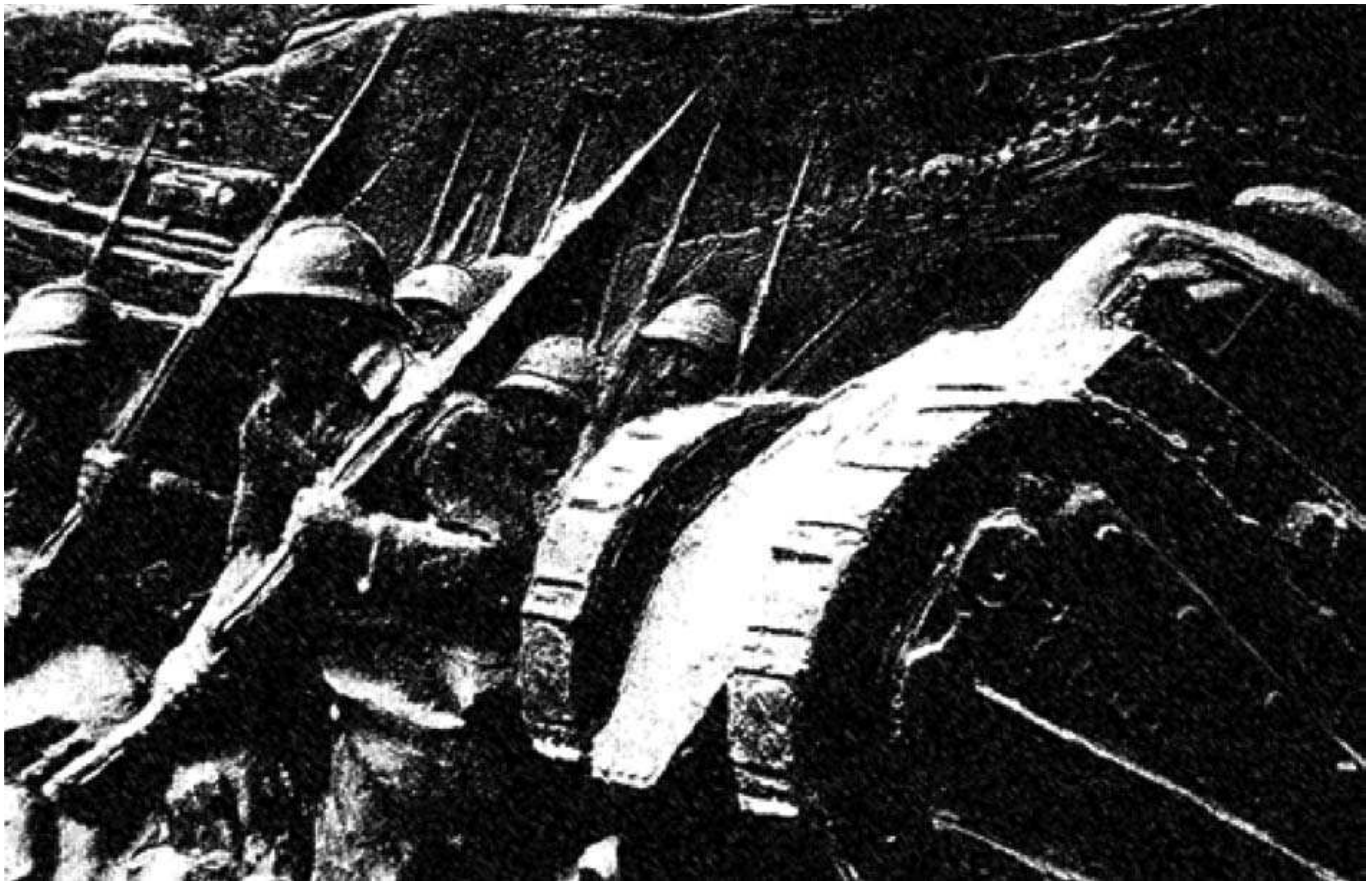
The Great War in Europe

Deluxe

Ted Raicer



Livret de règles

CONTENU

[1.0] INTRODUCTION
[2.0] DEROULEMENT DE LA PARTIE
[3.0] ELEMENTS DU JEU
[3.1] LES CARTES
[3.2] LES PIONS
[3.3] TABLEAUX ET TABLES DE JEU
[3.4] LES REGLES
[3.5] ENTREE EN JEU ET INVENTAIRE DES UNITES
[3.6] ECHELLE DE JEU
[4.0] SEQUENCE DE JEU
[4.1] TOURS OPERATIONNELS & STRATEGIQUES
[4.2] SEQUENCE DE TOUR OPERATIONNEL
[4.3] SEQUENCE DE TOUR STRATEGIQUE
[5.0] LE TOUR STRATEGIQUE
[5.1] PHASE DE RESSOURCE
[5.2] GUERRE STRATEGIQUE
[5.3] PHASE DE REMPLACEMENT
[5.4] PHASE DE REVOLUTIONS RUSSES
[5.5] PHASE DE REDDITION DES FORTERESSES
[5.6] PHASE DE REDDITION TURQUE
[5.7] ENTREE EN JEU DES ETATS-UNIS
[5.8] PHASE DE DETERMINATION DE L'INITIATIVE
[6.0] EVENEMENTS
[6.1] TIRAGE DES EVENEMENTS
[6.2] TYPES D'EVENEMENT
[6.3] CAPACITE AERIENNE
[6.4] TANK & ANTI-TANK UNITS
[6.5] SHOCK-TROOP CONVERSION
[6.6] AUSTRIAN POLISH DIVISION
[6.7] ARAB NORTHEN ARMY
[6.8] ARMENIAN MASSACRES
[6.9] ARMENIAN REPUBLIC
[6.10] THE PARIS GUN
[6.11] REMOVE 10IN, 11IN
[6.12] REMOVE 3IN, 7IN
[6.13] GAS
[6.14] FLAME-THROWER & MINE ATTACKS
[6.15] HURRICANE BOMBARDMENT
[6.16] THE SYSTEM
[6.17] BRUCHMULLER
[6.18] TURKISH DETERMINATION
[6.19] MEINERTZHAGEN
[6.20] PALESTINIAN NAVAL BOMBARDMENT
[6.21] TOWNSEND
[6.22] KEMAL
[6.23] VON DER GOLTZ
[6.24] YUDENICH
[6.25] LAWRENCE OF ARABIA
[6.26] TURKISH ATROCITY
[6.27] LAWRENCE CAPTURED
[6.28] THE BRUSILOV OFFENSIVE
[6.29] RUSSIAN WINTER OFFENSIVE
[6.30] MANDATED OFFENSIVES
[6.31] FOCH
[6.32] ALLENBY
[6.33] MAUDE
[6.34] THE TIGER
[6.35] KRESS VON KRESSENSTEIN
[6.36] NEAR EAST TRENCHES
[6.37] IRAQ NAVAL FLOTILLA
[6.38] RUSSIAN AMPHIBIOUS CAMPAIGN
[6.39] BRITISH RIGID PLANNING
[6.40] THEY SHALL NOT PASS
[6.41] GERMAN LOOTING
[6.42] THE CZAR TAKES COMMAND
[6.43] RUSSIAN COMMAND PARALYSIS
[6.44] TURKISH HQ BOMBED
[6.45] ARMY OF ISLAM
[6.46] LIBYAN REVOLT
[6.47] FRENCH ARMY MUTINY
[6.48] RUSSIAN CIVIL WAR
[6.49] U-BOAT WARFARE & CONVOY
[6.50] JUTLAND
[6.51] GERMAN NAVAL MUTINY
[6.52] GALLIPOLI
[6.53] SALONIKA
[6.54] NEUTRAL ENTRY
[6.55] BULGARIAN COLLAPSE
[6.56] THE ZIMMERMAN TELEGRAM
[6.57] SERB TYPHUS
[6.58] INFLUENZA
[6.59] TURKEY SURRENDERS
[6.60] INITIATIVE
[6.61] TU, RU, OR BR RPS
[6.62] 10TH NA DIVISION
[6.63] REMOVE 42T
[6.64]KAISERSCHLACHT
[7.0] CONTRÔLE D'HEX & EMPILEMENT
[7.1] CONTRÔLE D'HEX
[7.2] EMPILEMENT
[8.0] MOUVEMENT OPERATIONNEL
[8.1] COMMENT DEPLACER LES UNITES
[8.2] LIMITATIONS ET INTERDICTION DE MOUVEMENT

[8.3] EFFETS DU TERRAIN SUR LES MOUVEMENTS
[8.4] EFFETS DE LA METEO SUR LES MOUVEMENTS
[9.0] MOUVEMENT STRATEGIQUE & MARITIME
[9.1] MOUVEMENT STRATEGIQUE DES PUISSANCES CENTRALES
[9.2] MOUVEMENT STRATEGIQUE ALLIE
[9.3] LIMITATIONS DU MOUVEMENT STRATEGIQUE
[9.5] MOUVEMENT MARITIME ALLIE
[10.0] COMBAT
[10.1] QUELLES UNITES PEUVENT ATTAQUER
[10.2] COMBAT MULTI-HEX ET MULTI-UNITE
[10.3] PROCEDURE DE RESOLUTION DES COMBATS
[10.4] DECALAGES DE COLONNE
[10.5] MODIFICATEURS DE JET DE DÉ (DRM)
[10.6] APPLICATION DES RESULTATS D'UN COMBAT
[10.7] AVANCE APRES COMBAT
[10.8] COMBATS AVEC *« OHL/OBEROST »*, *« FOCH »* ET *« ALLENBY »*.
[11.0] RAVITAILLEMENT
[11.1] DETERMINER LE RAVITAILLEMENT
[11.2] TRACER UNE LIGNE DE RAVITAILLEMENT
[11.3] SOURCES PRINCIPALES DE RAVITAILLEMENT
[11.4] RAVITAILLEMENT PAR PORT
[11.5] REGLES DE RAVITAILLEMENT SPECIAL
[11.6] BLOCAGE DES LIGNES DE RAVITAILLEMENT
[11.7] CAPTURE DES SOURCES DE RAVITAILLEMENT
[11.8] EFFETS POUR ÊTRE NON RAVITAILLE
[12.0] METEO
[12.1] DETERMINATION DE LA METEO
[12.2] EFFETS DE LA METEO
[13.0] NOUVELLES UNITES
[13.1] PLACEMENT DES NOUVELLES UNITES
[13.2] RESTRICTIONS ET EXCEPTIONS
[13.3] PLACEMENT VIA HQ
[14.0] FORTS & TRANCHEES
[14.1] FORTIFICATIONS
[14.2] KUT
[14.3] LA LIGNE HINDENBURG
[14.4] TRANCHEES - EUROPE
[14.5] TRANCHEES – PROCHE-ORIENT
[14.6] HEXES DEVASTES
[15.0] UNITES SPECIALES
[15.1] UNITES AERIENNE
[15.2] TANKS
[15.3] UNITES ANTI-TANKS
[15.4] UNITES D'ASSAUT
[15.5] CAVALERIE
[15.6] UNITES HQ
[15.7] UNITES DE MONTAGNE
[15.8] UNITES ARABES ET ARMENIENNES
[15.9] UNITES DU GOUVERNEMENT PROVISOIRE RUSSE ET DE L'ARMEE ROUGE
[16.0] EFFONDREMENT NATIONAL
[16.1] EFFETS DE L'EFFONDREMENT NATIONAL
[16.2] FRANCE
[16.3] RUSSIE
[16.4] BELGIQUE
[16.5] AUTRICHE-HONGRIE
[16.6] TURQUIE
[16.7] BULGARIE
[16.8] ROUMANIE
[17.0] REGLES NATIONALES SPECIALES
[17.1] ENTREE DES NEUTRES
[17.2] LES NATIONS ALLIEES
[17.3] LES PUISSANCES CENTRALES
[17.4] AUTRES NATIONS
[18.0] CONDITIONS DE VICTOIRE
[18.1] VICTOIRE REGULIERE
[18.2] VICTOIRE AUTOMATIQUE DU CP
[18.3] VICTOIRE AUTOMATIQUE DES ALLIES
[18.4] VICTOIRE DANS « GREAT WAR IN THE NEAR EAST »

Les règles [19] à [21] se trouvent dans le livret de Scénario

Note de traduction :
Des termes anglais que l'on retrouve sur les marqueurs ou sur les Cartes, et quelques termes de jeu peuvent avoir été conservés en anglais dans ce texte ; leur traduction sera généralement donnée la première fois qu'ils sont évoqués. C'est aussi le cas pour les noms des unités historiques.
Les Acronymes suivants sont régulièrement utilisés dans cette traduction.

FR France/Français
GE Allemagne/Allemand
RU Russie/Russe
BR Grande-Bretagne/Britannique
TU Turquie/Turc

A-T: Anti-Tank (anti-tank)
CP: Central Powers (Puissances Centrales)
CRT: Combat Results Table (Table des Résultats de Combat)
DRM: Die Roll Modifier (modificateur au jet de dé)
ER: Emergency Replacements (Remplacements d'Urgence)
HQ: Headquarters (Quartiers Généraux)
OOS: Out of Supply (Non ravitaillé)
RP: Resource Points (Points de Ressources)
TEC: Terrain Effects Chart (table des Effets du Terrain)
TGWIE : The Great War in Europe (La Grande Guerre en Europe)
TGWiNE : The Great War in Near East (La Grande Guerre au Proche-Orient)
TRR: Turkish Required Reserve (Réserve Turque requise)
VP: Victory Points (Points de Victoire)

Pour toutes remarques : lmask@laposte.net
Cette traduction intègre les errata connus en Avril 2009.

[1.0] INTRODUCTION

La Grande Guerre en Europe Deluxe est une simulation à l'échelle de la division de la Première Guerre Mondiale, couvrant les opérations en Europe, au Proche-Orient et dans le Caucase. Les joueurs endossent le rôle des chefs politiques et militaires des Alliés et des Puissances Centrales. Les pions représentent les forces armées de tous les belligérants.

Ce livre de règles est une compilation des règles de deux jeux parus dans le magazine Command (XTR) : *La Grande Guerre en Europe* (Command n°33) et *La Grande Guerre au Proche-Orient* (Command n°38)

[2.0] DEROULEMENT DE LA PARTIE

La Grande Guerre en Europe Deluxe est un jeu pour deux joueurs ou deux équipes. Les joueurs représentent les chefs politiques et militaires des Puissances Centrales (CP) et des Alliés et conduisent des opérations militaires sur les Fronts Occidental, Oriental, Italien et Proche-Orient. Chaque joueur déplace ses unités et réalise des attaques sur les unités ennemies à son Tour, en essayant d'atteindre les conditions de victoire. Pour se déplacer d'un hexagone (hex) à un autre sur les Cartes de jeu, chaque unité utilise tout ou partie de sa capacité de mouvement. Les combats sont résolus en comparant le total des Points de Force de Combat d'unités ennemies adjacentes et en traduisant le résultat sous la forme d'un Ratio (fraction). Un dé est lancé et le résultat, indiqué sur la *« Combat Result Table »* (CRT) (Table de Combat) est appliqué aux unités impliquées.

[3.0] ELEMENTS DU JEU

[3.1] LES CARTES

[3.11] Les trois Cartes de jeu représentent les terrains militairement significatifs d'Europe et du Proche-Orient sur lesquels les combats se déroulèrent durant la Première Guerre Mondiale. Une grille d'hexagones (hexes) a été imprimée sur les Cartes afin de permettre le positionnement et le mouvement des unités des joueurs. Une unité ne peut se trouver que dans un seul hex à la fois. Chaque hex contient un ou plusieurs types de terrain qui affectent le mouvement des unités, les combats entre unités et le tracé des lignes de ravitaillement. Chaque hex contient également un numéro d'identification de quatre chiffres afin d'aider la localisation sur une Carte et l'enregistrement des positions des unités si la partie devait être interrompue. Quand ils sont cités dans les règles, chaque numéro d'hex est précédé d'une lettre (**W : West / E : East / N : Near East**), identifiant sur quelle Carte un hex donné est

situé. Par exemple, Antwerp se trouve dans l'hex W6819 alors que Varsovie est dans l'hex E4816 et Damas dans l'hex N1728.

[3.12] Les trois Cartes de jeu sont la Carte *« West »* (Occidentale) : subdivisée en cartes du Front Occidental et du Front Italien, la Carte *« East »* (Orientale) : une carte de Front à elle toute seule et la Carte *« Near East »* (Proche-Orientale) : subdivisée en cartes du Front du Caucase, du Front Egyptien et du Front Irakien. Les roses des vents de chaque carte de Front ont été légèrement ajustées par rapport au nord magnétique afin de s'aligner avec les bords des cartes. Quand une direction géographique est donnée dans les règles, utiliser les directions comme elles sont imprimées. Le Nord est toujours en haut de chaque carte.
Note du traducteur : il existe une différence entre Carte et carte : la première correspond à l'une des trois feuilles 22" x 34" de jeu, l'autre correspond à l'un des six espaces de jeu imprimé sur ces feuilles.

[3.13] Définitions de Carte, Front & Théâtre d'Opérations
Carte contre Front : La Carte Occidentale correspond à la Carte sur laquelle se trouvent les cartes du Front Occidental et Italien. Quand une règle fait référence à la Carte Occidentale, cela s'applique aux deux Fronts de cette Carte. Une règle qui se réfère à un Front particulier (Occidental ou Italien) sur la Carte Occidentale ne s'applique qu'à lui.
De la même manière, une règle qui fait référence à la Carte Proche-Orientale s'applique à toutes les cartes de Front (du Caucase, Irakien et Egyptien) imprimées sur cette Carte. Une règle qui se réfère seulement à un Front donné ne s'applique qu'à ce Front.

