Richard Borg

THE BATTLES OF

LA BATAILLE DE

KHALKHIN-GOL

OVERLORD

BREAK THROUGH

SPECIAL ORDERS

SERIES 2

MEMOIR '44

DAYS OF WONDER

MÉMOIRE 44

MAP 1

MEMOIR '44

THE BATTLES OF KHALKHIN-GOL

I. Simplified Campaign Rules 2
Scenarios 2
Campaign Victory 3
Campaign Attrition and Reserves 3
Degree of Victory 3
Attrition Roll 3
Khalkhin-Gol Campaign Attrition Notes 3
Campaign Reserves 3
Reserve Deployment 4
II. Advanced Campaign Rules 4
III. New Troops & Figures 4
Type 97 Te-Ke Tankettes 4
BA-10 Armored Cars 5
IV. New Actions 5
Molotov Cocktails 5

Welcome to the first volume of the Battle Map II Series: the Battles of Khalkhin-Gol. In this expansion, you'll find two pre-printed Breakthrough scenarios, two pre-printed Overlord scenarios, and a full campaign of scenarios to relive the battles of Khalkhin-Gol at the Soviet-Japanese border. As a Soviet commander, use your armored cars to overrun the Japanese positions, using hit and run tactics. As a Japanese general, use your Te-Ke light tanks to maneuver faster than your opponent and achieve victory! The war has just begun...

And above all, have fun and enjoy!

– Richard Borg and the skirmishers at Days of Wonder

Richard Borg

I. SIMPLIFIED CAMPAIGN RULES

Playing a series of battles that make up an entire campaign is an exciting way to expand your Memoir '44 experience. A campaign is a series of thematically and chronologically linked scenarios designed to be played in succession. However, the Memoir '44 Simplified Campaign Rules allow players to not only link the Khalkhin-Gol scenarios together, but will work perfectly for any set of Memoir scenarios players want to link together and play as a campaign.

The **Battles of Khalkhin-Gol** is a unique linear campaign of 8 scenarios, including standard and Breakthrough battles. Players will complete the campaign by playing the scenarios in order and the general with the most Victory Medals wins.

Scenarios

The scenarios of the Khalkhin-Gol Campaign must be played in the following order. Breakthrough cards are recommended (though not mandatory) for the two Breakthrough scenarios. For a faster campaign (4 hours or less) you can play the campaign without the two Breakthrough Scenarios.

1. **The Khalkhin-Gol Spark**
2. **Kawatama Bridge**
3. **Bain Tsagan Heights (Breakthrough)**
4. **Soviet Infiltration**
5. **The Halha River Shelling**
6. **Down in the Dumps**
7. **Attack on the Soviet Outpost**
8. **Tightening the Noose (Breakthrough)**

For historical flavor, you can gather friends and play the Overlord scenario «The Khalkhin-Gol Encirclement» before the last scenario «Tightening the Noose». Do not count the medals of this battle in the campaign, though.

The second Overlord scenario, «Cape Torokina Landings», is not part of the Khalkhin-Gol Campaign. It is an independent scenario, much later during the war, opposing US Marines and Japanese forces.

Campaign Victory

After a battle, each player must record the number of medals gained on the Campaign Score Card. Once the final scenario in the campaign has been played, both players total the number of medals gained to determine the victor.

	Axis	Allies
• The Khalkhin-Gol Spark		
• Kawatama Bridge		
• Bain Tsagan Heights (BT)		
• Soviet Infiltration		
• The Halha River Shelling		
• Down in the Dumps		
• Attack on the Soviet Outpost		
• Tightening the Noose (BT)		
Total		

Degree of Victory

At the end of the campaign the degree of victory is determined as follows:

- **Draw – Equal medals up to a difference of 2 medals**
- **Minor Victory – Difference of 3 to 5 medals**
- **Decisive Victory – Greater than a 6 medal difference**

Campaign Attrition and Reserves

At the end of each battle, the number of enemy figures on a player's medal stand may impact the opposition player's unit strengths in the next campaign battle. In addition, the objective victory medals on a player's medal stand will allow a player to call up reserve units for the next campaign battle.

