointillés rouges séparant les sections : cela offre deux occasions d'activer ces unités, ce qui rend ces hexagones très précieux. Profitez également des types de terrain, comme les plages ou les rivières, pour contrôler et limiter les mouvements des unités ennemies.

*Actionnez l'artillerie au plus vite !* L'adversaire a vraiment du mal à détruire les unités d'artillerie, car seule une grenade au dé permet d'en ôter une figurine.

### DU MEILLEUR USAGE DES CARTES

Vous devez élaborer votre tactique en fonction des cartes dont vous disposez sur votre support. Ajustez-la en fonction de celle que vous piochez et croisez les doigts lorsque vous lancez les dés... Même la stratégie la mieux élaborée peut être mise à bas si vous manquez de cartes opportunes, ou bien si l'adversaire en possède suffisamment pour vous contrer, ou encore si vous n'obtenez que de mauvais dés. Le fait de posséder moins de cartes que votre adversaire réduit le nombre d'options qui s'offrent à vous ; cela peut également diminuer la portée de vos offensives ou contre-attaques. *A contrario*, le fait d'avoir plus de cartes que votre adversaire ne doit pas pour autant vous rendre trop confiant.

Assurément, il est utile de garder à l'esprit quelles cartes sont déjà sorties — d'autant plus qu'il y a énormément de cartes de section Flanc droit, Flanc gauche et Centre. Si vous connaissez le nombre exact de chacun de ces types de cartes (plus celles permettant d'activer des unités dans toutes les sections en même temps), cela peut faire une grande différence dans la partie : conservez les cartes de la section où vous êtes le plus fort (où l'ennemi est le plus faible). Avec suffisamment de cartes, vous pourrez continuellement pilonner les lignes adverses pour déloger ou éliminer l'ennemi de cette zone.

L'utilisation la plus massive des cartes Tir de barrage ou Attaque aérienne doit concerner les unités d'artillerie retranchées, car elles ne peuvent pas battre en retraite et elles présentent un sérieux danger pour vos troupes. Un jet de quatre dés contre deux figurines d'artillerie dans un bunker permet généralement de gagner une médaille tout en portant un coup sérieux à votre adversaire. Vous pouvez également utiliser ces cartes contre une unité située sur un hexagone de ville, ou tout autre terrain difficile, notamment si cela prive votre adversaire d'une médaille temporaire en éliminant ou faisant battre en retraite son unité.

Ne gaspillez jamais une carte importante ou une unité déjà réduite si ce n'est pour une excellente raison, comme gagner votre dernier point de victoire.

Il se peut qu'aucune unité adverse ne soit retranchée, ou située sur un terrain difficile. Dès lors, le choix de votre cible dépendra de la situation. Cherchez à « maximiser » les dégâts en sélectionnant des cibles dont les possibilités de retraite sont limitées et celles qui pourraient être hors de portée de vos troupes au sol. Frapper le long de la dernière ligne de votre adversaire est toujours un bon choix car tout drapeau de retraite équivaut à une perte. Les unités blindés et les infanteries spécialisées sont également de bonnes cibles, où qu'elles se trouvent.

## DU MEILLEUR USAGE DES TROUPES

Il est essentiel de connaître les forces et les faiblesses de chaque type d'unité. Ainsi, les chars subissent un malus de 2 dés lorsqu'ils attaquent des unités situées en ville ou en forêt, mais l'infanterie ne connaît qu'un malus d'1 dé. C'est pourquoi, dans un scénario où l'ennemi est à couvert, piler avec ses chars ne sert à rien. Mieux vaut forcer les troupes adverses à battre en retraite à l'aide de votre infanterie (ou mieux encore : l'artillerie), pour ensuite utiliser vos blindés afin de les éliminer. Ainsi, vous bénéficiez des avantages des tanks (rapidité, 3 dés à toute distance, Percée de blindés).