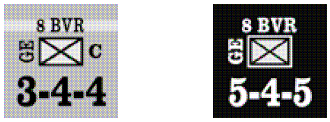
Théâtres d'Opérations

Chaque carte de Front appartient à l'un des deux Théâtres d'Opérations. Le Théâtre d'Opérations Occidental concerne le Front Occidental, Italien et Egyptien. Le Théâtre d'Opérations Oriental concerne le Front Oriental, du Caucase et Irakien.
Les Théâtres d'Opérations affectent seulement le Mouvement Opérationnel (8.14) et la détermination de l'Initiative (5.8).
Les Balkans : Certaines règles s'appliquent aux « Balkans ». Ceux-ci comprennent tous les hexes terrestres de la Carte Orientale en dehors de l'Autriche-Hongrie, de l'Allemagne, de la Russie et de la Pologne russe.
Turquie Européenne : La Turquie Européenne comprend tous les hexes de l'Empire Ottoman sur la Carte Orientale uniquement.
Anomalies de la carte du Front Egyptien : L'hex N2430 se nomme *« To Beirut »* bien que cette ville se situe plus au nord, en dehors de la carte. Pour le jeu, considérer que Beirut se trouve dans l'hex N2430. L'hex N3611 (Pipeline Station) et l'hex N4208 (Bitter Lake) sont considérés comme des hexes de ville en ce qui concerne le ravitaillement et le placement des nouvelles unités, bien qu'il n'y ait pas de villes dans ces deux hexes.

[3.2] LES PIONS
[3.21] Il y a 1400 Pions (aussi appelés unités ou pions d'unités) inclus dans le jeu. Les pions se divisent en trois catégories. La plus importante est celle des Unités de combat terrestres qui représentent les formations militaires (normalement de la taille d'une division). Ces unités possèdent des capacités de combat et de mouvement et constituent les armées des différents protagonistes. La deuxième catégorie est celle des Evènements. Ils interviennent dans le jeu de manière aléatoire et représentent les différents facteurs qui affectent le déroulement et la conduite de la guerre. Enfin, il y a un grand nombre de Marqueurs dont l'usage est expliqué dans les règles. La plupart des unités sont imprimées sur les deux faces. Généralement une face correspondra à l'unité de base alors que l'autre face indiquera un changement de statut de l'unité. Les unités sont distinguées par de nombreux symboles et valeurs numériques imprimés sur leurs faces.

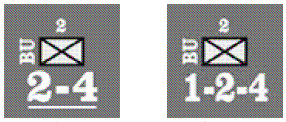
[3.22] Exemple d'Unité de Combat

recto verso



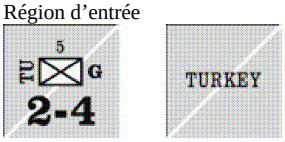
Ceci est la 8ème Division Bavaroise de Réserve. Elle possède une Force d'Attaque de 3, une Force de Défense de 4 et une Capacité de Mouvement de 4 (doublée à 8 pour le Front Occidental, Italien et Egyptien). Cette unité entre en jeu durant le Tour Stratégique C et le bandeau coloré indique qu'elle peut être convertie en Unité d'Assaut (dont les valeurs sont imprimées sur le verso). Le verso du pion représente la face « Unité d'Assaut ».

Force de Combat de 2



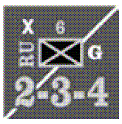
Les facteurs soulignés indiquent que l'unité a deux Pas de Pertes

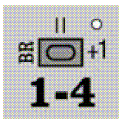
Région d'entrée



La bande diagonale indique que l'unité appartient à TGWiNE

Le X indique que l'unité apparaît seulement dans GWiE ou GWiNE

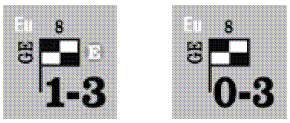




Le point Jaune indique que l'unité ne peut pas être remplacée.

[3.23] Exemple d'unité Quartier Général (HQ)

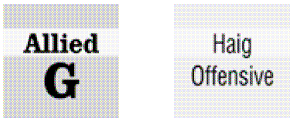
recto verso



Ceci est le HQ de la 8ème Armée Allemande. Il a un facteur de support d'artillerie de 1 et une capacité de mouvement de 3 (doublée à 6 pour le Front Occidental, Italien et Egyptien). La lettre E entourée sur le côté droit du pion indique que ce HQ commence la partie sur la carte du Front Oriental. Le verso du pion indique le statut *« Depleted »* (utilisé) du HQ.

[3.24] Exemple de marqueur Evènement

recto verso



Ceci est l'Evènement Allié *« Haig Offensive »*. Le recto du pion indique quel joueur peut jouer cet évènement et le Tour Stratégique durant lequel il est ajouté dans la pioche du joueur concerné. Le bandeau coloré indique que cet évènement doit être joué lorsqu'il est tiré de la pioche, il ne peut pas être retardé. Le verso du pion donne le nom de l'évènement.

[3.25] Résumé des Types d'unités

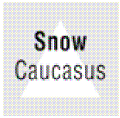
Unités de combat et quartiers-généraux

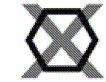
Infanterie
Montagne
Cavalerie
Tank
Voiture Blindée
Anti-tank
Quartier-Général

Autres pions

Zone Dévastée

Météo du Proche Orient



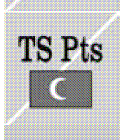


Forteresse Détruite

Réserve Turque Obligatoire

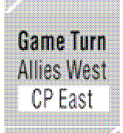
Evènement

Points de Reddition Turque



Evènement de pré-guerre

Marqueur de Tour de Jeu/initiative

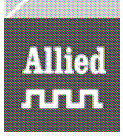


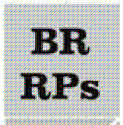
Entrée US

Pipeline du Sinaï

Marqueur de Ressource CP

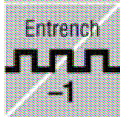
Statut de Tranchée





Points de Ressource

Cité Alliée tenue



Tranchée du Proche Orient.

Points de Victoire du CP

[3.26] Définitions

La **Force d'Attaque** est la puissance offensive de base d'une unité traduite en Points de Force d'Attaque

La **Force de Défense** est la puissance défensive de base d'une unité traduite en Points de Force de Défense

La **Force de Combat** est un terme utilisé pour décrire la puissance offensive et défensive d'une unité lorsque sa Force d'Attaque et de Défense sont représentées par la même valeur.

La **Capacité de Mouvement Opérationnel** est la capacité maximum de mouvement d'une unité quantifiée en Points de Mouvement (MP). La capacité de Mouvement d'une unité est doublée sur les cartes du Front Occidental, Italien et Egyptien. La capacité de Mouvement ne s'applique pas au mouvement Stratégique ni au mouvement maritime.

Le **Facteur de Support** est la capacité de support d'artillerie donnée par un HQ donné. La plupart des HQ ont un facteur de Soutien de 1. Quand il est utilisé en combat, il donne au joueur un décalage de colonne favorable sur la CRT. Après utilisation, le HQ est retourné sur sa face *« Depleted »* jusqu'au prochain Tour Stratégique. Noter que les HQ n'ont pas de Force de Combat intrinsèque.

Pas de Pertes : Toutes les unités US, Bulgares et quelques unités BR ont deux Pas de Pertes. Toutes les autres unités n'ont qu'un seul Pas de Pertes. Si une unité avec deux Pas de Pertes

encaisse une perte lors d'un combat, elle est retournée sur sa face « réduite ». Si une unité avec un pas (ou une unité à deux pas réduite) encaisse une perte, elle est retirée de la carte et placée dans une *« Dead Pile »*.

Conversions d'unités : Plusieurs divisions GE d'infanterie et de montagne ainsi que toutes les divisions RU tsaristes sont imprimées sur les deux faces. Dans ce cas, cela représente une conversion de l'unité en question et non pas un second Pas de Pertes. Voir les règles 15.4, 15.5 et 15.9 pour d'autres informations.

Unités *« Untried »* (non essayées) : Toutes les unités Arabes et Arméniennes entrent en jeu *« Untried »* . Leur Force de Combat est inconnue (pour les deux joueurs) jusqu'à ce qu'elles soient engagées en combat.

Codes de Placement et de Renforcement : Ce sont des nombres et des lettres imprimés à droite du symbole du type d'unité pour aider les joueurs dans le placement initial et déterminer quand les renforts entrent en jeu. Une lettre ou un nombre entouré d'un cercle correspond au code de placement initial pour les unités qui débutent la partie sur une carte (19.0). Une lettre non entourée d'un cercle indique le Tour Stratégique durant lequel l'unité entrera en jeu la première fois. Les lettres « SE » (*« Special Event »*) indiquent que l'unité entre en jeu uniquement par le biais d'un évènement spécial. Les unités US ont un symbole « +# » qui indique le nombre de Tours Stratégiques après l'entrée en guerre des Etats-Unis où l'unité donnée entre en jeu.

Restrictions Opérationnelles

La règle 17.0 détaille les différentes restrictions géographiques. Certaines unités ont toutefois un code imprimé en haut à gauche du pion afin de servir de rappel aux joueurs. En cas de conflit, la règle prévaudra toujours sur le code imprimé.

• **Pas de Code** : Les unités BR, GE, RU et TU peuvent opérer sur n'importe quel Front dans la limite des restrictions de la règle 17.0. Les unités d'autres nationalités ne peuvent opérer qu'en Europe, toujours dans la limite des restrictions de la règle 17.0.

• **EU** : Ne peut opérer que sur les Fronts Européens. Ce sont des unités HQ des nationalités précédentes qui entrent en jeu en Europe.

• **NE** : Ne peut opérer que sur les cartes du Front Proche Oriental. L'unité HQ TU YAG est soumise à cette restriction.

• **E/I** : Ne peut opérer que sur les Fronts Egyptiens et/ou Irakien. Ce sont des unités HQ BR et des unités de la taille d'une Brigade qui entrent en jeu au Proche Orient.

• **C** : Ne peut opérer que sur le Front du Caucase. Ce sont des QG RU et des unités de la taille d'une brigade qui entrent en jeu dans le Caucase ainsi que les unités Arméniennes.

• **C/P** : Ne peut opérer que sur le Front du Caucase en Perse. Seule la Division des *« Persian Cossack »* a cette restriction.

• **E** : Ne peut opérer que sur le Front égyptien. Ce sont les *« Canal Defense Companies »* BR et la division DFPS FR.

Note : cette dernière unité est la seule unité FR qui peut opérer au Proche Orient.

• **E/O** : Ne peut opérer que sur le Front Egyptien dans l'Empire Ottoman. Cela s'applique à toutes les unités de l'*« Arab Northern Army »*.

• **I/P** : Ne peut opérer que sur le Front Irakien en Perse. Seuls les unités de *« South Persian Rifles »* et de *« Persian Gendarmerie »* ont cette restriction.

• **Vr** : ceci est utilisé pour plusieurs unités BR afin d'indiquer qu'elles peuvent entrer en jeu (ou re-entrer si remplacement) en Europe ou sur le Front égyptien.

En cas de doute, consultez la section 17.0 pour des informations sur les restrictions nationales de placement.

Abréviations pour la taille des unités : la plupart des unités correspondent à des Divisions et n'ont pas de symbole de taille. Les unités non divisionnaires utilisent les abréviations suivantes : CO - compagnie ; BN - Bataillon ; RGT - Régiment ; Bd - Brigade : CRP - Corps

Nationalité des unités

La nationalité d'une unité (donc à quel camp elle appartient) est indiquée par la couleur de fond du pion et par un code-lettre de nationalité.

Les Alliés

Arabie (AB) : jaune sur brun
Belgique (BE) : noir sur bleu clair
Britannique Europe (BR) : noir sur bronze
Britannique Irak (BI) : noir sur bronze avec une bande brune
Britannique Palestine (BP) : noir sur bronze avec une bande orange
Britannique Perse (PN) : noir sur bronze avec un symbole d'unité pourpre
France (FR) : blanc sur bleu foncé
Monténégro (MN) : jaune sur brun
Russie Tsariste (RU) : Or sur vert foncé

Russie Gouvernement Provisoire (PG) : noir sur rose
Serbie (SR) : blanc sur brun
Note du traducteur : Le terme Commonwealth désigne au sens large les différentes nationalités de l'empire Britannique.
Ces différentes nationalités sont indiquées par la couleur du symbole d'unité.
Australie: jaune clair
Britannique: rouge
Canada: bleu
Inde: brun
Nouvelle Zélande: orange
Portugal: gris

Les Pouvoirs Centraux
Autriche-Hongrie (AH) : noir sur gris clair
Puissances centrales Perse (PN) : blanc on pourpre
Allemand Régulier (GE) : noir sur gris
Allemand Troupe d'Assaut (GE) : blanc sur noir
Empire Ottoman (TU) : noir sur Ocre

Neutres
Bulgarie (BU) : blanc sur brun-rouge
Grèce (GK) : blanc on bleu moyen
Italie (IT) : noir sur jaune
Roumanie (RO) : noir sur vert
Etats Unis (US) : blanc sur vert olive

Identification historique
Chaque unité est identifiée par une lettre ou une abréviation de son nom historique. La signification des termes est expliquée dans la liste ci-dessous.
AAC - Assault Artillery Corps
AB - Arab
AC - Armored Car (voiture blindée)
AF - African
AK - Alpenkorps (Troupes de Montagne)
ALH - Australian Light Horse
ALP - Alpini (Chasseurs Alpins)
ANA - Arab Northern Army
AS - Australian
BE - Bavarian Ersatz
BLW - Bavarian Landwehr (Territoriaux Bavarois)
BV - Bavarian
CAU - Caucasus
CD - Canal Defense
CH - Chasseurs
CND - Canadian
COL - Colonial
CZK - Czech
DC - Don Cossack
DFPS - Division Française Palestine et Syrie
DON - Donau
DRN - Drina
ER - Ersatz
F - Frontier
FN - Finnish
FoC - Fall of the Czar (Chute du Tsar)
GD - Guard (Garde)
GDS - Guards
GDRF - Guard Rifle (Fusilliers de la Garde)
GNDM - Gendarmerie
GR - Grenadier
GRP - Group
H-L - Hindenburg Line
HLW - Hungarian Landwehr
IC - Imperial Camel
IN - Indian
ITL - Italian Legion
JGR - Jager (Chasseurs)
K - Kaiser
KUB - Kuban
LFD - Lille Fortress Division
LV - Latvian Volunteer
LW - Landwehr (Territoriaux)
MRC - Moroccan (Maroc)
MOR - Morava
MTD - Mounted (Monté)
N - Naval
NA - New Army
NW - Northwest Front
NZ - New Zealand
PC - Persian Cossacks
PL - Polish Legion
PN/PR - Persian
PO - Polish
POV - Polish Volunteer
PT - Portugal
PZ - Panzer (Blindé)
R - Reserve
RN - Royal Navy
RTC - Royal Tank Corps
SB - Siberian
SCH - Schutzen (Soldat)
SND - Sandzak
SE - Serbia
SPR - South Persian Rifles
SS - Sharpshooters (tireurs d'élite)
SUD - Sud (South)
SUM - Sumadja
SV - Serbian Volunteer
SW - Southwest Front
T - Territorial
TA - Trans-Amur
TC - Tank Corps
TCC - Trans-Caucasus Cossacks

TIM - Timok
TKS - Turkestani
WF - West Front
Y - Yeoman
YAG - Yilderim (Lightning) Army Group
YUG - Yugoslavian

Evènements

Ces marqueurs possèdent une lettre imprimée qui indique le Tour Stratégique où ils sont ajoutés à la pioche du joueur concerné et plusieurs symboles pour indiquer où et comment ils sont utilisés

• Pas de Symbole : Evènement Européen. Utilisé seulement lors d'une partie de TGWiE ou durant le jeu combiné.

• Ligne Diagonale : Evènement du Proche Orient. Utilisé seulement lors d'une partie de TGWiNE ou durant le jeu combiné.

• *« NE Only »* : Indique un Evènement utilisé uniquement dans une partie de TGWiNE seule.

• Bande jaune : Evènement obligatoire

Le verso de chaque évènement indique son libellé et le numéro de la règle à laquelle il fait référence.

• Les règles de la plupart des évènements se trouvent au chapitre 6.

• Les évènements concernant la Guerre Stratégique sont détaillés dans les points de règles 5.22 à 5.24

• Les règles concernant les unités Aériennes, les As, les Tanks, les unités Anti-Tanks et les unités d'Assaut se trouvent dans les règles 15.1 à 15.4.

• Les évènements Pré-Guerre se trouvent dans la section 20.0 (du Livret de Scénarios).

[3.3] TABLEAUX ET TABLES DE JEU

Diverses aides visuelles sont fournies aux joueurs pour simplifier et illustrer certains aspects des règles. Ces tableaux se trouvent sur les Cartes et les aides de jeu. Leur utilisation est expliquée dans les règles.

Note du traducteur : très souvent les noms anglais seront utilisés dans ces règles.

[3.4] LES REGLES

La majeure partie de ces règles est écrite en ayant à l'esprit le jeu combiné (TGWiE + TGWiNE). Cependant, certaines règles sont spécifiques à TGWiE ou à TGWiNE ou plus rarement au jeu combiné. Les abréviations suivantes seront donc utilisées pour distinguer les règles particulières entre elles :

• GWiE : règles s'appliquant exclusivement lors d'une partie de TGWiE

• GWiNE : règles s'appliquant exclusivement lors d'une partie de TGWiNE.

• GWiE/NE : jeu combiné

[3.5] ENTREE EN JEU ET INVENTAIRE DES UNITES

Dans un livret séparé se trouve la liste exhaustive des unités avec leur placement initial et leur arrivée comme renfort. Ce livret peut également servir d'inventaire des unités du jeu consultable pour déterminer si une unité ou un marqueur est manquant.

[3.6] ECHELLE DE JEU

Un Tour Opérationnel correspond à 1 ou 2 mois selon la période de l'année. Cependant, afin de simuler le rythme plus rapide des évènements en août et septembre 1914 l'échelle de jeu par tour a été amenée respectivement à 7 et 15 jours.

L'échelle des cartes varie suivant le Front concerné. Les cartes du Front Occidental, Italien et Egyptien sont à l'échelle de 9.5 miles par hex (environ 15km par hex). Les cartes du Front Oriental et du Caucase sont à l'échelle 22.5 miles par hex (environ 36 km par hex). La carte du Front Irakien est à l'échelle de 20 miles par hex (environ 32km par hex). Le seul impact de ces différences d'échelle sur le jeu est de doubler la capacité de mouvement imprimée sur les pions pour les unités qui opèrent sur le Front Occidental, Italien et Egyptien.

Les unités représentent des divisions (entre 10.000 et 18.000 hommes) à moins qu'il n'en soit spécifié autrement. Les HQ représentent l'artillerie, le support logistique et les moyens de communication déployés au niveau des armées.