Attrition Roll

Roll one die for each of your opponent's figures you have on your medal stand. Roll for each figure one at a time. When the symbol rolled matches the unit type or is a grenade, the figure is out of action for the next campaign battle. To keep track of the figures that are out of action, place them next to the Command card deck at the side of the map.

After the next battle in the campaign is set up, with all units at full strength, each player must remove a figure from his units that corresponds to the figures (and unit types) that are placed next to the deck of Command cards. Players may remove the figures from any unit on the board.

Note: *Special care should be taken during a game to include a unit's badge (if any) along with the last figure of a unit when eliminated. That way, if there is a troop of this type deployed in the next battle and the Attrition Roll requires it, this specific troop type must lose one figure. If a unit of this type is not present in the next campaign battle, a standard unit of its type (Infantry, Armor, Artillery, etc.) must lose a figure instead.*

Typically a few units will start the next battle with one less figure. However, it is possible that an entire unit type could be eliminated due to the Attrition Roll. If this happens, the opposing player will start the battle with a victory medal for the lost unit.

Khalkhin-Gol Campaign Attrition Notes

- **A Cavalry unit is treated as Infantry on the Attrition Roll.**
- **An Armored Car is treated as Armor on the Attrition Roll.**

When an Armored Car is out of action because of the Attrition Roll and there is an Armored Car deployed in the next campaign scenario, it must be eliminated before the start of the battle and it will count as a medal because there is only one figure in an Armored Car unit. Place the Armored Car figure on the opponent's medal stand before the battle starts.

Campaign Reserves

For each objective victory medal on a player's medal stand, the player has the opportunity to call for Reserves. Roll two dice for each objective victory medal on a player's medal stand. When there are two or more objective medals on a player's medal stand, roll all dice at the same time. After the roll, determine which reserve units will be called up:

INFANTRY + INFANTRY	Deploy one standard Infantry unit.
ARMOR + ARMOR	Deploy one standard Armor unit.
ARTILLERY + ARTILLERY	Deploy one standard Artillery unit.
FLAG + FLAG	Place sandbags on a hex occupied by any unit at the beginning of the next battle.

STAR + INFANTRY

STAR + ARMOR

STAR + ARTILLERY

A special troop unit of this type is deployed as the reserve unit. The choice of which special troop that may be deployed, however, is limited to the special troop unit types that are going to be deployed in the next campaign scenario.

Examples:

- *The Soviet player's reserve roll result is a Star and Armor symbol. In the next campaign scenario, there is a Soviet Flame Thrower Armor unit. The Soviet player may therefore, choose to deploy an additional Flame Thrower Armor unit, as the reserve unit.*
- *The Japanese player's reserve roll result is a Star and Infantry symbol. In the next campaign scenario, there are SWAs Machine Gun and SWAs Anti-Tank Gun Infantry units. The Japanese player may therefore choose one or these SWAs as the reserve unit.*

STAR + STAR

Deploy a special troop unit of your choice (or a standard unit, if you prefer).
The choice of which special troop that may be deployed, however, is limited to the special troop unit types that are going to be deployed in the next campaign scenario (see above).

Reserve Deployment

A reserve unit, in the next campaign game, is deployed on any hex adjacent to a friendly unit, or on any player's baseline hex.

II. ADVANCED CAMPAIGN RULES

If you own Campaign Book #1 or #2, you may choose to use the campaign rules introduced in these expansions instead of the above Simplified Campaign Rules. There is however, no Objective Track. Therefore, the Soviet player starts the campaign with 1 Reserve Token and will gain one additional token at the start of each battle; the Japanese player starts the campaign with 5 Reserve Tokens and gains no additional tokens during the campaign.

III. NEW TROOPS & FIGURES

Type 97 Te-Ke Tankettes

Type 94 and 97 Tankettes were used by the Japanese during the battle of Khalkhin-Gol to provide support to Infantry. Unfortunately, they had insufficient armor to withstand enemy fire: at short range, even machine guns could pierce it.