Formez des lignes d'attaques aux intersections, de façon à pouvoir détruire rapidement une unité ennemie en l'attaquant depuis un autre flanc. Acceptez que certaines troupes subissent des dégâts pour attirer d'importantes unités adverses suffisamment loin de leurs terrains protégés pour les encercler et les éliminer. Utilisez conjointement l'infanterie et les blindés, mais privilégiez l'infanterie en première ligne : les chars peuvent toucher leurs cibles à des distances plus longues tout en étant protégés par l'infanterie. Utilisez votre artillerie pour affaiblir l'ennemi ou le mettre en déroute. Les joueurs doivent faire reculer des unités affaiblies hors de portée des artilleries ennemies et faire en sorte de bien les séparer pour ne pas tenter l'adversaire d'utiliser une Reconnaissance aérienne sur elles.

Pour remporter la victoire, vous devez engranger le plus de médailles possible, tout en évitant que votre adversaire en fasse tout autant. Pour ce faire, infligez plus de dégâts à l'ennemi qu'il ne vous en cause. Assurez-vous d'éliminer les unités fortement affaiblies tout en écartant les vôtres des lignes de mire adverses. Le meilleur moyen pour prendre le pas sur votre adversaire est de lancer davantage de dés. Et pour cela, il vous faut attaquer avec un maximum d'unités, tout en faisant de meilleures touches, n'offrant rien en retour. Ainsi, vous devez considérer quel sera l'état du champ de bataille après votre offensive, et quelle riposte votre adversaire est à même de lancer.

Vous n'avez pas à gagner toute la bataille : il vous faut simplement récupérer des médailles ; rien d'autre. Le fait de commencer avec des troupes plus nombreuses n'est pas forcément un avantage. Une carte Accrochage Flanc Gauche ne permet d'activer que 2 unités : il n'est donc pas important que vous disposiez de 5 ou seulement 2 unités dans cette section. *Mémoire 44* demande avant tout de choisir minutieusement les unités à activer. Ne cherchez pas à déplacer trop vite vos troupes vers une section parce que vous y disposez de bonnes cartes ; élaborez plutôt un plan et essayez, dans la mesure du possible, de vous y tenir. Parfois, vous pourrez même décider de maintenir une unité d'infanterie sérieusement affaiblie, simplement parce qu'elle conserve toute sa puissance de feu...

Chaque scénario nécessite des tactiques particulières. Un joueur qui comprend cela dès le début a plus de chances de gagner la partie, ou tout du moins d'être sur un pied d'égalité face à l'ennemi plus important.

## CONCERNANT L'ATTAQUE

### Les unités blindées

Jouer l'offensive vaut souvent le coup, notamment avec les chars. Les unités blindées sont le premier moyen d'attaque. Il est rarement productif de les laisser sans rien faire. D'autant plus qu'il est possible de mener plusieurs assauts successifs : balayer une unité ennemie en combat rapproché permet de faire des Percées de blindés. Bien entendu, une charge insensée lancée sous le feu nourri de l'ennemi ne pourra que vous faire perdre vos unités. Lorsque vous ne les utilisez pas, gardez vos unités blindées derrière des troupes d'infanterie ou protégez-les sur un terrain propice. Ne les sortez que si vous avez une bonne raison de le faire. Les blindés qui attaquent en terrain découvert, sur les plages ou les collines, peuvent faire des Percées de blindés et ont donc des chances de lancer 3 dés supplémentaires. Voyez les combats rapprochés avec vos blindés comme des occasions de jeter 4 dés contre 2 en riposte ; avec une Percée de blindés, c'est davantage un taux de 6 contre 2.

## L'assaut

La partie se gagne en éliminant l'ennemi et en occupant des positions. Il vous faut donc aller au contact de l'ennemi. Le niveau d'offensive le plus prudent dépend de la situation générale, de l'expérience, de l'intelligence de votre adversaire ainsi que du nombre et des types de troupes dont vous disposez. Un assaut sera généralement couronné de succès si tout ou partie des conditions ci-dessous sont réunies.

1/. Réussir au moins un jet de dés moyen. Si vous avez suffisamment de cartes, cela suffit généralement à contrer la malchance aux dés, mais si vous n'obtenez pas grand chose avec ces derniers lors de la première phase d'un assaut général, c'est souvent démoralisant et des cartes mineures n'aideront en rien.