[4.0] SEQUENCE DE JEU

[4.1] TOURS OPERATIONNELS & STRATEGIQUES

La *Grande Guerre* se joue en tours séquentiels appelés Tours Opérationnels durant lesquels la majeure partie des activités des deux joueurs prend place. Après une série de deux ou trois Tours Opérationnels, un Tour Stratégique survient, durant lequel les joueurs font entrer en jeu leurs renforts, reconstruisent leurs unités détruites, font la Guerre Stratégique et déterminent l'Initiative pour la prochaine Série de Tours Opérationnels.

Chaque Tour Opérationnel ou Stratégique est divisé en phases durant lesquelles les joueurs peuvent faire différentes actions. Toutes les

actions menées par les joueurs doivent être réalisées dans l'ordre exact des séquences données ci-après. Quand un joueur a terminé ses actions pour une phase donnée, il n'a plus le droit de revenir en arrière pour effectuer une action qu'il aurait oubliée ou de rejouer sans la permission de son adversaire.

[4.2] SEQUENCE DE TOUR OPERATIONNEL

1. Phase des Evènements : Les joueurs peuvent tirer aléatoirement des évènements de leurs pioches respectives. Les évènements obligatoires doivent être joués immédiatement (6.0).

2 **Phase des Nouvelles Unités :** Les joueurs (l'Allié en premier) enlèvent les unités disponibles de leur *« Availaible Units Box »* respective et les déploient sur la carte (13.0).

3 **Phase de Détermination de la Météo :** Les joueurs vérifient la *« Turn Record Tracks »* (Compteur de Tour) pour déterminer quelles sont les conditions météo sur chaque carte de Front. Les conditions météo variables pour le Front Occidental/Italien sont déterminées à ce moment (12.0).

4. Première Phase Mutuelle de Mouvement : Les joueurs déplacent simultanément leurs unités sur les Théâtres d'Opérations où ils disposent de l'Initiative. *Par exemple, si le joueur CP à l'initiative sur le Théâtre d'Opérations Occidental, le joueur Allié en dispose sur le Théâtre d'Opérations Oriental et les deux joueurs peuvent déplacer leurs unités sur ces Théâtres d'Opérations à ce moment*. Les unités peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction dans la limite de leurs Capacités de Mouvement et des restrictions détaillées dans les règles de Mouvement et de Ravitaillement (8.0, 11.0).

5. Première Phase de Combat : Les joueurs résolvent maintenant tous les combats qui ont lieu dans le Théâtre d'Opérations où ils disposent de l'Initiative. Tous les combats sur le Théâtre d'Opérations Occidental sont résolus en premier, suivis par les combats sur le Théâtre d'Opérations Oriental. Le combat est résolu en suivant les règles de combat (10.0). Après que tous les combats d'un Théâtre d'Opérations donné sont résolus, les combats supplémentaires générés par les Evènements *« OHL »*, *« OberOst »*, *« Foch »* ou *« Allenby »* sont résolus. (10.8). Une fois que tous les combats dans les deux Théâtres d'Opérations ont été résolus, toutes les unités des deux joueurs qui se trouvent Non Ravitaillées (OOS) sont éliminées.

6. Seconde Phase Mutuelle de Mouvement : Les joueurs déplacent à nouveau de manière simultanée leurs unités mais cette fois-ci dans le Théâtre d'Opérations où ils ne disposent pas de l'Initiative. *En continuant l'exemple précédent, durant cette Phase de Mouvement, le joueur CP peut déplacer ses unités sur le Théâtre* d'*Opérations Oriental et le joueur Allié ses unités sur le Théâtre* d'*Opérations Occidental.* Le joueur qui s'est déplacé en premier dans un Théâtre d'Opérations durant la Première Phase Mutuelle de Mouvement se déplace maintenant dans l'autre Théâtre et vice-versa.

7. Seconde Phase de Combat : Les joueurs résolvent maintenant tous les combats dans le Théâtre d'Opérations où ils ne disposent pas de l'Initiative, le Théâtre d'Opérations Occidental en premier.

8. Phase de Mouvement Stratégique : Les deux joueurs réalisent leurs Mouvements Stratégiques. Le joueur Allié se déplace en premier suivi par le joueur CP. Le joueur Allié réalise aussi ses Mouvements Maritimes durant sa moitié de Phase (9.0).

9. Phase d'enregistrement de Tour : Les marqueurs *« Turn »* sont avancés d'une case sur les *« Turn Record Tracks »*. Si la nouvelle case correspond à un autre Tour Opérationnel, on reprend toute la séquence à partir du point 1 ci-dessus. Si la nouvelle case est un Tour Stratégique avec une lettre, les joueurs effectuent toutes les actions listées dans la séquence de Tour Stratégique (règles 4.3 et 5.0).

[4.21] Exemple et explication sur le Mouvement

A la différence de la plupart des wargames, les mouvements des deux camps se font de manière simultanée (bien que dans des Théâtres d'Opérations différents). Un joueur déplace ses unités dans le Théâtre d'Opérations où il dispose de l'Initiative pendant que son opposant déplace ses unités dans l'autre Théâtre d'Opérations. Un joueur ne dispose jamais de l'Initiative dans les deux Théâtres d'Opérations simultanément.

EXEMPLE : le joueur CP dispose de l'Initiative dans le Théâtre d'Opérations Occidental tandis que le joueur Allié de l'Initiative dans le Théâtre

d'Opérations Oriental. Après avoir déterminé la météo, le joueur CP déplace ses unités sur le Front Occidental, Italien et Egyptien ; tandis que le joueur Allié déplace ses unités sur le Front Oriental, du Caucase et Irakien (Première Phase Mutuelle de Mouvement).

Quand les deux joueurs ont terminé de déplacer leurs unités, ils se tournent vers les cartes du Théâtre d'Opérations Occidental où le joueur CP résout ses attaques (y compris les attaques spéciales *« OHL »*). Puis les deux joueurs se Tournent vers les cartes du Théâtre d'Opérations Oriental où le joueur Allié résout ses attaques (le joueur Allié n'a pas d'attaques spéciales car ni *« Foch »* ni *« Allenby »* ne peuvent être utilisés sur le Théâtre d'Opération Oriental). Une fois tous les combats résolus, le ravitaillement est contrôlé pour toutes les unités sur la carte (Première Phase de Combat).

Durant la Seconde Phase Mutuelle de Mouvement, le joueur Allié fait ses déplacements sur les cartes du Théâtre d'Opérations Occidental tandis que le joueur CP fait les siens sur les cartes du Théâtre d'Opérations Oriental (Seconde Phase Mutuelle de Mouvement). Après que tous les mouvements ont été réalisés, une fois encore, les joueurs se Tournent une nouvelle fois vers les cartes du Théâtre d'Opérations Occidental, cette fois pour les attaques Alliées (y compris les attaques spéciales *« Foch »* et *« Allenby »*). Puis ils se tournent vers les cartes du Théâtre d'Opérations Oriental, pour les attaques CP (y compris les attaques spéciales *« OberOst »*). Alors, le ravitaillement est à nouveau vérifié pour toutes les unités sur toutes les cartes (Seconde Phase de Combat).

Pour terminer, le joueur Allié effectue ses Mouvements Maritimes et Stratégiques, suivis par ceux du joueur CP.

[4.3] SEQUENCE DE TOUR STRATEGIQUE

1) **Phase de vérification de Victoire (à partir du Tour Stratégique C) :**
Le joueur CP vérifie le nombre d'hexes de victoire qu'il a capturés.

2) **Phase de Ressources** : Les joueurs enlèvent les renforts des *« Reinforcement Holding Boxes »* et les disposent dans leurs *« Available Units Boxes »* respectives. Les évènements prévus pour apparaître ce Tour Stratégique sont ajoutés aux pioches respectives des joueurs. Les points de ressources (RP) prévus par la *« Resource Point Charts »* pour chaque pays sont enregistrés sur la *« General Record Tracks »* (Enregistrement Général). Enfin, toutes les unités HQ *« Depleted »* sont retournées sur leur face *« Support »* (5.1)

3) **Phase de Guerre Stratégique :** En premier, le joueur CP détermine les effets de la Guerre sous-marine et des Bombardements Allemands et soustrait le nombre approprié de RP Alliés. Le joueur Allié vérifie ensuite les effets des bombardements Stratégiques et soustrait le nombre approprié de RP GE (5.2).

4) Phase de Remplacement : Les joueurs peuvent maintenant dépenser des RP pour remplacer des unités depuis la *« Dead Pile »* ou pour remettre à pleine puissance certaines unités réduites. Les unités remplacées sont placées dans leurs *« Available Units Boxes »* respectives alors que les unités réduites sont simplement remises à pleine puissance sur place sur la carte (5.3). Le joueur CP détermine ensuite les *« Turkish required Reserve »* (TRR) (Réserves Obligatoires de la Turquie) pour la prochaine série de Tours Opérationnels (5.38).

5) Phase de Révolution Russe : Les joueurs vérifient si le Tsar abdique ou, si cet évènement s'est déjà produit, si la Révolution Bolchevique survient. Les joueurs en appliquent les conséquences (5.4).

6) Phase de Reddition des Forteresses : Les joueurs vérifient si les unités en Ravitaillement par Forteresses se rendent (14.15)

7) Phase de Reddition Turque (à partir du Tour Stratégique C) : Le joueur Allié détermine si la Turquie s'est rendue (5.6).

8) Phase de Détermination de l'Initiative : Les joueurs déterminent quel camp aura l'Initiative dans quel Théâtre d'Opérations pour la prochaine Série de Tour Opérationnel (5.8).

9) Phase de changement de Tour : Avancer le marqueur *« Game-turn »* au Tour Opérationnel suivant et retourner à la séquence de jeu Opérationnel.

[5.0] LE TOUR STRATEGIQUE

En général : Les Tours Stratégiques sont numérotés de **A** à **U** sur les *« Turn Record*

Tracks » imprimées sur la Carte Occidentale et Proche-Orientale. Durant ces Tours, les joueurs vérifient d'abord les conditions de victoire normale comme expliqué en 18.1. Puis ils amassent et transfèrent des Points de Ressources (RP), conduisent la Guerre Stratégique et reconstruisent leurs unités détruites. Ces unités sont placées dans les *« Available Units Boxes»* avec les nouvelles unités entrant en jeu.
Ensuite, les joueurs vérifient si certains évènements se produisent. Notamment la Révolution russe, la reddition des forteresses, la Reddition de la Turquie et l'Entrée en guerre des Etats-Unis. Enfin, les joueurs déterminent l'Initiative pour la prochaine Série de Tours Opérationnels.

[5.1] PHASE DE RESSOURCE

[5.11] Durant cette Phase, les deux joueurs ajoutent les nouvelles unités prévues pour entrer en jeu durant ce Tour Stratégique, dans leurs *« Available Units Boxes »* respectives. Les unités entrant en jeu sur les cartes du Front Européen sont placées dans les *« Available Units Boxes »* imprimées sur la Carte Occidentale. Les unités qui entrent en jeu au Proche Orient sont placées dans les *« Available Units Boxes »* imprimées sur la Carte Proche-Orientale.

[5.12] Tous les évènements prévus pour entrer durant le Tour Stratégique en cours sont ajoutés à la pioche de leur camp respectif et tous les RP prévus durant ce Tour pour les différentes nations en guerre sont ajoutés à leurs totaux respectifs sur la *« General Records Track »*. Le nombre de RP qu'un pays reçoit est indiqué dans la *« Resource Point chart »* figurant sur l'aide de jeu du joueur. De plus, l'Angleterre, la Russie et la Turquie reçoivent des RP supplémentaires de la *« Resource Point Chart »* de la Carte Proche-Orientale et l'Allemagne peut recevoir des RP supplémentaires pour les hexes de ressources contrôlés par les CP (5.16). Aucun pays ne reçoit de RP tant qu'il est neutre.

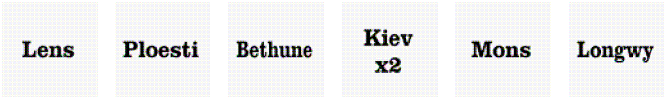
[5.13] Si le nombre total de RP disponibles pour un pays donné dépasse 19, retourner le marqueur *« RP »* du pays sur sa face *"+20"* sur la *« General Records Track »*. Aucun pays ne peut terminer un Tour Stratégique avec plus de 10 RP sur la *« General Records Track »* – l'excès non dépensé est perdu. Certains pays peuvent transférer des RP vers d'autres pays à ce moment (5.17).

[5.14] Enfin, toutes les unités HQ ravitaillées *« Depleted »* présentes sur les cartes sont retournées sur leur face *« Support »*. Exception : à cause de la pénurie généralisée de munitions qui intervint à la fin de l'année 1914, aucune unité HQ *« Depleted »* n'est retournée sur sa face *« Support »* durant les Tours Stratégiques B et C.

[5.15] Points de Ressources au Proche-Orient : L'Angleterre, la Russie et la Turquie reçoivent des RP supplémentaires du Proche-Orient. Ces RP sont indiqués sur la *« Ressource Point Chart »* figurant sur la Carte Proche-Orientale. Les ajouter simplement au total des RP du pays. GWiNE : Garder la trace de tous les RP du Proche-Orient sur la *« General Records Track »* figurant sur la Carte Proche-Orientale. De plus, plusieurs évènements au Proche-Orient ajoutent des RP pour la Russie, la Turquie ou l'Angleterre lorsqu'ils sont joués, voir (6.61).

[5.16] Hexes de Ressources

L'Allemagne reçoit des RP chaque Tour Stratégique pour le contrôle d'hexes de Ressources sur les cartes du Front Occidental et Oriental. Mons (W6316), Lens (W6312), Bethune (W6310), Longwy (W5425) et Ploesti (E2623) valent un RP chacun par Tour Stratégique. Kiev (E4129) en vaut deux.
Un hex de Ressources donné commence sa contribution aux RP de l'Allemagne que quatre Tours après sa capture (ou sa re-capture) par n'importe quelle unité CP. Placer le marqueur *« Resource »* correspondant à l'hex capturé sur le *« Turn Records Track »* afin de s'en rappeler.



Pour donner des RP à l'Allemagne, un hex de ressources de la Carte Orientale doit tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à Berlin, alors qu'un hex de ressources de la Carte Occidentale doit tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à n'importe quel hex de la Ruhr. Cette ligne de ravitaillement doit rester ouverte pendant la période d'attente de quatre tours. Si la ligne de ravitaillement est coupée ou que l'hex de ressources retourne aux Alliés avant d'être re-capturé, la procédure des quatre tours recommence à zéro.

Si la Roumanie rejoint le camp CP, l'Allemagne reçoit les RP pour Ploesti dès le Tour Stratégique qui suit l'entrée en guerre de la Roumanie.

[5.17] Transfert de Points de Ressources : D'une manière générale, la plupart des pays ne peuvent dépenser que leurs propres RP mais durant la Phase de Ressources certains pays peuvent donner des RP aux autres.

• Le joueur Allié peut transférer 1 RP BR ou FR à la Russie durant chaque Phase de Ressources. Le joueur Allié peut transférer jusqu'à 6 RP BR et/ou FR vers la Russie durant chaque Phase de Ressources durant laquelle Constantinople (E1328) est contrôlée par les Alliés ou si la Turquie s'est rendue.

• Le joueur Allié peut transférer jusqu'à 6 RP BR ou 6 RP FR vers la Serbie durant chaque Phase de Ressources à condition que Salonique (E1116) soit contrôlée par les Alliés et qu'il existe une ligne d'hex à travers la Grèce et la Serbie (uniquement), libre d'unités CP, entre Salonique et l'unité HQ Serbe. Aucun autre transfert de RP Alliés vers la Serbie n'est possible.

• Jusqu'à 6 RP GE peuvent être transférés vers n'importe quel autre pays CP durant chaque Phase de Ressources. Il s'agit d'un total de 6 (et non pas 6 pour chaque pays). Pour effectuer ce transfert, on doit pouvoir tracer une ligne d'hexes à travers des hexes contrôlés par les CP entre Berlin et une ville du pays bénéficiaire.

[5.18] Remplacements d'urgence : La France, avant le jeu de l'évènement *« French Mutiny »* et l'Allemagne entre 1915 et 1917 peuvent chacune faire appel à des Remplacements d'Urgence (ER) une fois durant chaque Phase de Ressources. Chaque fois que la France fait appel aux ER, ajoutez 1 point de victoire (VP) au total des VP des CP. Chaque fois que l'Allemagne fait appel aux ER, soustrayez 1 VP du total des VP des CP. Après avoir payé la pénalité en VP, le joueur lance deux dés et reçoit le total comme RP supplémentaires jusqu'à un maximum de 7. Le joueur Allié choisit en premier de prendre des ER, puis le joueur CP.

[5.2] GUERRE STRATEGIQUE

[5.21] Durant la Phase de Guerre Stratégique, les joueurs résolvent la Guerre sous-marine et les Bombardements Stratégiques à condition que les évènements requis soient actuellement dans la *« Strategic warfare Box »* sur la Carte Occidentale. Si un évènement donné de Guerre Stratégique ne se trouve pas actuellement dans la case, sauter l'étape correspondante.

[5.22] Guerre sous-marine

Quand un évènement *« U-Boat »* arrive en jeu, le joueur CP doit placer l'évènement dans la *« Strategic Warfare Box »* à la condition qu'il n'y ait pas déjà un évènement *« U-Boat »* dans cette *« Box »*. S'il y en a déjà un, placer l'évènement *« U-boat »* qui vient d'être tiré dans la *« Central powers Available Units Box »* jusqu'à ce qu'un Tour Stratégique commence sans évènement *« U-boat »* dans la *« Strategic Warfare Box »*.

• A chaque Phase de Guerre Stratégique qui débute avec un évènement *« U-boat »* dans la *« Strategic Warfare Box »*, le joueur CP doit lancer un dé et soustraire immédiatement le résultat du total actuel des RP BR. Quel que soit le résultat du dé, le total des RP BR ne peut jamais être inférieur à 0.

• Si le résultat du dé de Guerre sous-marine CP est supérieur ou égal à 4, le marqueur *« U.S. Entry »* est placé un Tour Stratégique plus tôt sur la *« Turn Record Track »* (par exemple, du Tour Stratégique O au Tour Stratégique N).