When indicated in the scenario's Briefing Notes, place a Te-Ke unit (two Te-Ke figures to represent the thin armor) on the corresponding hex. A Te-Ke unit is treated like Armor for all purposes.

- **Movement:** An ordered Te-Ke unit may move up to 3 hexes normally. In the Khalkhin-Gol Campaign, other Armor units are limited to 2 hexes.
- **Battle:** An ordered Te-Ke unit may battle any enemy target unit 3 or fewer hexes away, rolling 3 dice.
- **Line of Sight:** A Te-Ke unit must have line of sight to its target.

BA-10 Armored Cars

The BA-10 was an armored car developed in the Soviet Union in 1938 and produced until 1941. It acted mostly as a reconnaissance vehicle, but could engage other lightly armored vehicles and light tanks if needed.

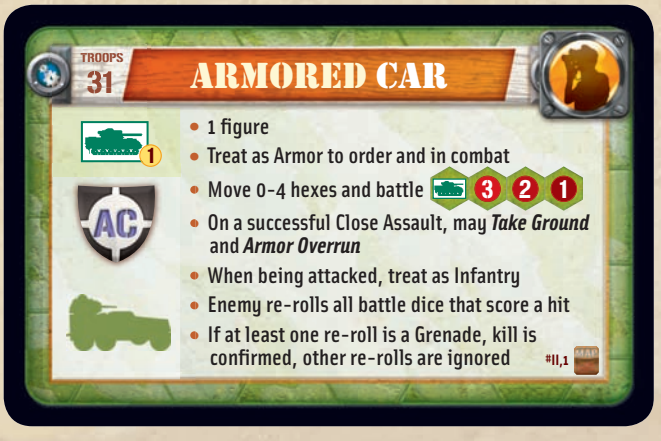
When indicated in the scenario's Briefing Notes, place an Armored Car figure on the corresponding hex. Note, both Soviet and Japanese will use the BA-10 figures as to represent their Armored cars. A Armored Car unit is treated like Armor for all purposes.

- **Movement:** An ordered Armored Car may move up to 4 hexes and battle.
- **Battle:** An ordered Armored Car may battle any enemy target unit 3 or fewer hexes away. It rolls 3 dice in Close Assault, 2 dice against a target at 2 hexes and 1 die against a target at 3 hexes. On a successful Close Assault, it may ***Take Ground*** and ***Armor Overrun***.

Armored Cars are treated as Infantry when targeted. However, they are harder to hit than normal Infantry figures. All enemy battle dice rolled against an Armored Car are ignored. Instead, those dice that would have scored a hit had the unit been a normal Infantry unit are rerolled. One hit is confirmed for each re-roll that is a Grenade; all other rerolls (including Flags, if any) are ignored.

The hybrid nature of an Armored Car make it vulnerable both to AT-Guns and Machine Guns: any Star result rolled by such weapons count as a hit and must be re-rolled.

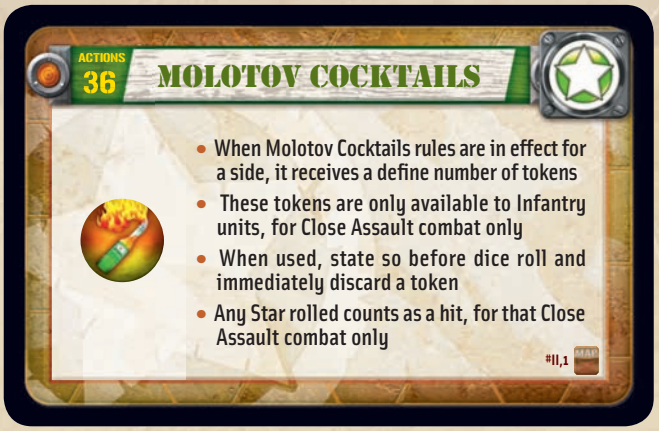
- **Line of Sight:** An Armored Car must have line of sight to its target.