2/. Ne changez pas d'objectif. Si votre adversaire lance son propre assaut dans une autre section, cela signifie qu'il n'a pas les cartes nécessaires pour se défendre contre vous. Il est aux abois, vous ne devez donc pas perdre votre sang froid et rester au contact jusqu'à l'éliminer. C'est dans ces moments-là que les cartes Reconnaissance en force ou Attaque frontale peuvent être jouées : vous pourrez ainsi repousser la menace ennemie tout en poursuivant votre assaut.

3/. Ne faites pas reculer vos unités réduites. Rappelez-vous qu'elles combattent toujours avec la même puissance de feu et qu'elles ne peuvent être éliminées que s'il reste quelqu'un pour ce faire. Il est également possible que votre adversaire soit à court de bonnes cartes...

4/. Dans la mesure du possible, retardez votre assaut pour ne le lancer qu'après que votre adversaire aura déployé massivement ses forces dans une section différente. Une telle manœuvre indique sans doute qu'il ne possède de cartes que pour cette section-là, principalement.

5/. Visez les troupes amoindries : une unité éliminée ne peut pas tirer en retour... Une unité complète est plus faible que deux unités réduites, car leurs puissances de feu, elles, sont toujours intactes et peuvent être associées. Seule leur capacité à endurer des pertes a été réduite.

6/. Ne lancez votre assaut qu'avec au moins trois cartes en réserve sur votre support, afin que vous puissiez le mener à son terme. C'est sans doute là le point le plus important, car votre adversaire est sans défense s'il n'a pas les cartes nécessaires pour activer les troupes que vous attaquez.

7/. Le rapport entre unités attaquantes et attaquées doit être d'au moins 1 contre 1. Essayez de mener votre assaut avec autant d'unités que possible, au même moment et dans la même zone, pour éprouver durement les défenses de l'ennemi.

8/. Faites un usage agressif mais raisonné des Percées de blindés. Ne retenez ni n'éparpillez vos

monstres de métal. Attaquez les troupes que votre infanterie aura préalablement repoussées en terrain découvert : lancer 6 dés est la meilleure chose qui puisse arriver à un joueur offensif. Il vous faut seulement faire attention à ce que votre adversaire ne puisse bloquer votre retraite après une riposte audacieuse, car les drapeaux peuvent décimer les unités blindées très rapidement.

9/. Jouez vos cartes avec sagesse. Si vous avez — vous devriez en avoir — une carte qui vous permet de bouger vos unités dans les trois sections en même temps, conservez-la jusqu'à ce que votre adversaire soit à court de cartes. Commencez alors le carnage.

Lorsque vous attaquez, prenez votre temps au lieu de bouillir d'impatience. Attendez jusqu'à ce que vous puissiez jouer plus d'une carte valant réellement le coup. Si vous avez l'occasion d'éliminer une unité ennemie avec un ou deux dés, sautez dessus et gardez celle de lancer plus de dés pour des cibles autrement plus conséquentes. Il est très gratifiant de pouvoir attaquer une unité dans le tour même où elle a été forcée de se mettre à découvert. De même qu'il est souvent efficace de bloquer toute possibilité de retraite, ou encore d'attaquer des unités n'ayant nulle part où aller. Dès lors que le jeu demande d'acquérir des médailles en atteignant des objectifs ou en détruisant des unités ennemies, il est payant de jouer de manière offensive. Vous ne pourrez jamais savoir de quelles cartes dispose votre adversaire ; qu'importe qu'elles soient « bonnes » ou « mauvaises » : attaquez au plus vite.

## CONCERNANT LA DEFENSE

### Généralités

Le commandant qui défend doit être extrêmement précautionneux, attentif et méthodique, jusqu'à ce que l'attaque survienne. Ne jouez pas immédiatement votre « meilleure carte » : conservez-la pour la contre-attaque que vous aurez à élaborer. Être sur la défensive ne signifie pas être passif. Avoir des unités sur les hexagones séparés par des pointillés rouges peut être d'un grand secours. De même, ciblez les unités ennemies qui sont encore complètes, car affaiblir ces troupes peut contraindre votre adversaire à être moins offensif. Cela aura pour principal effet d'affaiblir son attaque, surtout si l'unité que vous avez touchée est importante. Il est également évident que vous devez tirer profit des protections qu'offre le terrain.