• La première fois (et seulement la première fois) que le joueur CP fait un résultat supérieur ou égal à 4 pour la Guerre sous-marine, il peut retirer l'évènement *« U-Boat »* de la « Strategic Warfare Box » et le retirer définitivement du jeu. La Guerre sous-marine cesse jusqu'à ce qu'un autre évènement *« U-Boat »* soit placé dans la *« Strategic Warfare Box »*, soit par le tirage d'un évènement *« U-Boat »* dans la pioche du joueur CP, soit par le transfert d'un évènement *« U-Boat »* depuis la *« Central Powers Available Units Box »*. Le second évènement *« U-Boat »* restera en jeu jusqu'à ce que l'évènement *« Convoy »* soit joué (voir 6.49).

Si un évènement *« U-Boat »* occupe la case *« Strategic Warfare Box »* après l'entrée en guerre des Etats-Unis, le joueur CP doit lancer un dé à chaque Phase de Guerre Stratégique pour chaque unité américaine non HQ qui se trouve dans la *« Allied Available Units Box »*. Sur un jet de dé de 1, l'unité est éliminée.

[5.23] Bombardement Stratégique Allemand

• **Si l'évènement *« Air Raid : London »*** se trouve dans la *« Strategic Warfare Box »*, soustrayez 2 du total actuel des RP BR. Ne jamais réduire les RP BR en dessous de zéro. Après cette réduction de 2 points, retirer définitivement cet évènement du jeu.

• **L'évènement *« Air Raid : Paris »*** est traité exactement de la même manière que son équivalent anglais. Dans ce cas, bien sûr, seuls des RP FR sont perdus.

[5.24] Bombardement Stratégique Allié
Si l'évènement *« Independent Air Force »* se trouve dans la *« Strategic Warfare Box »*, le joueur CP doit d'abord annoncer s'il affecte certaines de ses unités aériennes du Front Occidental (y compris des As) à la défense du territoire national. Si oui, les unités affectées sont immédiatement placées dans la *« Strategic Warfare Box»* où elles demeureront jusqu'au Tour Stratégique suivant.
Le joueur Allié lance ensuite un dé, soustrayant 2 au résultat si la météo de la Carte Occidentale du Tour Opérationnel précédent, était Humide (*« Wet »*) ou Neige (*« Snow »*), et soustrayant 1 pour chaque unité aérienne GE affectée à la défense du territoire national. Le résultat modifié représente le nombre de RP GE qui sont immédiatement perdus. Ne jamais réduire les RP GE en dessous de zéro.
Après que le résultat du jet de dé Allié de Bombardement Stratégique a été pris en compte, le joueur CP doit vérifier la mortalité des As (15.15) pour tous les As ayant été affectés à la défense du territoire national. L'évènement *« Independent Air Force »* n'est jamais retiré de la *« Strategic Warfare Box »* une fois qu'il a été joué.

[5.3] PHASE DE REMPLACEMENT
[5.31] Durant cette Phase, les deux joueurs peuvent maintenant faire revenir en jeu des unités terrestres éliminées en les « rachetant » avec des RP. Ils peuvent également dépenser des RP afin de remettre à pleine puissance des unités à deux pas réduites présentes sur la carte, à condition que celles-ci soient ravitaillées à ce moment. De plus, le joueur CP lance le(s) dé(s) pour déterminer les *« Turkish required Reserve »* pour les Tours Opérationnels suivants (5.38).

[5.32] Une unité ou un Pas de Pertes avec un point noir sur le pion ne peut pas être remplacé. Cela inclut la face « pleine puissance » de toutes les unités BR à deux Pas de Pertes. Les divisions d'Assaut GE ne peuvent être remplacées que comme de simples divisions d'infanterie. Les divisions d'Assaut créées avec le premier évènement *« Shock Troop »* et qui ont été éliminées sont remplacées en tant que simple divisions d'infanterie et pourront être à nouveau converties en troupes d'Assaut avec le second évènement *« Shock-Troop »* (15.4). Les divisions de cavalerie GE qui ont été converties en divisions d'infanterie peuvent seulement être remplacées comme infanterie (15.5).

[5.33] Il coûte un RP pour reconstruire chaque Pas de Pertes. Les unités reconstruites à partir des unités éliminées sont placées dans la *« Available Units Box »*.

[5.34] Les unités HQ peuvent être reconstruites comme les autres unités, mais elles sont placées dans la *« Available Units box »* sur leur face *« Depleted »*. Si le joueur le désire, il peut dépenser deux RP et placer le HQ sur sa face *« Support »*. Exception : les HQ ne peuvent pas être reconstruits sur leurs faces *« Support »* durant les Tours Stratégiques B et C.
Les HQ avec une face *« Support »* d'une valeur de 0 (QG Serbes, Belges, Roumains et Bulgares) peuvent être remplacés chacun pour le coût de 1 RP tiré de leur RP nationaux.

[5.35] Restrictions
Les unités qui ont été éliminées sur la Carte Proche-Orientale doivent être placées dans les *« Near East Available Units Boxes »* lorsqu'elles sont reconstruites. Les unités qui ont été éliminées sur les Cartes Orientale et Occidentale doivent être placées dans les *« European Available Units Boxes »* lorsqu'elles sont reconstruites. Exception : les unités GE éliminées au Proche-Orient sont reconstruites en Europe (5.37)
Les Cartes d'Europe et Proche-Orientale ont leurs propres *« Available Units Boxes »* afin d'aider les joueurs à garder la trace de ce qui y a été reconstruit. La Carte Proche-Orientale dispose également de *« Dead Pile Boxes »* pour les unités détruites sur cette Carte. Les unités détruites en Europe peuvent simplement être disposées sur l'un des côtés des Cartes (dans des *« Dead Pile Boxes »* fictives).
Les unités d'un pays donné ne peuvent être reconstruites qu'à partir des RP de ce pays ou de ceux transférés d'une autre puissance. Par exemple, l'Allemagne ne peut pas utiliser les RP GE pour reconstruire directement des unités austro-hongroises. Par contre, l'Allemagne peut, transférer des RP à l'Autriche-Hongrie durant la Phase de Transfert de RP et ces RP (maintenant Autrichiens) pourront être utilisés pour reconstruire des unités austro-hongroises.

Exceptions : les unités arméniennes et la division *« Persian Cossack »* peuvent être reconstruites avec des RP RU. La division *« South Persian Rifles »* peut être reconstruite avec des RP BR. La division *« Persian Gendarme »* peut être reconstruite avec des RP TU. L'unité *« Arab National Army »* est automatiquement reconstruite (tirée, sans aucun coût, de la pioche des unités arabes *« Untried »*) durant la Phase de Remplacement du Tour Stratégique qui suit sa destruction.

[5.36] Restrictions aux remplacements anglais : Les unités BR détruites doivent revenir en jeu sur la carte du Front où elles ont été détruites. Exception : les unités *« Vr »* (restrictions Opérationnelles, 3.26)
Par exemple, les unités BR détruites sur le Front Irakien doivent être reconstruites sur ce Front. Les unités BR détruites sur le Front Egyptien doivent être reconstruites sur ce Front, etc... Pas plus d'un pas d'unités canadiennes ne peut être reconstruit durant n'importe quelle Phase de Remplacement. Pas plus d'un pas d'unité australienne ou néo-zélandaise ne peut être reconstruit durant n'importe quelle Phase de Remplacement.
GWiE : Les cinq premières unités BR (pas Anzac ou Canada) détruites sur la carte du Front Oriental ne peuvent pas être reconstruites (elles seront reconstruites et utilisées en Egypte).

[5.37] Restrictions aux remplacement allemands
Toutes les unités GE reconstruites reviennent en jeu en Europe, quel que soit l'endroit où elles ont été détruites.
GWiNE : Les unités GE ne peuvent pas être reconstruites une fois détruites.

[5.38] Réserve Obligatoire Turque *(« The Turkish Required Reserve »)* (TRR) (GWiE / NE et GWiNE)
A partir du Tour Stratégique C et jusqu'à ce que la Turquie se rende ou que la partie se termine, le joueur CP doit lancer un ou plusieurs dés à la fin de la Phase de Remplacements de chaque Tour Stratégique afin de déterminer la TRR pour les Tours Opérationnels à suivre. Le résultat est le nombre minimum de divisions d'infanterie TU que le joueur CP doit conserver dans la *« Turkish Required Reserve Holding Box »* afin d'éviter les DRM de la Reddition Turque.
Si le nombre d'unités dans la *« Turkish Required Reserve Holding Box »* est inférieur au résultat du jet de dé(s), le joueur CP peut immédiatement transférer un nombre suffisant d'unités présentes sur la carte afin de compléter la différence. Il lui suffit de prendre les unités soit 1) depuis la carte, 2) depuis la *« Strategic Movement Transit Box »* ou 3) depuis la *« Available Units Box »* et de les placer dans la *« Turkish Required Reserve Holding Box »*. Si le nombre d'unités dans la *« Turkish Required Reserve Holding Box »* est supérieur au résultat du jet de dé(s), le joueur CP peut transférer l'excédent vers la *« Strategic Movement Transit Box »*. Cela ne compte pas dans les limites du mouvement Stratégique CP : en revanche, les mouvements Stratégiques qui suivent, depuis la *« Strategic Movement Transit Box »* vers la carte, comptent.
Le jet de dé utilisé pour déterminer la TRR varie. Durant le Tour Stratégique C et du Tour Stratégique O à R (inclus), lancer un seul dé. Du Tour Stratégique D à N (inclus), lancer deux dés.

[5.4] PHASE DE REVOLUTIONS RUSSES
[5.41] Deux révolutions russes peuvent se produire durant le cours du jeu. La première est la Chute du Tsar ; la seconde est la Révolution Bolchevique. La Révolution Bolchevique ne peut se produire qu'après la Chute du Tsar, jamais avant.

[5.42] [GWiE & GWiE/NE] : Durant la Phase de Révolutions Russes de chaque Tour Stratégique, le joueur CP lance un dé. Il additionne au résultat le nombre de cités (de victoire ou pas) sous son contrôle en Russie et en Russie polonaise (y compris le Caucase). ***Si le total final est de 11 ou plus, une révolution se produit.***

[5.43] En plus d'être modifié par le nombre de cités sous contrôle CP, le jet de dé utilisé pour déterminer la Chute du Tsar est modifié comme suit :
+2 si l'événement *« Tsar takes Command »* (6.42) a été joué.
+1 si l'événement *« Brusilov Offensive »* (6.28) a été joué.
+3 si le CP contrôle Petrograd (E7030).
-2 durant les Tours Stratégiques A à G.
-1 durant les Tours Stratégiques H à K.
-1 pour chaque ville CP sous contrôle russe.

GWiNE : Le joueur CP doit lancer un dé durant la Phase de Révolution russe de chaque Tour Stratégique à partir du Tour Stratégique I. Si le jet de dé est compris dans les limites données

sous l'indication *"FoC"* de la *« Game Turn Record Track »* (de la Carte Proche-Orientale), alors le Tsar chute. Ajouter +1 au jet de dé pour chaque cité sous le contrôle CP en Russie à ce moment-là. C'est le seul DRM qui s'applique. Pour qu'une cité CP compte comme contrôlée par le Russe, une unité RU doit l'occuper ou avoir été la dernière unité à occuper la cité.

[5.44] [GWiE & GWiE/NE] : En plus d'être modifié par le nombre de cités contrôlées par les CP, le jet de dé utilisé pour déterminer la Révolution Bolchevique est modifié comme suit :
+1 pour chaque Tour Opérationnel depuis la dernière Phase de Révolution Russe durant laquelle une ou plusieurs unités RU ont mené une attaque.
+1 pour chaque Tour Opérationnel depuis la dernière Phase de Révolution Russe au cours de laquelle aucune unité RU n'a été attaquée. Exception : les unités RU en dehors de Russie, sur la Carte Proche-Orientale (seulement), peuvent être attaquées sans perdre ce modificateur.
-1 pour chaque cité CP sous contrôle russe.
GWiNE : à partir du Tour Stratégique qui suit la Chute du Tsar, le joueur CP peut lancer un dé pour déterminer si la Révolution Bolchevique se produit. Si le résultat est de 7 ou plus, la Révolution Bolchevique se produit et la Russie s'effondre immédiatement. En plus des modificateurs indiqués ci-dessus en [5.44], ajouter le modificateur suivant :
+1 pour chaque cité russe sous contrôle CP.

[5.45] Effets de la Révolution : la Chute du Tsar a plusieurs effets :
• Le joueur Allié doit immédiatement remplacer toutes les unités RU tsaristes par leurs équivalents du Gouvernement Provisoire Russe (15.9). Les valeurs des unités du Gouvernement Provisoire sont imprimées au dos des unités tsaristes, il suffit de retourner les pions. Les HQ tsaristes deviennent des HQ du Gouvernement Provisoire et sont sans affectation. *Les officiers tsaristes, bien que de plus en plus menacés par leurs soldats, continuèrent de commander l'armée sous Kerensky.*
• Les HQ RU *« Depleted »* ne peuvent plus jamais être remis sur leur face *« Support »*.
• Les capacités de mouvement amphibie russe (6.38) sont perdues.
• Les unités RU ne peuvent plus utiliser le Mouvement Stratégique entre la carte du Front Oriental et celle du Caucase.
• GWiNE seulement : cela a un effet sur les points de victoire, voir [18.4].
La Révolution Bolchevique déclenche instantanément l'effondrement de la Russie (16.1).

[5.46] Traité de Brest-Litovsk : Durant n'importe quelle Phase de Révolutions Russes après que la Révolution Bolchevique a eu lieu, le joueur CP peut déclarer que la guerre en Russie est terminée. A partir de ce moment, les unités RU ne peuvent plus se déplacer, attaquer ou être attaquées. De plus, les deux joueurs ne peuvent plus placer d'unités au contact de n'importe quelle unité RU à l'intérieur de la Russie. Exception : les unités TU (seulement) peuvent continuer à se placer au contact et à attaquer des unités RU sur les cartes des Fronts du Proche-Orient.

[5.47] Pour que le joueur CP compte des hexes de victoire en Russie dans son total de points de victoire, il doit avoir dans chaque hex de victoire au moins trois divisions GE et il doit y avoir au moins quatre HQ GE en Russie. Ces restrictions s'appliquent seulement après que la guerre en Russie est déclarée terminée, jamais avant.

[5.5] PHASE DE REDDITION DES FORTERESSES

Les joueurs vérifient maintenant si les unités isolées en ravitaillement par forteresses se rendent (voir 14.15).

[5.6] PHASE DE REDDITION TURQUE

[5.61] Durant cette Phase, le joueur Allié lance un dé, et additionne au résultat les modificateurs listés ci-dessous. ***Si le jet de dé modifié est de 11 ou plus, la Turquie se rend*** et toutes les unités turques sont immédiatement retirées du jeu et tous les forts turcs sont détruits. De plus, Constantinople et tous les hexes de ville et de cité, sur les cartes du Front égyptien ou irakien, qui ne sont pas occupés par des unités CP non-turques passent immédiatement sous le contrôle du joueur Allié.
Une fois que la Turquie s'est rendue, aussi longtemps que le joueur CP dispose d'une unité non-turque à Constantinople, il peut déplacer des unités GE des cartes du Proche-Orient vers la carte du Front Oriental via le Mouvement Stratégique (jamais l'inverse). Au moment où il

n'y a plus d'unité CP à Constantinople, toutes les unités GE au Proche-Orient (y compris dans la « *Transit Box* ») à l'extérieur du Caucase sont éliminées.

[5.62] Le jet de dé de Reddition Turque (TS) est modifié comme suit :
+1 pour chaque hex de TS sous contrôle Allié et ravitaillé. Ce modificateur est perdu si l'hex de TS est re-capturé par le joueur CP.
+1 si le nombre d'unités turques dans la *« Arabia Holding Box »* est tombé en dessous de 4 (5 après l'entrée en jeu de la 58e division).
+1 si le joueur CP a fait entrer la division « *Alpenkorps »* sur n'importe quelle carte du Proche-Orient après le Tour Stratégique K.
+3 Si le joueur Allié a occupé Bagdad (N1540) à n'importe quel moment durant 1915*.
+1 si le joueur Allié occupe Jérusalem (N2416) avant le début de 1918*
** Une fois obtenus, ces deux modificateurs ne sont jamais perdus, même si les cités en question retournent sous le contrôle CP.*
+4 si aucune unité turque n'occupe Baku (N3653) et que l'événement *« Army of Islam »* (6.45) est en jeu.
+n si le nombre d'unités turques dans la *« Required Reserve Box »* est inférieur au jet de dé actuel de la Réserve Turque, le joueur Allié additionne cette différence au jet de dé de TS (voir 5.38).

[5.63] La Turquie se rend également si les Alliés capturent Constantinople (E1328) ; ou, lorsque GWiNE est joué seul, quand l'événement « Turkish Surrender » (6.59) est joué.

[5.7] ENTREE EN JEU DES ETATS-UNIS

[5.71] Les États-Unis rejoignent les Alliés durant le Tour Stratégique O, à moins ce que certains événements (*« U-boat Warfare »*; *« The Zimmerman Telegram »*) n'avancent cette date. Voir les règles 5.22 et 6.56 à propos de ces événements.

[5.72] Les unités américaines n'ont pas de lettre de Tour d'entrée. À la place, chaque unité à un symbole "+#"imprimé sur son pion juste à droite du type d'unité. Le # est le nombre de Tours Stratégiques, après l'entrée en guerre des États-Unis, après lesquels l'unité est placée dans la *« Allied Available Units Box ». Par exemple, si les États-Unis sont entrés en guerre durant le Tour Stratégique H, toutes les unités américaines marquées « +5 » seront placées dans la « Allied Available Units Box » durant le Tour Stratégique M.* Se souvenir que les unités américaines dans cette *« Box »* sont sujettes à la guerre sous-marine à chaque Tour Stratégique où l'événement *« Convoy »* n'est pas effectif (5.22).

[5.8] PHASE DE DETERMINATION DE L'INITIATIVE

[5.81] Durant cette Phase, les joueurs choisissent quel camp aura l'Initiative dans chacun des Théâtres d'Opérations durant les Tours Opérationnels à venir. Ce choix restera effectif jusqu'à la prochaine Phase de Détermination de l'Initiative.