IV. NEW ACTIONS

Molotov Cocktails

When Molotov Cocktails rules are in effect, take as many Molotov Cocktails as indicated in the scenario's special rules. When declaring a Close Assault with an Infantry unit, before rolling the dice, you can discard a Molotov Cocktail: in that case, any Star rolled will count as a hit for that Close Assault combat.



Flame Thrower Tanks (Special Rule)

When Flame Thrower Tanks score a hit in close combat, any flags rolled may not be ignored.

MÉMOIRE 44™

LA BATAILLE DE KHALKHIN-GOL

I. Règles de campagne simplifiées 6
Scénarios 6
Score de campagne 7
Degré de victoire 7
Attrition et réserves 7
Jet d'attrition 7
Notes d'attrition pour Khalkhin-Gol 7
Réserves de campagne 7
Déployer les réserves 8
II. Règles de campagne avancées . 8
III. Nouvelles troupes & figurines . 8
Chenillette Type 97 «Te-Ke» 8
Automitrailleuse BA-10 9
IV. Nouvelles actions 9
Cocktails Molotov 9

Bienvenue dans le premier volume de la 2e série des Battle Maps : la bataille de Khalkhin-Gol. Dans cette extension, vous trouverez quatre scénarios pré-imprimés : deux Breakthrough et deux Overlord, ainsi qu'une campagne complète qui vous fera revivre les affrontements de Khalkhin-Gol à la frontière de l'URSS et de l'empire nippon en 1939. Aux commandes des forces soviétiques, faites bon usage de vos automitrailleuses pour déborder l'ennemi et frapper fort et loin. En face, sous la bannière japonaise, utilisez vos chars légers Te-Ke pour prendre de vitesse votre adversaire et remporter la victoire ! La guerre ne fait que commencer ...

Et par-dessus tout, amusez-vous bien !

– Richard Borg
et les tirailleurs de Days of Wonder

Richard Borg

I. RÈGLES DE CAMPAGNE SIMPLIFIÉES

Enrichissez votre expérience de Mémoire 44 en jouant plusieurs batailles au sein d'une même campagne ! Une campagne est une série de scénarios reliés chronologiquement et thématiquement, que vous jouerez dans un ordre donné. Les règles de campagne simplifiées présentées ici vous permettront de jouer la campagne de Khalkhin-Gol, mais elles peuvent aussi être utilisées pour tout autre ensemble de scénarios que vous souhaiteriez jouer en campagne.

La bataille de Khalkhin-Gol est une campagne linéaire de huit scénarios dont deux Breakthrough. À l'issue de la campagne, le joueur qui a remporté le plus de médailles est déclaré vainqueur.

Scénarios

Les scénarios de la campagne de Khalkhin-Gol doivent être joués dans l'ordre suivant. Il est préférable (mais pas indispensable) d'utiliser des cartes de Commandement Breakthrough pour les deux scénarios proposés dans ce format. Pour une campagne plus rapide (en moins de 4h), vous pouvez aussi décider de ne pas jouer ces scénarios Breakthrough.

1. **L'étincelle de Khalkhin-Gol**
2. **Pont de Kawatama**
3. **Hauteurs de Bain Tsagan (Breakthrough)**
4. **Infiltration soviétique**
5. **Duel sur la rivière Halha**
6. **Attaque des dépôts**
7. **Redoute soviétique**
8. **Le marteau et l'enclume (Breakthrough)**

Pour ajouter une touche historique à la campagne, vous pouvez rassembler vos amis et jouer le scénario Overlord «Encerclement à Khalkhin-Gol» juste avant «Le marteau et l'enclume». Cependant, ne comptez pas les médailles de ce scénario dans la campagne.

Le deuxième scénario Overlord, «Cap Torokina», ne fait pas partie de la bataille de Khalkhin-Gol. Il s'agit d'un scénario indépendant qui se passe bien plus tard pendant la guerre et qui voit les US Marines affronter les forces japonaises.