1/. Encassez quelques attaques dans une section sans riposter. Laissez l'attaquant croire que vous êtes à court de cartes dans cette section, ce sera pour lui un encouragement à poursuivre son offensive.

2/. L'artillerie est très utile derrière tout terrain la protégeant des lignes de mire ennemies. L'attaquant verra à quel point il est coûteux d'attaquer une unité d'artillerie ; c'est pourquoi

elle sera rarement une cible prioritaire pour ses troupes.

3/. Faites en sorte de ne pas rester calfeutré dans vos bunkers ou derrière vos sacs de sable. S'il y a une chance de frapper l'ennemi en terrain découvert depuis un hexagone vous protégeant moins bien, saisissez-la.

4/. Utilisez vos blindés pour briser l'attaque de votre adversaire, en vous tenant le plus loin possible de son infanterie. Vous pouvez même en profiter pour mener des contre-attaques dans les sections menacées, pour peu que vos tanks soient bien placés.

5/. Faites reculer vos unités affaiblies, afin de ne pas donner à votre adversaire l'occasion de gagner trop facilement des médailles. Remplacez ces unités par d'autres, complètes. Placez précautionneusement vos troupes, surtout celles qui ont été réduites — mettez-les à couvert dans les bunkers, derrière des sacs de sable ou sur tout terrain difficile d'accès.

Il vaut mieux laisser l'ennemi venir à vous (il n'y a aucune limite de temps). Trouvez les positions adéquates et tenez-les : l'ennemi a tout autant besoin de ces médailles que vous... Une telle tactique vous laisse souvent le temps de réunir une main de cartes puissantes. Puis, quand l'ennemi est suffisamment près, passez à l'attaque.

Cette tactique est quelquefois risquée, mais c'est souvent la meilleure dans ce genre de situation. Bien entendu, les jets de dés peuvent ruiner les plans les mieux élaborés. Si vous lancez toutes vos troupes sabre au clair dans les scénarios qui vous sont défavorables, c'est votre tête que vous retrouverez au bout d'une pique... C'est plutôt en adoptant une stratégie vigilante et en mettant vos troupes à couvert, pouvant assurer des tirs défensifs, que vous vous assurerez le succès.

Essayez de combiner une stratégie prudente à des tactiques offensives. L'offensive peut valoir le coup dans les bonnes occasions, mais vous devez rester attentif jusqu'à ce qu'elles se présentent. Elaborez un plan pour cela, réunissez de bonnes cartes sur votre support et placez soigneusement vos troupes. Lorsque la situation le permet vraiment, soyez offensifs.

### Quand battre en retraite ?

C'est rare, mais quelquefois, une unité très endommagée doit battre en retraite face à l'ennemi. Les facteurs à prendre en compte sont les suivants :

1/. L'ennemi sera-t-il forcé de faire quelque chose dont il n'a pas envie, s'il poursuit cette unité ? Considérez les cas où cela amènerait l'ennemi à portée de tir de vos autres troupes, ou bien le pousserait à gaspiller une carte de commandement pour éliminer l'unité battant en retraite.

2/. Au début de la partie, il est sans doute acceptable de renoncer à une unité affaiblie pour se concentrer sur le déploiement de vos autres unités. Si la fin du jeu approche et que vous ne pouvez pas vous permettre de perdre ladite unité, alors vous devez la faire reculer à couvert ou bien la soutenir avec d'autres troupes.

3/. Les hexagones situés sur la ligne la plus proche d'un joueur sont les plus dangereux, du fait des règles de retraite : une unité ne pouvant reculer perd autant de figurines que de retraites qu'elle ne peut effectuer. Ces règles rendent également dangereuse toute progression d'une unité avec deux autres qui la soutiendraient immédiatement derrière elle.

<p>Texte original : « <i>Memoir'44 Basic Strategies</i> » par <b>Mr. &amp; Mrs Guderian</b> Traduction : Louis "lbouy" Bouyssoux Deuxième version · 15 juillet 2009 <i>Mémoire 44</i> est un jeu de Richard Borg publié Days of Wonder</p>
--