[5.82] Durant pratiquement toute la partie, le joueur CP choisit simplement dans quel Théâtre d'Opérations il aura l'initiative pour la prochaine Série de Tours Opérationnels. Cependant, une fois qu'il y a au moins six divisions américaines, à pleine puissance, en France au début de n'importe quel Tour Stratégique, le joueur Allié choisit l'initiative pour le reste de la partie, même si le nombre de divisions américaines à pleine puissance en France devait descendre ensuite en dessous de six.

[5.83] Celui qui détermine l'Initiative choisit simplement dans quel Théâtre d'Opérations il souhaite posséder l'Initiative. Le joueur adverse obtient automatiquement l'initiative dans l'autre Théâtre d'Opérations. Par *exemple, si le joueur CP choisit l'initiative sur le Théâtre Occidental, le joueur Allié obtient automatiquement l'initiative sur le Théâtre Oriental.* Exception : l'initiative ne peut pas être basculée par aucun joueur, deux Tours Stratégique de suite. *Par exemple, si l'initiative a basculé durant le Tour R de l'Est à l'Ouest, elle ne peut pas être basculée à nouveau durant le Tour S, quel que soit le joueur qui choisissait l'initiative dans ces Tours.*

[5.84] Comme Exception à la règle [5.83], si le joueur actuellement capable de choisir l'initiative souhaite choisir l'initiative sur le Théâtre d'Opérations Occidental juste après l'avoir fait sur le Théâtre d'Opérations Oriental (avec pour effet d'avoir deux Tours Opérationnel consécutif à l'Ouest) ; il doit, durant la Phase de Détermination de l'Initiative, disposer d'une ligne continue d'unités amies (unités de combat ou HQ) sur la carte du Front Occidental depuis les côtes de la Manche ou la Frontière Hollandaise ou le bord nord de la carte jusqu'à la Frontière Suisse ou le bord sud de la carte. *Aucune ligne*

continue n'est nécessaire pour deux séries consécutives de Tours Opérationnels sur le Théâtre d'Opérations Oriental.

[5.85] Le joueur avec l'initiative dans un Théâtre d'Opérations donné se déplace et conduit ses combats en premier dans ce Théâtre d'Opérations alors que son adversaire fait la même chose dans l'autre. Un joueur ne peut jamais avoir l'initiative dans les deux Théâtres d'Opérations en même temps.

[5.86] Pour les questions d'Initiative, le Théâtre d'Opérations Occidental correspond aux cartes du Front Occidental, Italien et Égyptien alors que le Théâtre d'Opérations Oriental correspond aux cartes du Front Oriental, du Caucase et Irakien.

[5.87] Initiative dans GWiNE
Normalement le joueur CP aura l'initiative dans le Théâtre d'Opérations Occidental et le joueur Allié aura l'initiative dans le Théâtre d'Opérations Oriental. Cependant un joueur qui joue un événement *« Initiative »* peut déterminer qui a l'initiative dans un Théâtre d'Opérations donné. Cette décision reste effective jusqu'à ce qu'un autre événement *« Initiative »* soit ensuite joué. Le joueur Allié peut également jouer un événement *« Initiative »* afin d'annuler un événement *« Initiative »* CP qui vient juste d'être joué. De plus, une fois que le joueur Allié a annulé un événement *« Initiative »* CP, l'Initiative déterminée par cet événement Allié reste effective pour le reste de la partie. Aucun autre événement *« Initiative »* CP ne peut être joué (le traiter comme *« No Event »* (Pas d'Evènement) et le retirer quand il est tiré).

[5.88] *« OHL » & « OberOst »*
Immédiatement après que l'initiative a été déterminée, le joueur CP décide dans quel Théâtre d'Opérations il utilisera le marqueur *« OHL »* & *« OberOst »*, indiquant son choix en plaçant ce marqueur sur sa face *« OHL »* ou *« OberOst »* sur le Tour Stratégique en cours de la *«Turn Record Track »*. Si la face *« OHL »* est utilisée, le joueur CP doit avoir choisi l'Initiative dans le Théâtre d'Opérations Occidental durant la Phase précédente de Détermination de l'Initiative. La face *« OberOst »* peut être utilisée dans le Théâtre d'Opérations Oriental quelle que soit l'Initiative.

[6.0] EVENEMENTS

En général : les événements entrent en jeu à partir du Tour Stratégique C. Chaque camp à son propre lot d'événements qui entrent en jeu au Tour Stratégique indiqué sur les événements. Quand un événement entre un jeu, il est placé dans un récipient opaque appelé Pioche. Chaque camp possède sa propre Pioche dans laquelle se trouve tous ses événements avant d'être acquis et d'entrer en jeu.
Note : les joueurs qui lisent ces règles pour la première fois peuvent sauter cette section et lire le reste des règles en premier. Comme les événements modifient assez le cours normal de la partie, lire cette section après avoir lu le reste des règles vous aidera à placer les événements dans le contexte correct d'une partie.

[6.1] TIRAGE DES EVENEMENTS
[6.11] Durant chaque Phase des Événements d'un Tour Opérationnel, les deux joueurs décident ou pas de dépenser 1 RP pour acquérir deux événements provenant de leur propre pioche. Dans ce cas, chaque joueur tire et examine deux événements, un à la fois, de sa pioche. Aucun camp ne peut acquérir plus de deux événements par Tour Opérationnel. (Exception, voir 6.14). Cependant, il n'y a aucune limite au nombre d'événements qui peut être joué durant un Tour Opérationnel donné.
NOTE : Lors d'une partie de GWiE seul, les joueurs payent un RP pour tirer un événement. Lors d'une partie de GWiNE seul, les joueurs tirent un événement sans dépenser aucun RP.

[6.12] Tous les événements obligatoires (ceux marqués avec une bande jaune) doivent être joués immédiatement quand ils sont tirés. Les marqueurs *« No Event »* (Pas d'Evènement) sont remis dans la pioche. Tous les autres événements peuvent être joués à n'importe quel moment au choix du joueur.

[6.13] Les événements doivent être tirés et joués, gardés en réserve ou retournés à la pioche l'un après l'autre. Ainsi, si le premier évènement que le joueur tire est un *« No Event »*, il doit le remettre dans sa pioche avant de tirer son second événement du Tour.

[6.14] Si un joueur décide d'acquérir des événements et que l'autre joueur ne le fait pas, le joueur acquéreur peut immédiatement dépenser

un autre RP et tirer deux événements de la pioche de l'autre joueur. Ceci constitue la seule exception à la limite des deux événements par Tour. Les événements obligatoires sont tirés et joués normalement, Les événements non obligatoires sont d'abord révélés aux deux joueurs et sont ensuite retirés définitivement du jeu. Un événement dans GWiE seul, ne s'applique pas à GWiNE seul.

[6.15] A moins ce que cela ne soit indiqué par les règles qui suivent, seuls les marqueurs « No Event » sont remis la pioche. Quand un tel événement est tiré, il compte dans la limite des deux événements par Tour. Si un joueur est suffisamment malchanceux pour tirer un marqueur *« No Event »* deux fois dans le Tour, il aura dépensé un RP pour rien.

[6.16] Les événements CP ne peuvent être acquis qu'avec les RP GE. Les événements Alliés ne peuvent être acquis qu'avec des RP BR, FR ou US. Un joueur qui acquiert des événements de l'autre joueur (voir 6.14, ci-dessus) utilise ses propres RP.

[6.17] Certains événements doivent être joués immédiatement après avoir été tirés. Ces événements sont indiqués par une bande jaune. Les autres événements peuvent être joués à la discrétion des joueurs. S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent s'accorder pour que tous les événements non obligatoires soient cachés à l'autre joueur jusqu'à ce qu'ils soient joués. Une fois joués, par contre, ces événements restent visibles définitivement.

[6.2] TYPES D'EVENEMENT

[6.21] Les événements sont de plusieurs types. Certains sont des unités de combat supplémentaires qui, une fois en jeu, fonctionnent alors comme des autres unités de combat. D'autres événements représentent des améliorations d'arme ou de doctrine qui ont un effet sur la résolution des combats et peuvent être à durée limitée. D'autres événements représentent des activités diplomatiques ou des personnages historiques particuliers. Les règles suivantes détaillent les effets des événements.

NOTE : voir [3. 26] pour déterminer quels événements peuvent être utilisé dans quel jeu.

[6.3] CAPACITE AERIENNE

Ces événements comprennent les Evènements *« Aircraft Formations »* (incluant les *« Aces »*), *« New Air Tactics »*, *« Italian Aircraft »*, *« Strategic Bombing Events »* et *« Allied Air Interdiction »*.

***« Aircraft Formations »* et *« Aces »* (Formations aériennes et As)** : une fois tirés, ces événements sont utilisés comme unités supportant les combats terrestres (15.1) ou, pour le joueur CP, pour la défense du territoire national contre le bombardement Stratégique allié (5.24). La plupart des formations aériennes peuvent être seulement utilisées sur la carte du Front Occidental. Cependant, l'événement *« CP East Air »* est utilisé seulement sur la carte du Front Oriental et les événements *« NE Air »* ne sont utilisables que sur la carte du Front Égyptien.

***« New Air Tactics »* (Nouvelles tactiques aériennes)**.

Ces événements représentent le développement de nouvelles tactiques de combat aérien ou l'arrivée de nouveaux modèles de chasseurs. Ils sont utilisés comme des unités aériennes, mais uniquement dans le but d'annuler des unités aériennes de l'adversaire ou des événements *« New Air Tactics »*. Ils ne donnent aucun DRM pour le combat et sont retirés du jeu après utilisation. Ils ne sont utilisés que sur la carte du Front Occidental et le joueur CP ne peut pas les utiliser pour modifier le jet de dé du Bombardement Stratégique Allié.

Les unités aériennes utilisées en support sur la carte du Front Occidental autorisent les unités attaquantes à avancer après un combat contre un hex de tranchée -2 [10.71]

***« Italian Aircraft »* (Aviation italienne)** : l'unité Alliée d'Aviation Italienne peut être utilisée pour supporter un combat sur la carte du Front italien par partie. Une fois qu'elle a utilisé sa capacité, elle est retirée définitivement du jeu.

« Strategic Bombing events » (Événements de bombardements Stratégiques) : Ces trois événements *(« Air Raid : London »*, *« Air Raid : Paris »* et *« Independent Air Force »)* sont utilisés conjointement avec les règles de Guerre Stratégique. Voir les règles 5.23 et 5.24 pour leurs utilisations et effets.

« Allied Air Interdiction » (Interdiction aérienne Alliée) : L'événement *« Air Interdiction »* peut être utilisé une fois par partie, sur la carte du Front Égyptien uniquement. Cet événement se joue durant la Phase des Evénements. Pour le reste de ce Tour, toutes les unités CP, sur la carte Égyptienne, adjacente à une unité BR doivent s'arrêter après être entrées dans un hex de terrain difficile et ne plus se

déplacer durant ce Tour Opérationnel. Retirez cet événement du jeu après utilisation.

[6.4] ***« TANK & ANTI-TANK UNITS »*** **(UNITES CHAR & ANTICHAR)** : les unités de chars et d'antichars sont placées dans la *« Available Units Box »* en Europe quand l'unité spécifique (pour les chars) ou l'événement « *German A-T Guns »* (pour les canons antichars) est tiré de la Pioche. Elles peuvent être placées sur la carte durant une Phase des Nouvelles Unités suivante. Voir [15.2] et [15.3] pour les règles concernant leur utilisation.

[6.5] ***« SHOCK-TROOP CONVERSION »*** **(Conversion des unités d'Assaut)** : Permet au joueur CP de convertir certaines divisions d'infanterie GE et de montagne en division d'Assaut. Voir [15.4] pour les détails.

[6.6] ***« AUSTRIAN POLISH DIVISION »*** **(Division polonaise autrichienne)** : cette unité peut être placée sur la carte durant n'importe quelle Phase des Nouvelles Unités. Elle est traitée comme une unité austro-hongroise normale excepté qu'elle peut opérer uniquement sur la carte du Front Oriental à l'extérieur des Balkans et qu'elle ne peut pas être remplacée si elle est éliminée.

[6.7] ***« ARAB NORTHEN ARMY »*** **(Armée Arabe du Nord)** : cet événement doit être joué dès qu'il est tiré. Quand il est joué le joueur Allié tire aléatoirement une unité Armée Arabe du Nord (ANA) et la place (Face *« Untried »* apparente) dans n'importe quel hex de désert en Palestine non occupé par le CP sans tenir compte du contrôle. Si l'événement *« Lawrence of Arabia »* est déjà un jeu, placer ce marqueur avec l'unité ANA. L'ANA est toujours ravitaillée et si elle est éliminée en combat, elle est remplacée (tirer une nouvelle unité ANA aléatoirement) durant la Phase de Remplacement du prochain Tour Stratégique.

[6.8] ***« ARMENIAN MASSACRES »*** **(Massacres Arméniens)** : Cet événement doit être joué dès qu'il est tiré. Le joueur Allié tire aléatoirement une unité Arménienne et la place (face *« Untried »* apparente) dans la ville de Van (N3378). Si Van est contrôlée par des unités CP au moment du placement, les unités CP doivent immédiatement attaquer l'unité arménienne. Les règles de combat s'appliquent normalement. Les unités arméniennes sont considérées comme des unités RU pour toutes les règles, y compris le remplacement.

[6.9] ***« ARMENIAN REPUBLIC »*** **(République Arménienne)** : cet événement doit être joué dès qu'il est pioché. Si la Révolution Bolchevique s'est produite, le joueur Allié pioche aléatoirement une unité arménienne et la place (face *« Untried »* apparente) dans n'importe quel hexagone de ville (pas dans un hexagone de cité) en Russie sur la carte du Caucase. La ville ne doit pas être occupée par une unité RU ou des Puissances Centrales. Si aucun hexagone de ville n'est disponible, ou si la Révolution Bolchevique ne s'est pas encore produite, traiter l'événement comme Pas d'événement et remettez-le dans la pioche des événements du joueur Allié.

[6.10] ***« THE PARIS GUN »*** **(Grosse Bertha)** : une fois que cet événement est tiré de la pioche, le joueur CP peut placer le marqueur *« The Paris Gun »* sur la carte durant n'importe quelle Phase des Nouvelles Unités suivante. *« The Paris Gun »* doit être placé dans un hex ravitaillé et contrôlé à une distance maximum de huit hexes d'un hex de Paris. *« The Paris Gun »* ne peut pas se déplacer, ne compte pas dans les limites d'empilement, ne peut pas engager de combat et est définitivement éliminé dés qu'une unité terrestre alliée pénètre dans son hex. Tant qu'il est sur la carte, *« The Paris Gun »* compte comme un hex de point de victoire CP.

[6.11] ***« REMOVE 10IN, 11IN »*** **(Retirer 10IN, 11IN)** : Cet événement ne peut pas être retardé. Quand il est tiré, le joueur Allié doit immédiatement enlever ces deux divisions, où qu'elles soient (même de la *« Dead Pile »*) et les retirer définitivement du jeu.

[6.12] ***« REMOVE 3IN, 7IN »*** **(GWiE Seulement) (Retirer 3IN, 7IN)** : Cet événement ne peut pas être retardé. Quand il est tiré, le joueur Allié doit immédiatement enlever ces deux divisions, ou qu'elles soient (même de la *« Dead Pile »*) et les retirer définitivement du jeu. GWiE/NE : traiter simplement cet évènement comme « *No Event* » et le retirer s'il est tiré.

[6.13] ***« POISON GAS »*** **(Gaz empoisonné)**
Les deux camps ont chacun trois différents types d'événements *« Poison Gas »* : « *Chlorine* », « *Phosgene* » et « *Mustard* ».

Les gaz peuvent être utilisés pour supporter n'importe quelle attaque ; un seul marqueur « Gas » par attaque. Annoncer l'utilisation du gaz avant de lancer le dé pour résoudre le combat, puis retirer définitivement le marqueur « *Gas* » de la partie. Les gaz donnent un DRM de +2 au combat.
Seul le joueur qui utilise un certain type de gaz en premier pourra bénéficier de ce gaz.
EXEMPLE : *si le joueur CP utilise le Phosgène en premier, le joueur Allié ne peut plus ensuite utiliser le Phosgène.* Si un joueur tire un type de gaz déjà été utilisé, le traiter simplement comme *« No Event »* et le retirer de la partie.
Le joueur Allié peut seulement utiliser les gaz en support d'attaques incluant des unités BR (et Commonwealth) et/ou des unités FR et/ou des unités belges.
Les unités attaquantes sur le Front Occidental qui bénéficient de l'utilisation du Gaz peuvent avancer après un combat qui s'est déroulé contre un hex de tranchée -2 [10.71].

[6.14] « *FLAME-THROWER & MINE ATTACKS* » (Lance-flammes et Attaque de Mines) : Ces deux événements sont similaires aux événements *« Poison Gas »*. Chacun d'entre eux peut être utilisé pour supporter une attaque, ce qui donne un DRM de +2. Ils ne peuvent pas être utilisés en conjonction avec n'importe quel gaz et sont retirés de la partie après leur utilisation. Afin d'utiliser l'événement *« Flametrower »*, les unités CP attaquantes doivent comprendre au moins une unité GE.
Les unités attaquantes sur le Front Occidental qui bénéficient de l'utilisation de ces événements peuvent avancer après un combat contre un hex de tranchée -2 [10.71].

NOTE : Les quatre événements suivants [6.15 à 6.18] peuvent être utilisés dans des combats multinationaux à la condition qu'au moins une unité de combat de la nationalité bénéficiaire participe à ce combat. Tout support de HQ doit provenir de la nationalité bénéficiaire. Cependant, comme la plupart des combats multinationaux impliquent un décalage de colonne négatif, la dépense d'un événement serait probablement contre-productive.

[6.15] *« HURRICANE BOMBARDMENT »* (Bombardement par Hurricane) : Quand cet événement est joué, le joueur Allié ajoute +1 au dé de combat de n'importe quelle attaque ravitaillée, impliquant des unités BR (et Commonwealth) sur la carte du Front Occidental pour laquelle un HQ BR donne un support pour ce Tour. Retirer cet événement du jeu après utilisation.

[6.16] *« THE SYSTEM »* (Le système) : De nouvelles tactiques françaises sont introduites. Une fois par Tour Opérationnel, le joueur Allié peut rajouter +1 au jet de combat de n'importe quelle attaque ravitaillée, sur la carte du Front Occidental, menée par des unités FR pour lesquelles un HQ FR donne un support.