Score de campagne

Après chaque bataille, notez dans le tableau ci-dessous le score de la bataille (en nombre de médailles). Une fois que vous avez terminé le dernier scénario, faites le total des médailles pour déterminer le vainqueur.

	Axe	Alliés
• L'étincelle de Khalkhin-Gol		
• Pont de Kawatama		
• Hauteurs de Bain Tsagan (BT)		
• Infiltration soviétique		
• Duel sur la rivière Halha		
• Attaque des dépôts		
• Redoute soviétique		
• Le marteau et l'enclume (BT)		
Total		

Degré de victoire

À la fin de la campagne, la victoire est déterminée comme suit :

- **Égalité – De 0 à 2 médailles d'écart**
- **Victoire mineure – De 3 à 5 médailles d'écart**
- **Victoire majeure – 6 médailles d'écart (ou plus)**

Attrition et réserves

À la fin de chaque bataille, chaque figurine présente sur les compteurs de médaille risque de réduire les effectifs de son propriétaire lors de la bataille suivante. A contrario, chaque médaille-objectif lui permettra d'appeler des réserves supplémentaires.

Jet d'attrition

À la fin de chaque bataille, chaque joueur lance un dé pour chaque figurine ennemie se trouvant sur son compteur de médailles. Si le symbole obtenu correspond au type de l'unité représenté par la figurine, ou si c'est une grenade, elle subit l'attrition : placez-la à côté du paquet de cartes de Commandement pour vous en souvenir. Sinon, rien ne se passe.

Au début de la bataille suivante, après la mise en place, chaque joueur doit retirer de ses unités autant de figurines que celles qui ont subi l'attrition dans son camp lors de la bataille précédente. Ces figurines peuvent être retirées de n'importe quelle unité.

Note : *si au cours d'une bataille, une unité spéciale est éliminée, pensez à placer son badge sur le compteur de médailles avec sa figurine. Ainsi, si cette figurine subit l'attrition, son propriétaire devra forcément choisir une unité de même type à qui l'appliquer. Si le scénario suivant ne propose pas de telles unités, il faudra reporter la perte sur une unité standard.*

Si une unité complète est éliminée par attrition avant même le début de la bataille (ce qui devrait être rare), l'adversaire marque une médaille.

Notes d'attrition pour Khalkhin-Gol

- **Une unité de cavalerie est considérée comme une unité d'infanterie.**
- **Une automitrailleuse est considérée comme une unité de blindés.**

De fait, si une automitrailleuse subit l'attrition et que le prochain scénario de la campagne fait intervenir des automitrailleuses dans le même camp, alors l'une d'entre elles devra être éliminée et rapportera une médaille à l'adversaire d'entrée de jeu, car les automitrailleuses ne disposent que d'une seule figurine par unité.

Réserves de campagne

À la fin de chaque bataille, pour chaque médaille-objectif présente sur le compteur de médailles d'un joueur, celui-ci peut appeler des réserves pour la bataille suivante. Il lance alors deux dés par médaille-objectif obtenue (s'il y en a deux (ou trois) il lance les quatre dés (ou six) en une seule fois). Il choisit ensuite ses réserves dans la liste ci-dessous, qu'il déploie au prochain scénario.

INFANTERIE + INFANTERIE	Déployez une unité d'infanterie standard.
BLINDÉ + BLINDÉ	Déployez une unité de blindés standard.
ARTILLERIE + ARTILLERIE	Déployez une unité d'artillerie standard.
DRAPEAU + DRAPEAU	Placez des sacs de sable sur l'hex de l'unité de votre choix au début de la prochaine bataille.

ÉTOILE + INFANTERIE
ÉTOILE + BLINDÉ
ÉTOILE + ARTILLERIE

Déployez une unité spéciale du type correspondant. L'unité spéciale doit correspondre aux autres unités spéciales du scénario suivant.