[6.17] *« BRUCHMULLER »*
Le maître artilleur allemand. Une fois par Tour Opérationnel, le joueur CP peut ajouter +1 au jet de combat de n'importe quelle attaque ravitaillée menée par des unités GE pour lesquelles un HQ GE donne un support. L'événement *« Bruchmuller »* peut être utilisé sur n'importe quelle Carte Européenne.

N'importe quelle unité attaquante sur le Front Occidental qui bénéficie de l'un des trois événements précédents peut avancer après un combat contre un hex de tranchée -2 [10.71].

[6.18] « *TURKISH DETERMINATION* » (Détermination Turque)
Donne un DRM –1 pour n'importe quel combat impliquant une unité turque en défense sur la carte. Le retirer du jeu après utilisation.

[6.19] *« MEINERTZHAGEN »* : Donne un DRM +2 pour n'importe quelle attaque alliée sur la carte du Front Egyptien. Le retirer du jeu après utilisation.

[6.20] *« PALESTINIAN NAVAL BOMBARDMENT »* (Bombardement Naval Palestinien) : Donne un DRM+1 à n'importe quelle attaque sur un hex côtier de la carte du Front Egyptien. Le retirer du jeu après utilisation.

[6.21] *« TOWNSEND »* : Donne un DRM+2 à n'importe quelle attaque Alliée sur la Carte du Front Irakien constitué seulement d'unités BR (et Commonwealth). Cet événement peut seulement être joué avant que l'événement *« Maude »* soit joué. Si l'événement *« Maude »* est en jeu quand l'événement *« Townsend »* est tiré, traiter ce dernier comme *« No Event »* et le retirer du jeu.

[6.22] *« KEMAL »* : Donne un DRM-1 à n'importe quel hex en défense contenant des

unités CP en Turquie sur n'importe quel Front. Le retirer du jeu après utilisation.

[6.23] ***« VON DER GOLTZ »* :** Donne un DRM-2 à n'importe quel combat impliquant des unités CP en défense sur la Carte du Front Irakien. Le retirer du jeu après utilisation.

[6.24] ***« YUDENICH »* :** Donne un DRM+2 à n'importe quelle attaque Russe sur la Carte du Front du Caucase. Le retirer du jeu après utilisation.

[6.25] ***« LAWRENCE OF ARABIA »***
Les effets de cet événement dépendent si l'événement *« Arab National Army »* a été joué.
Avant le jeu de l'événement « ANA », Lawrence peut effectuer un Raid entre chaque Tour Stratégique. Au début de la Phase de Mouvement Stratégique CP, le joueur Allié peut placer l'événement *« Lawrence »* dans n'importe quel hex de ville (pas de cité) en Palestine sans tenir compte de la présence d'unités CP. Aucun Mouvement Stratégique n'est autorisé vers ou hors de cette ville avant le Tour Opérationnel suivant. Après avoir conduit le Raid, le joueur Allié doit attendre le Tour Stratégique suivant avant d'utiliser à nouveau Lawrence. Placer l'évènement *« Lawrence »* sur le *« Turn Record Track »* pour s'en souvenir.
Après que l'événement *« ANA »* est en jeu, placer Lawrence avec l'unité ANA actuellement en jeu. Lawrence reste avec l'unité ANA pour le reste de la partie et donne à l'ANA un DRM+1 au combat. Si le pion ANA est détruit, placer simplement Lawrence hors carte jusqu'à ce qu'une nouvelle unité ANA soit placée, le placer alors avec l'unité. Sans tenir compte de la présence ou pas d'une unité ANA, Lawrence ne peut plus effectuer de Raids après que l'événement *« ANA »* a été joué.

[6.26] ***« TURKISH ATROCITY »* (Atrocités turques) :** Cet évènement doit être joué dès qu'il est tiré. Si l'ANA est en jeu, elle reçoit un DRM+1 durant n'importe quelle attaque effectuée durant le Tour où l'événement *« Turkish Atrocity »* est en jeu. Le retirer du jeu après utilisation. Si l'ANA n'est pas en jeu quand cet événement est tiré, le traiter comme *« No Event »* et le remettre dans la pioche CP.

[6.27] ***« LAWRENCE CAPTURED »* (Lawrence capturé) :** Cet événement peut être joué seulement quand Lawrence est utilisé pour un raid. Jouer cet événement annule immédiatement les effets du Raid et aucun autre raid ne peut être effectué avant le prochain Tour Stratégique. En plus, le Joueur CP lance un dé. Sur un score de 1-4, Lawrence est sauf. Sur un score de 5-6, Lawrence est définitivement retiré du jeu. Sans tenir compte du résultat du dé, retirer cet événement du jeu après son utilisation. Cet événement ne peut pas être utilisé après que l'événement *« ANA »* est en jeu. S'il est tiré de la Pioche après que l'événement *« ANA »* a été joué, le traiter comme *« No Event »* et le retirer du jeu.

[6.28] ***« THE BRUSILOV OFFENSIVE »* (L'offensive Brusilov) :** Durant n'importe quel Tour Opérationnel après que cet événement a été joué, toutes les attaques russes contre des unités CP non-GE supportées par un HQ RU reçoivent un DRM+3. Après la résolution du combat, l'unité HQ utilisée pour donner un support est immédiatement et définitivement retirée du jeu. Seules les unités RU peuvent bénéficier de cet événement.
Noter que le joueur Allié n'est pas obligé d'utiliser des HQ RU pour supporter une attaque donnée contre un hex non-CP GE. Par contre, s'il choisit de le faire, l'attaque est alors considérée comme une attaque Brusilov et le HQ est sujet à l'élimination. Les attaques Russes contre les unités GE sont résolues normalement (pas de DRM+3, pas de retrait de HQ) comme le sont les attaques russes non-supportées contre les unités CP non-GE. Retirer cet événement du jeu une fois que la Russie s'est effondrée. Si il est tiré après l'effondrement russe, le traiter comme *« No Event »* et le retirer du jeu.

[6.29] ***« RUSSIAN WINTER OFFENSIVE »* (L'offensive d'hiver russe) :** Cet événement peut être joué durant n'importe quelle Phase de Combat Alliée durant les Tour Nov/Dec ou Jan/Feb. Les unités RU sur la carte du Front du Caucase ne subissent pas le DRM-2 pour attaque en l'hiver durant ce Tour.

[6.30] ***« MANDATED OFFENSIVES »* (Offensives obligatoires)**
Il y a trois événements Offensives Obligatoires, *« Enver Offensive »*, *« Conrad Offensive »* et *« Haig Offensive »*. Aucun de ces évènements ne peut être retardé et manquer de les accomplir provoque la perte de la partie pour le joueur affecté.
« Enver Offensive » : Quand il est tiré, le joueur CP doit faire au moins une attaque impliquant au

moins trois unités sur la carte du Caucase si cela est possible. S'il n'y a pas trois unités capables d'arriver au contact d'unités Alliées et d'attaquer, alors les trois unités CP les plus proches d'unités Alliées doivent se déplacer de toute leur capacité de mouvement directement vers ces unités Alliées.

« Conrad Offensive » : Quand il est tiré, les unité austro-hongroises (uniquement) sur la carte du Front Italien doivent faire au moins une attaque par Tour durant les trois Tours Opérationnels suivants. Placer l'événement sur la *« Turn Record Track »* pour s'en souvenir. Il y a un DRM+2 pour la première attaque du premier Tour de ces trois Tours d'offensive. Retirer du jeu après utilisation. S'il est tiré alors que l'Italie est toujours neutre, le traiter comme *« No Event »* et le remettre dans la pioche CP.

« Haig Offensive » : Quand il est tiré, les unités BR (et Commonwealth) uniquement sur la carte du Front Occidental doivent faire au moins deux attaques par Tour durant les durant les trois Tours Opérationnels suivants. Placer l'événement sur la *« Turn Record Track »* pour s'en souvenir. Pour être considérée comme une attaque Haig, une attaque donnée doit avoir un ratio de base (avant tout décalage de colonne) d'au moins 1 :1.

[6.31] *« FOCH »* : une fois joué, le joueur Allié peut utiliser ce marqueur pour ajouter une Phase supplémentaire de Combat Alliée sur la carte du Front Occidental durant chaque Tour Opérationnel. Le Marqueur *« Foch »* est utilisé comme le marqueur Allemand *« OHL/OberOst »*, sauf qu'il ne bénéficie qu'aux unités Alliées (évidemment) et peut être utilisé chaque Tour Opérationnel sans tenir compte de l'initiative.

[6.32] *« ALLENBY »* : Ce marqueur est identique aux effets des marqueurs *« Foch »* et *« OHL/OberOst »*. En revanche, il peut être utilisé uniquement sur la Carte du Front Egyptien sans tenir compte de l'Initiative. *« Allenby »* ne peut être utilisé qu'une fois, le retirer du jeu après utilisation (voir 10.8).

[6.33] *« MAUDE »* : Une fois en jeu, l'événement *« Maude »* permet au joueur Allié de déplacer des unités BR (BI) sur la carte du Front Irakien par Mouvement Stratégique. Cet événement n'a pas d'effet sur les Mouvements Maritimes (voir 9.2).

[6.34] *« THE TIGER »* (Le Tigre) : Clémenceau devient Président du Conseil. Une fois que cet événement est en jeu, retirer 1 de tous les futurs jets de dé pour victoire Automatique CP.

[6.35] *« KRESS VON KRESSENSTEIN »* : Jouer cet événement active les hexes de tranchées de la ligne Gaza imprimée sur la carte du Front Egyptien (N2712 et N2813). Aussitôt après, les unités CP qui défendent ces hexes bénéficient d'un DRM-1. Ces hexes de tranchées sont éliminés quand une unité Alliée entre dedans. Si une unité Alliée entre dans un hex de tranchées avant que l'événement *« Kress »* soit joué, aucun hex de tranchées ne peut être activé.

[6.36] *« NEAR EAST TRENCHES »* (Tranchées du Proche–Orient) : Avec la ligne Gaza mentionnée avant (6.35), ce sont les seules tranchées qui peuvent exister sur les cartes du Proche-Orient. Quand elles sont tirées, elles peuvent être placées dans n'importe quel hex contenant des unités Turques ravitaillées, sauf les hexes de cité, de montagne, de marais ou alpin. Elles sont détruites définitivement quand une unité Alliée entre dans leur hex. Les unités CP défendant dans un hex de tranchées bénéficient d'un DRM-1. Les tranchées sur les Cartes Européennes sont traitées différemment (voir 14.4)

[6.37] *« IRAQ NAVAL FLOTILLA »* (Flottille navale d'Irak) : Une fois par partie, cet événement peut être utilisé pour annuler les bénéfices défensifs des rivières contre n'importe quelle attaque Alliée sur la carte du Front Irakien, au sud de la rangée xx44. Le retirer du jeu après utilisation.

[6.38] *« RUSSIAN AMPHIBIOUS CAMPAIGN »* (Campagne Amphibie russe) : Cet événement permet au joueur Allié de déplacer une unité RU par Tour Opérationnel de la *« Available Units Box »* du Proche Orient vers un hex côtier inoccupé de la mer Noire, à l'est de Trebizond (N4332) durant la partie alliée de la Phase Mutuelle de Mouvement. Cette capacité est perdue après la Chute du Tsar.

[6.39] *« BRITISH RIGID PLANNING »* (Planification rigide britannique) : Cet événement peut être joué après n'importe quelle attaque impliquant les unités BR (et Commonwealth) sur la carte du Front Occidental

qui n'implique pas des unités de Tank ou Américaine. Jouer cet événement interdit aux unités alliées d'avancer après le combat. Le retirer du jeu après utilisation.

[6.40] ***« THEY SHALL NOT PASS ! »*** **(Ils ne passeront pas !) :**
Similaire à l'événement *« British Rigid Planning »*. Par contre, il ne peut être joué que contre des attaques de troupes régulières (non assaut) CP contre un hex du Front Occidental défendu uniquement par des unités FR. Le retirer du jeu après utilisation.

[6.41] ***« GERMAN LOOTING »*** **(Pillage Allemand) :** Peut seulement être joué contre une attaque CP sur la carte du Front Occidental impliquant des unités d'assaut. Empêche toutes ces unités d'avancer d'un hex supplémentaire. Toutes les unités attaquantes peuvent avancer normalement dans l'hex du défenseur. Retirer du jeu après utilisation.

[6.42] ***« THE CZAR TAKES COMMAND »*** **(Le Tsar prend le commandement) :** Cet évènement ne peut pas être retardé. Ajoute 2 à tous les futurs jets de dé pour la Chute du Tsar (voir 5.43)

[6.43] ***« RUSSIAN COMMAND PARALYSIS »*** **(Paralysie du commandement russe) :**
Cet événement ne peut pas être retardé. Aucune unité RU ne peut attaquer ce Tour sauf celles engagées par l'événement *« Brusilov Offensive »*. Le retirer du jeu après utilisation.

[6.44] ***« TURKISH HQ BOMBED »*** **(HQ turc bombardé) :** Jouer cet événement durant la phase d'événement. Si l'HQ Yilderim est sur la carte du Front Egyptien, le retourner immédiatement sur sa face *« Depleted »* il peut être retourné normalement durant le Tour Stratégique suivant. Retirer cet événement du jeu après utilisation.

[6.45] ***« ARMY OF ISLAM »*** **(Armée de l'islam) :** Cet évènement ne peut pas être retardé. S'il est joué avant la fin de 1918, Baku (N3653) doit être contrôlée par une ou plusieurs unités Turque (seulement) ou sinon le jet de dé de reddition Turque (voir 5.6) est augmenté de +4. Les unités Turques (seulement) doivent occuper continuellement Baku pour empêcher ce DRM. De plus, tant que des unités turques uniquement occupent Baku, celle-ci ne compte pas comme hex de victoire CP. Si cet événement est tiré après Nov/Dec 1918, le traiter comme *« No Event »* et le retirer du jeu.

[6.46] ***« LIBYAN REVOLT »*** **(Révolte libyenne) :** Cet évènement ne peut pas être retardé. Quand il est joué, le joueur Allié doit retirer des unités BR totalisant 3 facteurs d'attaque de la carte du Front Egyptien, de la *« Near East Available Unit Box »* ou de la carte du Front Irakien (dans cet ordre de priorité) et les placer sur la *« Near East Game Turn Record track »* pour un retour trois Tours Stratégiques plus tard. Les unités retirées reviennent en jeu comme les autres nouvelles unités. Aucune unité désignée pour un retrait sous (6.11) ne peut être utilisée pour satisfaire cet événement.

[6.47] ***« FRENCH ARMY MUTINY »*** **(Mutinerie dans l'armée française) :** Cet évènement ne peut pas être retardé. Les unités FR ne peuvent pas attaquer sur la carte du Front Occidental durant trois Tours Opérationnels consécutifs. Si les deux joueurs se sont mis d'accord avant, le joueur Allié n'a pas à révéler cet événement avant la fin de la mutinerie. Cet événement affecte les conditions de Victoire Automatique CP (voir 18.25).

[6.48] ***« RUSSIAN CIVIL WAR »*** **(Guerre civile russe) :** Cet évènement ne peut pas être retardé, à condition que la Révolution Bolchevique ait eu lieu. Les unités RU ne peuvent plus s'empiler ou attaquer les unes avec les autres. Les empilements Russes au début du tour où cet événement est joué doivent se dépiler avant la fin de la Phase Mutuelle de Mouvement, sous peine d'élimination de toutes les unités en excès dans chaque hex. Si la révolution Bolchevique n'a pas eu lieu, le traiter comme *« No Event »* et le remettre dans la pioche CP. NOTE : Bien que ce soit un événement du Proche-Orient, ses effets s'appliquent à toutes les unités RU sur toutes les cartes.

[6.49] ***« U-BOAT WARFARE »*** **&** ***« CONVOY »*** **(Guerre sous-marine et convoi) :** L'utilisation de ces événements est expliquée dans les règles de Guerre Stratégique (voir 5.22). Si un événement *« U-boat »* est tiré après que l'événement *« Convoy »* a été joué, traiter ce premier comme *« No Event »* et le retirer du jeu.

[6.50] ***« JUTLAND »*** **:** Cet évènement ne peut pas être retardé. Le joueur CP lance un dé pour déterminer le résultat de la bataille du Jutland. Sur un résultat de 1, les Allemands gagnent.

Ajouter 2 points au total des points de victoire CP. Sur un résultat de 5 ou 6, les Britanniques gagnent. Retirer 1 point au total des Points de Victoire CP. Les autres résultats donnent une égalité, sans aucun changement sur le total des Points de Victoire CP. Retirer cet événement du jeu après utilisation.

[6.51] *« GERMAN NAVAL MUTINY »* (Mutinerie dans la marine allemande) : Cet évènement ne peut pas être retardé. A moins que le CP ait gagné au *« Jutland »* (voir 6.50 ci-dessus), les flottes de haute mer se révoltent. Retirer 1 du total actuel des Points de Victoire CP.

[6.52] *« GALLIPOLI »*
Une fois tiré, cet événement peut être joué au début de n'importe quelle Phase des Nouvelles unités, à condition que l'événement *« Salonika »* n'ait pas été joué.
Quand *« Gallipoli »* est joué, le joueur Allié peut déplacer jusqu'à quatre divisions BR (et Commonwealth) et une division FR de sa *« Available Units Box »* vers Sulva Bay (E1122) et/ou Cape Hellas (E1022). Aucun mouvement maritime allié régulier sur les cartes du Front Oriental/Occidental n'est autorisé durant le Tour Opérationnel où cet événement est joué.
Les unités TU qui se placent en Turquie Européenne sont maintenant déployées (si cela n'a pas été fait) en fonction des numéros d'hex indiqués sur leurs pions. Toutes les unités alliées déployées dans les deux hexes de débarquement et les unités turques qui viennent d'être placées peuvent se déplacer attaquer et défendre normalement ce Tour.
Les deux hexes de débarquement sont considérés comme des sources ultimes de ravitaillement et comme des ports (voir 11.33). Les unités Alliées peuvent se déplacer et attaquer normalement entre les hexes de débarquement et l'hex E1023. Les unités CP peuvent attaquer les hexes de débarquement depuis l'hex E1023 mais ne peuvent jamais entrer dedans. Aucun combat ou mouvement régulier n'est autorisé entre les deux hexes de débarquement (le mouvement maritime est autorisé).
Il ne peut y avoir qu'un seul débarquement à Gallipoli par partie. Si, à n'importe quel moment après le débarquement initial il n'y a pas au moins une unité Allié dans les deux hexes de débarquement et que l'hex E1023 est occupé par des unités CP, les unités Alliés ne peuvent plus entrer à nouveau par aucun hex de débarquement.
Si l'événement *« Gallipoli »* est tiré après que l'événement *« Salonika »* a été joué, le traiter comme *« No Event »* et le retirer du jeu.

[6.53] *« SALONIKA »*
Une fois tiré, l'événement *« Salonika »* peut être joué durant n'importe quelle Phase des Nouvelles unités à condition que la Grèce soit toujours neutre.
Quand il est joué, le joueur Allié peut déplacer jusqu'à trois divisions FR et une division BR (et Commonwealth) à Salonika (E1116). Ces unités peuvent venir de la *« Available Units Box »* et/ou d'un hex de débarquement de Gallipoli. Aucun mouvement maritime allié régulier sur les cartes du Front Oriental/Occidental n'est autorisé durant le Tour Opérationnel où cet événement est joué.
Quand cet événement est joué, Salonika devient une Source Principale de ravitaillement à condition que les alliés maintiennent en permanence au moins une unité de combat Alliée à Salonika ou que la Grèce rejoigne les Alliés. Ensuite, les unités Alliées et CP peuvent opérer normalement en Grèce, même si ce pays reste neutre.
L'armée grecque n'apparaît pas tant que la Grèce n'entre pas en guerre. Enfin, si elles ne sont pas encore déployées, placer les forces turques d'Europe comme indiqué ci-dessus. Si l'événement *« Salonika »* est tiré après que la Grèce soit entrée en guerre, le traiter comme *« No Event »* et le retirer du jeu.
Une fois que l'événement *« Salonika »* est joué, les deux camps peuvent opérer normalement en Albanie. Il n'y a pas d'unité Albanaise. Les unités italiennes (seulement) peuvent utiliser Valona (E1210) comme source ultime de ravitaillement et comme port, à condition qu'elle ne soit pas contrôlée par le CP.

6.52, 6.53 (Clarification) : Toutes les unités Alliées déployées quand ces événements sont joués doivent venir de la *« Allied Available Units Box »* européenne (et/ou des hexes de débarquement de Gallipoli dans le cas de *« Salonika »*)

[6.54] *« NEUTRAL ENTRY »* (Entrée en guerre des pays neutres)
L'Italie, la Bulgarie, la Roumanie et la Grèce commencent la partie comme neutre et entrent en jeu par le tirage d'événement. Ces évènements

ne peuvent pas être retardés et doivent être joués durant la Phase des Nouvelles unités du Tour Opérationnel où ils sont tirés.
L'Italie et la Grèce rejoignent les Alliés, la Bulgarie rejoint le CP et la Roumanie rejoint le camp qui joue son événement *« Entry »* en premier.
Si les deux événements *« Romania Entry »* de la Roumanie sont joués durant le même Tour, la Roumanie n'entre jamais en guerre. Si l'événement *« Bulgaria Collapse »* est joué avant l'événement *« Bulgaria Entry »*, ce pays n'entre jamais en guerre.
Si l'événement *« Greece Entry »* est joué et qu'aucun des évènements *« Salonika »* ou « Gallipoli » n'a été joué, le joueur CP place les unités turques d'Europe [17.13] et les deux camps peuvent entrer librement en Albanie [17.4]. L'événement *« Salonika »* est traité comme *« No Event »* et est retiré du jeu. L'événement *« Gallipoli »* peut toujours être joué normalement.

[6.55] *« BULGARIAN COLLAPSE »* (Effondrement Bulgare) : Cet évènement ne peut pas être retardé. La Bulgarie s'effondre immédiatement si cela n'a pas déjà été fait. Si la Bulgarie s'est déjà effondrée, le traiter comme *« No Event »* et le retirer du jeu.

[6.56] *« THE ZIMMERMAN TELEGRAM »* (Le télégramme de Zimmerman) : Cet évènement ne peut pas être retardé. Si les USA sont toujours neutres quand cet événement est joué, ils rejoignent les Alliés au début du prochain Tour Stratégique. Autrement, le traiter comme *« No Event »* et le retirer du jeu.

[6.57] *« SERB TYPHUS »* (Le Typhus Serbe) : Cet évènement ne peut pas être retardé. Aucune unité ne peut se déplacer ou attaquer dans et hors de Serbie durant les trois prochain Tours Opérationnels. La Serbie perd tous ses RP accumulés et ne peut recevoir de RP tant que le Typhus est effectif. Les nouvelles unités ne peuvent être placées et les unités réduites ne peuvent êtres reconstruites tant que le Typhus est effectif. Les unités en Serbie durant cette période peuvent se déplacer normalement mais ne peuvent pas du tout attaquer. Retirer l'événement du jeu après que le typhus a fini son action.

[6.58] *« INFLUENZA »* (Grippe)
Cet évènement ne peut pas être retardé. Durant la Phase des Nouvelles Unités où *« Influenza »* est jouée, aucun joueur ne peut déplacer d'unités depuis les *« Available Units Boxes »* ni utiliser de RP durant la Phase de Remplacement suivante pour reconstruire des unités réduites sur la carte.
EFFET SUR LES TROUPES D'ASSAUT : de plus, le joueur CP lance deux dés, le résultat est le nombre d'unités d'assaut qui redeviennent immédiatement et définitivement des unités régulières en les retournant. S'il n'y a pas assez d'unités d'assaut disponibles, ignorer le résultat en excès. Si *« Influenza »* est jouée avant qu'un événement *« Shock-troop »* ait été joué, exécuter les effets sur les troupes régulières et retirer l'événement du jeu.
Retirer cet événement du jeu après utilisation.

[6.59] *« TURKEY SURRENDERS »* (GWiE seulement) (Reddition Turque): La Turquie se rend et toutes les unités turques sont retirées de la carte.

[6.60] *« INITIATIVE »* (GWiNE Only) : Permet au joueur de changer l'Initiative sur les cartes du Proche-Orient. Le retirer du jeu après son utilisation. Si le joueur CP tire un événement *« Initiative »* après que l'initiative soit passée définitivement aux Alliés, alors traiter l'événement comme *« No Event »* et le retirer du jeu (voir 5.87).

[6.61] *« TU, RU, or BR RPs »* (GWiNE Only): La puissance qui le reçoit, ajoute le nombre de RP indiqué sur la piste des RP du Proche-Orient. Le retirer du jeu après utilisation (Voir 5.15)

[6.62] *« 10th NA DIVISION »* (GWiNE Only): Placer cette unité dans la *« Allied Near East Available Units Box »*, elle peut entrer sur la carte le même tour où elle est tirée.

[6.63] *« REMOVE 42T »* (GWiNE Seulement) (Retirer 42T) : Cet évènement doit être joué quand il est tiré. Retirer la division 42T du jeu qu'importe où elle est (y compris la *« Dead pile »*)

[6.64] *« KAISERSCHLACHT »* (GWINE Seulement): L'offensive allemande en Occident provoque un retrait des forces BR du Proche-Orient. Cet événement doit être joué durant la Phase d'Evénement dès la première occasion en 1918 mais avant Août de cette année. En d'autres termes, si l'évènement est tiré en 1917 il doit être joué durant la Phase d'Evénement de Jan/Feb 1918. S'il est tiré après Juillet 1918, le traiter comme *« No Event »* et le retirer du jeu.

Quand il est joué, le joueur Allié doit retirer du jeu 9 facteurs de combat (3 d'entre eux doivent être de la Cavalerie). Ces facteurs doivent venir d'Egypte/Palestine si possible. Sinon du Front irakien, de la *« Available Unit Box »* du proche Orient ou de la *« Dead Pile »* du Proche-Orient (dans cet ordre de priorité). Les unités de *« South Persian Rifles »* et de DFPS française ne peuvent pas être retirées pour satisfaire cette obligation. De plus, les attaques britanniques sur tous les Fronts souffrent d'un DRM-2 (En plus des autres modificateurs) pour trois Tours Opérationnels à partir du Tour où l'événement prend effet.

[7.0] CONTRÔLE D'HEX & EMPILEMENT

[7.1] CONTRÔLE D'HEX

Exceptés pour les hexes situés dans des pays neutres (Exception : voir Grèce, règle 17.2) pas encore entrés en jeu, un camp ou l'autre contrôle toujours chaque hex de terrain jouable.
Exception : à propos des modificateurs de Révolution Russe (5.4), les unités RU doivent avoir été les dernières unités Alliées à entrer dans des villes CP pour qu'elles comptent comme étant sous contrôle russe.

[7.11] Contrôle au départ : Août 1914
Au premier Tour du jeu, les CP contrôlent tous les hexes situés en Allemagne, Autriche-Hongrie, Luxembourg, et tous les hexes situés en Belgique occupés par des unités GE. Les alliés contrôlent le reste des hexes situés en Belgique plus tous les hexes situés en France, Russie, Pologne russe, Serbie et Monténégro. Aucun camp ne contrôle les autres hexes au départ.

[7.12] Contrôle au Proche-Orient.
Comme la guerre n'a pas commencé au Proche-Orient avant la fin 1914, les unités d'aucun camp ne peuvent entrer sur la Carte Proche-Orientale avant le tour Nov/Dec 1914. Au début de ce Tour, les CP contrôlent tous les hexes situé dans l'empire Ottoman à l'exception de Basra (N2252) et de tous les hexes adjacents à Basra et Abadan (N2552). Les CP contrôlent aussi les hexes de ville situés en Perse et marqués « CP ». Les Alliés contrôlent tous les hexes situés en Egypte, Russie, toutes les autres cités et villes de Perse, Basra et tous les hexes adjacents à Basra et Abadan.

[7.13] Le contrôle d'une hex donné change :
• Au moment où une unité entre dans l'hex via un mouvement **Opérationnel.**
• Au moment où une unité ennemie OOS est retirée à la fin de chaque Phase de Combat (11.84)
• Durant la Phase de Reddition des Forteresses quand une forteresse ennemie rate son test de reddition (5.5 et 14.15)
- Exception : L'*« Arab Northern Army »* contrôle seulement l'hex qu'elle occupe Physiquement. Une fois que l'ANA quitte l'hex, l'hex revient au dernier camp à l'avoir contrôlé.
Le contrôle d'un hex donné peut basculer entre les camps durant toute la partie.

[7.14] Quand un pays neutre rejoint un camp ; tous les hexes de ce pays deviennent aussitôt contrôlés par ce camp. Exception : Grèce (voir 6.53 et 17.21)

[7.2] EMPILEMENT

[7.21] Chaque joueur est limité en nombre d'unités qui peuvent occuper physiquement un hex à certains moments durant le Tour Opérationnel.

[7.22] Les limites d'empilement sont appliquées durant la Phase des Nouvelles Unités, les Phases de Combat, la Phase de Mouvement Stratégique et à la fin des Phases Mutuelles de Mouvement. Tant que les limites d'empilement sont observées à ces moments, il n'y a pas de limite quant au nombre d'unités qui peuvent entrer ou passer à travers un hex donné. Les unités se trouvant en excès des limites d'empilement à ces moments doivent être éliminées par leur propriétaire.

[7.23] Limitations d'empilement
En règle générale, un hex peut contenir jusqu'à 6 unités d'un camp. Il existe quelques exceptions comme :
• Les Bataillons GE et les *« Canal Defense Companies »* BR ne comptent pas dans les limites d'empilement.
• Les HQ, les unités de Tanks et Anti-Tanks ne comptent pas dans l'empilement, en revanche, une seule unité de chaque type peut être présente dans un hex.
• Pas plus de quatre divisions d'infanterie US peuvent être empilées dans un seul hex, avec ou sans autres unités Alliés.
• Pas plus de quatre divisions d'infanterie Bulgares peuvent être empilées dans un seul hex, avec ou sans autres unités des CP.

• Les Fortifications, les Fortifications Lourdes et tous les marqueurs informatifs ne comptent pas dans les limites d'empilement.

[7.24] Coopération entre les Nations
Les unités appartenant à différentes nations d'un même camp peuvent s'empiler et se déplacer ensemble. En revanche, les unités de différentes nations d'un même camp souffrent d'une colonne de décalage si elles sont impliquées dans le même combat.
Exceptions :
• Les Divisions US peuvent s'empiler avec n'importe quelles unités alliés sans souffrir de cette pénalité avant l'entrée en jeu du QG de la 1ere Armée US (son entrée planifiée ne peut pas être retardée)
• Les unités GE empilées avec ou adjacentes avec le HQ « *Sud Army* » peuvent s'empiler avec d'autres unités CP sans pénalités.
• Toutes les nationalités (Commonwealth) de l'Empire Britannique peuvent s'empiler ensemble sans pénalité. Exception : Après le Tour Stratégique F, les unités Canadiennes ne peuvent pas s'empiler avec les autres unités de l'Empire Britannique sans pénalité sauf avec le « Royal Tank Corps » BR.
• La division DFPS FR et la « *South Persian Rifles Division* » peuvent s'empiler avec les unités BR sans pénalité.
• La « *Persian Cossack Division* » peut s'empiler avec des unités RU sans pénalité.
• La « *Persian Gendarmerie Division* » et toutes les unités GE de la taille d'un Bataillon ou d'une Brigade (uniquement) peuvent s'empiler avec les unités TU sans pénalité.

[7.25] Brouillard de Guerre : Aucun joueur ne peut regarder en dessous d'une pile adverse avant le moment de résoudre un combat donné. Une fois que les unités sont examinées, le Joueur attaquant ne peut pas renoncer à l'attaque. Exception : Le CP peut toujours examiner les piles ennemies situées en Allemagne, Autriche-Hongrie et Pologne Russe.

[8.0] MOUVEMENT OPERATIONNEL

En Général : Chaque unité de combat ou HQ a une capacité de mouvement imprimée en bas à droite du pion. Elle correspond au nombre de Points de Mouvement (PM) d'une unité donnée pour son mouvement durant chaque Tour Opérationnel. Durant les Phases Mutuelles de Mouvement d'un Tour Opérationnel, les joueurs peuvent déplacer n'importe, toutes ou aucune de leurs unités dans leur Théâtre d'Opérations déterminé par l'initiative et dans la limite des règles. Une unité dépense une partie de son total de PM pour entrer dans chaque hex. Le coût d'entrée de chaque hex dépend du terrain à l'intérieur ou le long du bord de l'hex, de la météo actuelle et de la présence d'unités ennemies. Les PM non utilisés ne peuvent pas être accumulés d'un Tour à l'autre ou transférés d'une unité à l'autre.
Procédure : On déplace chaque unité ou chaque pile d'unités individuellement, en traçant un chemin continu d'hexes sur la grille hexagonale. Une fois qu'une unité ou une pile a été déplacée, le joueur ne peut pas déplacer cette (ces) unité(s) à nouveau ou changer ses mouvements sans la permission de son adversaire.

[8.1] COMMENT DEPLACER LES UNITES
[8.11] Durant les Phases Mutuelles de Mouvement de chaque Tour Opérationnel, les joueurs déplacent leurs unités dans leur Théâtre d'Opérations respectif comme cela a été déterminé par l'initiative. Les deux joueurs ne peuvent jamais déplacer leurs unités dans le même Théâtre d'Opérations en même temps. Aucun combat n'a lieu durant les Phases Mutuelles de Mouvement.

[8.12] Le déplacement est calculé en termes de PM. En règle générale, chaque unité dépense 1 PM de son total de PM pour chaque hex de terrain clair où elle entre. Certains hexes, par contre, coûtent davantage de PM pour y entrer, en fonction du terrain à l'intérieur ou sur le côté de l'hex. Les conditions météorologiques peuvent aussi augmenter le coût d'entrée d'un hex.

[8.13] Sans tenir compte des restrictions imposées par la règle 8.2, une unité avec une capacité de mouvement supérieure à zéro peut toujours se déplacer d'au moins un hex durant un Tour Opérationnel sauf si elle doit traverser un terrain qui lui serait interdit ou si l'hex est occupé par des unités ennemies. Par exemple, une unité de cavalerie ne peut pas entrer dans un hex de terrain Alpin quel que soit le nombre de PM dont elle dispose.

[8.14] Toutes les unités se déplaçant sur le Théâtre d'Opérations Occidental ont leur

Capacité de Mouvement doublée pour refléter la différence d'échelle entre les Théâtres d'opérations. Il s'agit donc leur capacité de Mouvement normale dans le Théâtre d'Opération occidental et les coûts de mouvement doivent être déduit de ce montant double.
EXCEPTION : Après Octobre 1914, la Capacité de Mouvement des **Unités de Combat** sur le Front Occidental et le Front Italien (seulement) n'est plus doublée sauf pour :
• Les troupes d'Assaut, les unités US ou de Tanks Alliés.
• Les unités de combat empilées avec des unités de Tanks Alliées.
• Les unités de combat (sauf Cavalerie) qui ne commencent pas leur mouvement adjacentes à une unité de combat ennemie.
• Les unités de Cavalerie qui ne deviennent pas adjacentes à une unité de combat ennemie à n'importe quel moment de leurs déplacements.
Se souvenir que les unités QG ne sont pas des unités de combat (Voir ci-après)

[8.15] A partir de Jan/Fev 1915, les unités HQ se déplaçant plus que leur capacité de mouvement imprimée sur la carte du Front Occidental (uniquement) sont immédiatement retournées sur leur face *« Depleted »* (si elles ne le sont pas déjà.) Voir 15.66 Unités HQ.

[8.16] Les unités peuvent librement entrer et se déplacer à travers des hexes contenant d'autres unités amies, sans tenir compte des restrictions d'empilement à condition de tenir compte de ces restrictions à la fin de la Phase Mutuelle de Mouvement.

[8.17] Les unités peuvent se déplacer ensemble empilées à condition qu'elles commencent la Phase Mutuelle de Mouvement empilées ensemble. Toutes les piles se déplacent avec la capacité de mouvement de l'unité la plus lente de la pile. Si les unités les plus lentes ont dépensé tous leurs PM, elles peuvent être laissées dans leur dernier hex de mouvement et les unités plus rapides peuvent continuer de se déplacer.