Exemple :

● *Le joueur soviétique obtient blindé + étoile. Il y a une unité de blindés lance-flammes dans le prochain scénario. Donc, le joueur soviétique peut en déployer une seconde en tant que réserve.*

● *Dans le même temps, le joueur japonais obtient infanterie + étoile. Il y a une unité d'infanterie équipée d'une mitrailleuse et une autre équipée d'une arme antichar dans le scénario suivant. Il pourra donc déployer une unité de ce type en tant que réserve.*

ÉTOILE + ÉTOILE

Déployez une unité spéciale de votre choix. L'unité spéciale doit correspondre aux autres unités spéciales du scénario suivant (voir ci-dessus).

Déployer les réserves

Une unité de réserve doit être déployée sur tout hex de la ligne de départ de son propriétaire, ou sur tout hex adjacent à une unité amie.

II. RÈGLES DE CAMPAGNE AVANCÉES

Si vous disposez des Carnets de Campagne #1 ou #2, vous pouvez utiliser les règles de campagne présentées dans ces extensions pour la bataille de Khalkhin-Gol, au lieu d'utiliser les règles expliquées ci-dessus. Dans ce cas, il n'y a pas de compteur d'objectifs. Le joueur des Alliés commence la campagne avec 1 jeton de réserve et en gagne un nouveau au début de chaque bataille. Le joueur de l'Axe commence la campagne avec 5 jetons de réserve, mais il n'en reçoit pas d'autre ensuite.

III. NOUVELLES TROUPES & FIGURINES

Chenillettes Type 97 "Te-Ke"

TK

Les chenillettes de type 94 et 97 "Te-Ke" furent utilisés par les Japonais pendant la bataille de Khalkhin-Gol comme soutien d'infanterie. Bien que rapides, elles se montrèrent assez fragiles, leur blindage étant trop léger pour résister au feu ennemi : à courte portée, une simple mitrailleuse pouvait le percer.

Lorsque cela est indiqué dans les règles spéciales du scénario, placez deux figurines de Te-Ke (à cause de leur faible blindage) dans le ou les hex correspondants. Une unité de Te-Ke est considérée comme une unité de blindés dans tous les cas.

◆ **Mouvement :** une unité de Te-Ke peut se déplacer jusqu'à 3 hex et combattre. Les autres blindés standard des scénarios de Khalkhin-Gol sont systématiquement limités à 2 hex.

◆ **Combat :** une unité de Te-Ke lance 3 dés contre toute unité située dans une portée de 3 hex.

◆ **Ligne de mire :** une unité de Te-Ke doit avoir une ligne de mire sur sa cible.

Automitrailleuse BA-10

L'automitrailleuse BA-10 fut développée en Union Soviétique à partir de 1938, et produite jusqu'en 1941. Il s'agissait surtout d'un véhicule de reconnaissance, mais il pouvait être amené à engager d'autres véhicules, voire des chars légers si nécessaire.

Lorsque cela est indiqué dans les règles spéciales du scénario, placez une figurine d'automitrailleuse dans le ou les hex correspondants. L'Axe comme les Alliés peuvent disposer d'automitrailleuses. Une automitrailleuse est considérée comme une unité de blindés par défaut, sauf lorsqu'elle est ciblée (voir plus loin).

- **Mouvement :** une automitrailleuse activée peut se déplacer jusqu'à 4 hex et combattre.
- **Combat :** une automitrailleuse activée lance 3 dés contre une unité située dans un hex adjacent, 2 dés contre une unité située à 2 hex de distance et 1 dé contre une unité à 3 hex. Si elle élimine ou fait battre en retraite un adversaire en combat rapproché, elle peut faire une ***Prise de terrain*** et une ***Percée de blindés***.

Une automitrailleuse est considérée comme de l'infanterie lorsqu'elle est ciblée. Toutefois, elle est difficile à toucher : tous les dés lancés contre elle sont ignorés. Ceux qui auraient dû provoquer une perte si l'unité avait été une unité d'infanterie standard sont relancés. Si au moins un des dés relancés donne une grenade, l'unité est détruite ; tous les autres résultats (y compris les drapeaux) sont ignorés.

La nature particulière de l'automitrailleuse la rend sensible à la fois aux armes antichars et aux mitrailleuses ennemies : un résultat Étoile obtenu par ces armes est considéré comme une touche, et devra être relancé.

- **Ligne de mire :** une automitrailleuse doit avoir une ligne de mire sur sa cible.

IV. NOUVELLES ACTIONS

Cocktails Molotov

Lorsqu'un camp dispose d'un ou plusieurs cocktails Molotov, ce camp reçoit autant de jetons qu'indiqué dans les règles spéciales du scénario au début de la partie.

Lorsqu'une unité d'infanterie déclare un combat rapproché, mais avant de lancer les dés, vous pouvez décider d'utiliser un jeton cocktail Molotov. Dans ce cas, le jeton est défaussé, et tout résultat Étoile comptera comme un coup au but pour ce combat rapproché.

Blindés lance-flammes (Règle spéciale)

Tout drapeau obtenu lors d'un combat rapproché initié par des blindés lance-flammes ne peut pas être ignoré si ceux-ci infligent une perte en même temps.

MEMOIR '44

THE BATTLES OF KHALKHIN-GOL
LA BATAILLE DE KHALKHIN-GOL

Richard Borg

MÉMOIRE 44

The first installment in our second series of Memoir '44 Battle Maps offers a campaign of 6 standard scenarios that can be enhanced with the two pre-printed Breakthrough battles provided in this expansion:

- THE BATTLES OF KHALKHIN-GOL -

In May 1939, no one could have predicted that a minor boundary dispute between the Japanese and Soviet forces over the western border of Manchukuo would erupt into open war... take command of your men and fight for the defense of Mother Russia, or the honor of the Emperor!

This expansion also features two new, large format, ready-to-play Overlord scenarios: The Khalkhin-Gol Encirclement and Cape Torokina Landings. These two Overlord scenarios provide hours of additional fun!

The new Armored Cars and Te-Ke Tankettes are put to good use in all of these scenarios, providing tactical advantage to the players who learn how to use the full range of their capabilities.

Ce premier volume de notre deuxième série de Battle Maps pour Mémoire 44 propose une campagne complète de 6 scénarios standards auxquels peuvent s'ajouter les deux scénarios BreakThrough pré-imprimés de cette extension :

- LA BATAILLE DE KHALKHIN-GOL -

En mai 1939, personne ne pouvait prédire qu'un incident frontalier entre Japonais et Soviétiques, aux portes du Mandchoukouo, serait le premier pas vers une guerre ouverte... prenez le commandement de vos hommes pour défendre la mère patrie, ou battez-vous pour l'empereur !

L'extension comprend aussi deux autres scénarios pré-imprimés, cette fois en Overlord : Encerclement à Khalkhin-Gol et Cap Torokina. Ces deux scénarios supplémentaires vous fourniront des heures d'amusement en plus !

La plupart de ces scénarios font appel aux nouvelles figurines : les automitrailleuses et les chenillettes Te-Ke. Les meilleurs joueurs sauront faire usage de leurs capacités spécifiques pour prendre l'ascendant sur leur adversaire !

SERIES 2

-------- CREDITS --------

ORIGINAL CONCEPT
Richard Borg & The Days of Wonder Skirmishers

Additional Development and Proofreading
Jesse «rasmussen81» Rasmussen

Illustrations Julien Delval
Graphic Design Cyrille Daujean
Editing Antoine Prono

-------- CRÉDITS --------

CRÉATION ET DÉVELOPPEMENT
Richard Borg & les tirailleurs de Days of Wonder

Développement additionnel et relecture
Jesse «rasmussen81» Rasmussen

Illustrations Julien Delval
Création graphique Cyrille Daujean
Traduction Antoine Prono

Days of Wonder, Inc.
334 State Street,
Suite 203 Los Altos, CA 94022
- USA

Days of Wonder
Europe 60 rue Saint-Lazare
75009 Paris - FRANCE

DAYS OF WONDER

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Memoir'44 - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2 004-2016 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.