[8.18] Quand il déplace une pile, le joueur peut la stopper momentanément pour permettre à une ou plusieurs unités de quitter la pile et d'effectuer un mouvement différent. Les unités qui sont restées dans la pile d'origine peuvent ensuite terminer leur mouvement, en faisant, si le joueur le veut, quitter d'autres unités de la pile. Par contre, une fois que le joueur commence à déplacer une unité ou une pile qui a commencé la Phase Mutuelle de Mouvement dans un hex différent, il ne peut pas revenir à des unités précédemment déplacées sans la permission de son adversaire.

[8.2] LIMITATIONS ET INTERDICTION DE MOUVEMENT

[8.21] Une unité ne peut entrer dans un hex donné si elle n'a pas assez de MP pour entrer dans cet hex (Exception : voir 8.13)

[8.22] Une unité ne peut jamais entrer dans un hex occupé par une unité de combat ennemie ou une forteresse ou une forteresse lourde intacte. Note : Les HQ ne sont pas considérés comme des unités de combat ennemies et sont immédiatement éliminés si une unité de combat ennemie entre dans une hex uniquement occupé par un HQ.

[8.23] Une unité ne peut pas finir une Phase Mutuelle de Mouvement en violation des restrictions d'empilement (voir 7.2)

[8.24] Les unités ne peuvent pas entrer ni traverser un hex de pleine mer ou un coté d'hex infranchissable ni quitter la carte en utilisant le Mouvement Opérationnel (voir 9.0, ci-après, pour le déplacement entre les Cartes via les Mouvements Stratégiques ou Maritimes.)

[8.25] Tous les coûts de mouvement pour le terrain et la météo sont cumulatifs. Par exemple, une unité qui traverse un côté d'hex de rivière pour entrer dans un hex de montagne par temps humide devra payer 3 PM.

[8.26] Important : les unités ne peuvent jamais volontairement finir leur mouvement dans un hex qui les mettrait *« OOS »* (Voir 11.0).

[8.3] EFFETS DU TERRAIN SUR LES MOUVEMENTS

[8.31] Le coût en PM pour entrer dans un hex donné variera en fonction du type de terrain dans l'hex, du type de terrain sur le coté d'hex et du type d'unité qui entre dans l'hex.

[8.32] La plupart des hexes peuvent être pénétrés pour un coût de 1 PM chaque. Par contre, les hexes de Forêt, de Marais, de Désert, Difficiles, de Montagne, ou Dévastés coûtent à la plupart des unités 2 PM chaque. Les unités de Montagne paient seulement 1PM pour entrer dans un hex

de Montagne et sont les seules unités à pouvoir entrer dans un hex Alpin (pour un coût de 2 PM par hex.) Une liste complète des types de terrain et des coûts en PM se trouve dans le « *Map Keys* » et le « *Terrain Effects Charts* ».

[8.33] Passes de Montagne

Les hexes de Passe de Montagne existent uniquement sur la carte du Front Oriental et peuvent être utilisés pour faciliter le mouvement à travers les hexes de montagne si le temps n'est pas à la Neige (*Non-Snow*). Afin de gagner le bénéfice d'une passe de Montagne donnée, les unités doivent suivre le chemin de la Passe en se déplaçant. Par exemple, une unité en E2717 peut se déplacer le long de la Passe en E2618 pour seulement 1 PM (en s'assurant que le temps n'est pas à la neige). Par contre, une unité en E2617 se déplaçant en E2618 devra payer 2 PM car la passe ne traverse pas le côté d'hex E2617/E2618. Durant les Tours de Neige, les Passes de Montagne sont traitées comme des hexes de montagne (sans Passe) et coûtent 2 PM à toutes les unités (sauf unités de montagne).

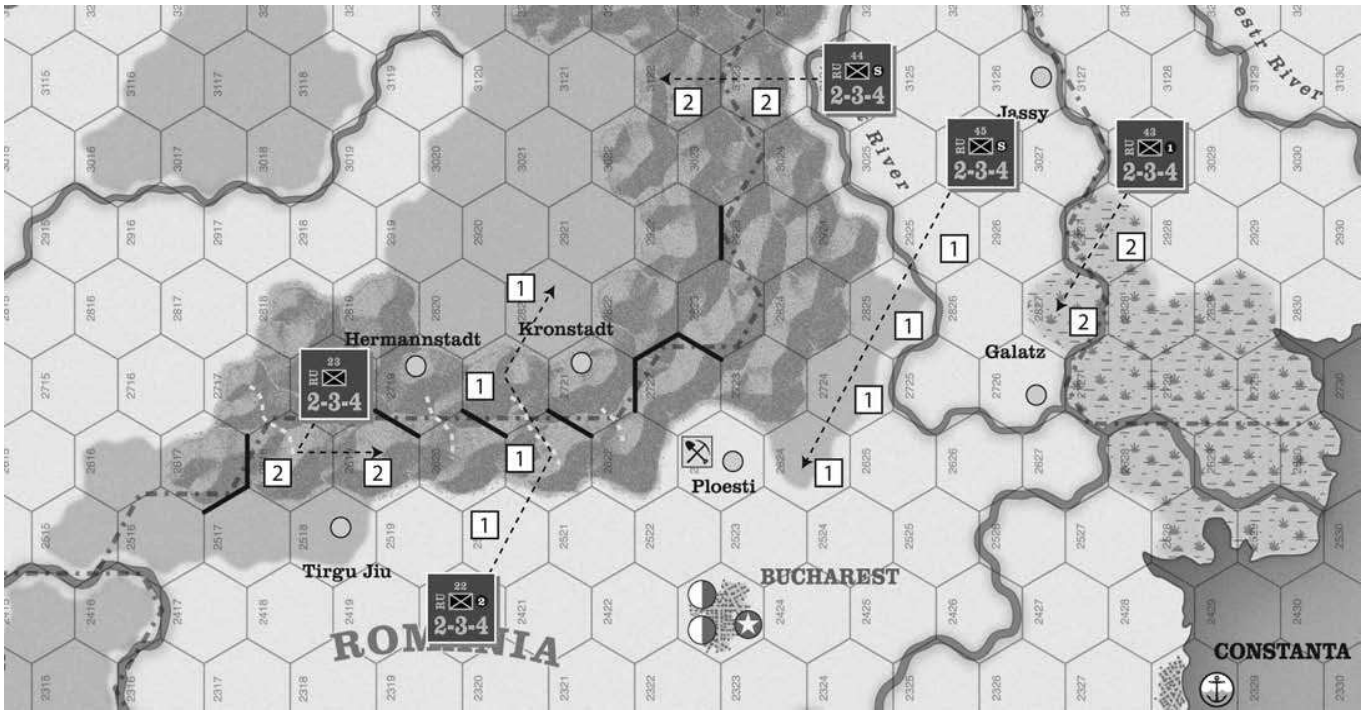
[8.34] Rivières et lacs

Les rivières coulent entre les hexes, le long des côtés d'hex contrairement aux autres types de terrain. Toutes les unités paient 1 PM supplémentaire pour entrer dans un hex en traversant une rivière durant un temps humide, le paiement du coût de la traversée se fait en plus du coût pour entrer dans l'hex. Les rivières n'ont pas d'effet sur les mouvements durant une Météo Calme, Chaud ou Neige. (*« Fair »*, *« Hot »* ou *« Snow »*).

Normalement, les unités ne peuvent traverser un côté d'hex de lac. Par contre, durant un temps de neige, tous les hexes et les côtés d'hex de lac des Front Occidental, Italien, oriental et caucasien gèlent et peuvent être pénétrés et traversés comme s'ils étaient du terrain clair. Par contre, les unités ne peuvent finir leur mouvement sur ces hexes de lac gelé.

Exemple de mouvement avec le coût en MP pour chaque hex. Le temps est Calme (Fair), aussi il n'y a pas de coût supplémentaire pour traverser les rivières. Noter que cette 22eme division russe suit une Passe de montagne et paie seulement 1 MP par hex de montagne.

[8.35] Mouvement par la lagune: une unité peut traverser la lagune (Baie) près de Konigsberg (E5514) par un Mouvement Opérationnel, sans tenir compte de la météo. Aussi cette unité peut se déplacer de E5615 à E5715 à E5816 et vice-versa. Il n'y a pas de coût supplémentaire pour traverser le coté d'hex de la lagune et il ne donne pas d'avantage en défense. Cependant, le coté d'hex E5512/E5413 n'est pas de la lagune et ne peut être traversé de cette manière.



Exemple de mouvement avec le coût en MP pour chaque hex. Le temps est Calme (Fair), aussi il n'y a pas de coût supplémentaire pour traverser les rivières. Noter que cette 22eme division russe suit une Passe de montagne et paie seulement 1 MP par hex de montagne.

[8.36] *« Terrain Keys »* **(Types de terrain) :** Voir les Cartes. Noter que certains types de terrain n'existent pas sur toutes les Cartes. Se référer au *« Terrain Key »* de la Carte sur laquelle on déplace des unités.

[8.37] ***« Terrain Effects Charts »*** **(Table des Effets de Terrain) :** Pour les terrains sur la carte, consulter la TEC imprimée sur les Aides de jeu

[8.4] EFFETS DE LA METEO SUR LES MOUVEMENTS

La Météo durant certains Tour affecte les capacités de mouvement de certaines unités sur certaines cartes. Ces effets sont résumés sur la TEC de la Carte Proche-Orientale et sur les aides de jeu. Voir aussi la règle 12.0

[9.0] MOUVEMENT STRATEGIQUE & MARITIME

En Général : Le Mouvement Stratégique représente l'utilisation des voies ferrées et des transports fluviaux pour déplacer des unités sur de longues distances. Le joueur Allié (seulement) peut aussi utiliser le Mouvement Maritime durant la Phase de Mouvement Stratégique. Le joueur Allié effectue ses Mouvements Stratégiques et Maritimes en premier, suivi par le joueurs CP. Les Mouvements Stratégiques et maritimes sont le seul moyen pour des unités de se déplacer entre les différentes cartes de Front.

Procédure : Afin d'utiliser le mouvement Stratégique, une unité doit commencer la Phase de Mouvement Stratégique ravitaillée et dans un hex de ville ou de cité contrôlé par son camp. L'unité peut alors se déplacer jusqu'à n'importe quelle ville ou cité contrôlé par son camp, en traçant un chemin d'hexes contrôlés par son camp de n'importe quelle longueur entre les hexes de départ et d'arrivée.

Quand on utilise le mouvement Stratégique entre deux Fronts différents, les unités doivent tracer un chemin sur la carte de départ jusqu'à un hex source de ravitaillement de bord de carte. Les unités peuvent alors entrer dans n'importe quelle carte de Front par un hex source de ravitaillement de bord de carte. Certains mouvements Stratégiques inter-Fronts doivent passer par certaines *« Transit Boxes »* avant d'être totalement effectués.

[9.1] MOUVEMENT STRATEGIQUE DES PUISSANCES CENTRALES

[9.11] Le joueur CP peut déplacer un maximum de **Vingt-quatre** unités par mouvement Stratégique entre les cartes du Front Occidental, Oriental ou Italien par Phase de Mouvement Stratégique. N'importe quelle unité sur ces cartes qui commence ou finit son mouvement Stratégique hors d'Allemagne compte double pour les limitations de mouvement Stratégique.

[9.12] Le joueur CP peut également déplacer un maximum de **Quatre** unités dans ou entre les cartes du Front Proche-oriental. Ces unités ne comptent pas double en tant que déplacement hors d'Allemagne.

[9.13] Les unités CP qui utilisent le mouvement Stratégique entre la carte du Front oriental et n'importe quelle carte du Front Proche Oriental ou entre les cartes du Front Proche-oriental doivent être placées dans la « *Central Powers Strategic Movement Transit Box* ». Les placer simplement dans la case via le mouvement Stratégique durant n'importe quelle Phase de Mouvement Stratégique. Durant une Phase de Mouvement Stratégique suivante, les unités pourront alors être déplacées sur s'importe quelle carte du Front Proche-oriental ou revenir sur la carte du Front Oriental.

[9.14] Les unités CP dans la *« Transit Box »* se déplaçant entre les cartes du Front Proche-Oriental comptent dans la capacité des quatre unités du Mouvement Stratégique du CP au Proche Orient. Les unités qui se déplacent entre la carte du Front Oriental et les cartes du Front Proche-Oriental comptent dans les capacités de mouvement Stratégique du CP à la fois en Europe et au Proche Orient.

[9.15] Jusqu'à ce que les unités TU européennes soient mise en place (voir 17.13) ; aucune division GE ne peut effectuer de Mouvement Stratégique sur les cartes du Front Proche-Oriental.

[9.16] Le Mouvement Stratégique est aussi la seule façon aux unités CP dans la « *Arabia Box* » de quitter cette *« Box »*. La *« Transit Box »* n'est pas utilisée ; Placer simplement les unités en mouvement dans n'importe quelle ville ou cité éligible de l'Empire ottoman sur la carte du Front Egyptien. Une fois qu'une unité s'est déplacée hors d'Arabie, elle ne peut jamais y retourner.

[9.17] Le Mouvement Stratégique CP entre la Turquie Européenne ou les cartes du Proche-Orient (et vice-versa) peut seulement avoir lieu si :
- La Bulgarie et la Roumanie sont alliées au CP, ou
- La Bulgarie est alliée au CP et le CP contrôle Bucarest (E2423), ou
- La Bulgarie est alliée au CP et le CP contrôle à la fois Belgrade (E2413) et Nis (E2015).

[9.2] MOUVEMENT STRATEGIQUE ALLIE

[9.21] La carte Occidentale : Le joueur Allié peut déplacer un maximum de **douze** unités en Mouvement Stratégique entre les cartes du Front Occidental et Italien par Phase de Mouvement Stratégique. Toutes les unités qui commencent ou finissent leur mouvement Stratégique hors de France ou d'Italie comptent double dans cette limite.

[9.22] La Carte Orientale/Caucase : Un maximum de **huit** unités RU (uniquement) peut utiliser le mouvement Stratégique sur la carte du Front Oriental par Phase de Mouvement Stratégique. Ces unités ne peuvent jamais sortir hors de Russie ou de Pologne russe. En plus, le joueur Allié peut déplacer jusqu'à **deux** unités RU (uniquement) sur la carte du Front Caucasien par Phase de Mouvement Stratégique. Ces unités ne peuvent pas pénétrer dans un hex hors de Russie.

[9.23] Egypte/Irak : Un maximum de **quatre** unités Alliées peut utiliser le mouvement Stratégique sur la carte du Front Egyptien par Phase de Mouvement Stratégique. Ces unités peuvent seulement être déplacées en Egypte. Le joueur Allié peut aussi déplacer un maximum de **quatre** unités sur la carte du Front Irakien par Phase de Mouvement Stratégique. Ces unités peuvent seulement être déplacées en Irak au sud de la rangée xx44 et hors de Perse. Exception : Les unités Alliées peuvent se déplacer dans ou hors d'Abadan (N2552) via le Mouvement Stratégique. Aucun mouvement Stratégique Allié n'est permis sur la carte du Front Irakien avant que l'Evènement *« Maude »* ne soit joué (Voir 6.33.)

[9.24] A l'exception du Mouvement Maritime Allié, seules les unités RU peuvent utiliser le Mouvement Stratégique entre l'Europe et le Proche-Orient. Ces mouvements peuvent seulement être effectués entre la carte du Front Oriental (en Russie ou en Pologne Russe seulement) et la carte du Front du Caucase (en Russie seulement). Les unités RU qui se déplacent entre ces cartes doivent être placées dans la *« Russian Caucasus/East Front Transfer Box »* où elles passent un Tour en transit.

[9.25] Les unités RU qui se déplacent entre la carte du Front Oriental et la Carte du Front du Caucase ou qui restent dans la *« Transfer Box »* comptent sur les deux cartes dans les capacités de mouvement Stratégique Russe. Les unités RU ne peuvent plus être transférées entre les Fronts après la Chute du Tzar, sauf les unités occupant la *« Transfer Box »* à cet instant.

EXAMPLE : Au Tour de jeu 3, le joueur Allié décide de déplacer une division RU entre le Front Oriental et le Front du Caucase. L'unité est placée dans la « Russian Caucasus/East Front Transfer Box ». Durant le Phase de Mouvement Stratégique du Tour 5, l'unité est libre d'entrer sur la carte du Front du Caucase. Durant les Tours de jeu 3, 4 et 5, la capacité de mouvement Stratégique du Front Oriental passe à 7 unités et la capacité du Front du Caucase passe à 1.

[9.3] LIMITATIONS DU MOUVEMENT STRATEGIQUE

[9.31] Pour se déplacer via le Mouvement Stratégique, les unités doivent commencer et finir la Phase de Mouvement Stratégique dans un hex ravitaillé de ville ou de cité contrôlé par son camp ; de plus, les unités qui utilisent le mouvement Stratégique ne peuvent pas entrer dans un hex occupé ou contrôlé par l'ennemi à n'importe quel moment du mouvement. Durant le déroulement du Mouvement Stratégique, les unités ne peuvent entrer dans des hexes occupés par des unités ennemies ni dans des fortifications ou des fortifications lourdes ennemies intactes, ni entrer dans des hexes neutres, entièrement maritimes ou alpins, ni traverser un côté d'hex entièrement maritime ou infranchissable.

[9.32] Les unités peuvent commencer, mais pas finir leur mouvement Stratégique adjacentes à des unités ennemies ou à n'importe quel type de fortification intacte. Les unités ne peuvent entrer dans de tels hexes durant leur mouvement Stratégique à moins qu'une unité amie ou n'importe quel type de fortification amie intacte n'occupe l'hex. Les unités qui utilisent le

mouvement Stratégique ne changent pas le statut du contrôle d'un hex.
Exceptions : Durant le Tour où un pays neutre entre en guerre seulement ; les unités qui utilisent le mouvement Stratégique peuvent finir leur mouvement dans des hexes de ville ou de cité contrôlés par leur camp adjacents aux nouvelles unités déployées de cet ancien pays neutre.

[9.33] En tenant compte de ces restrictions, une unité peut utiliser le Mouvement Opérationnel et engager un combat durant le même Tour où elle utilise le Mouvement Stratégique.

[9.34] Toutes les unités HQ (sans tenir compte de leur statut de *« support »*) comptent double pour le Mouvement Stratégique. Ce coût est cumulatif avec les autres coûts listés ci-dessus.

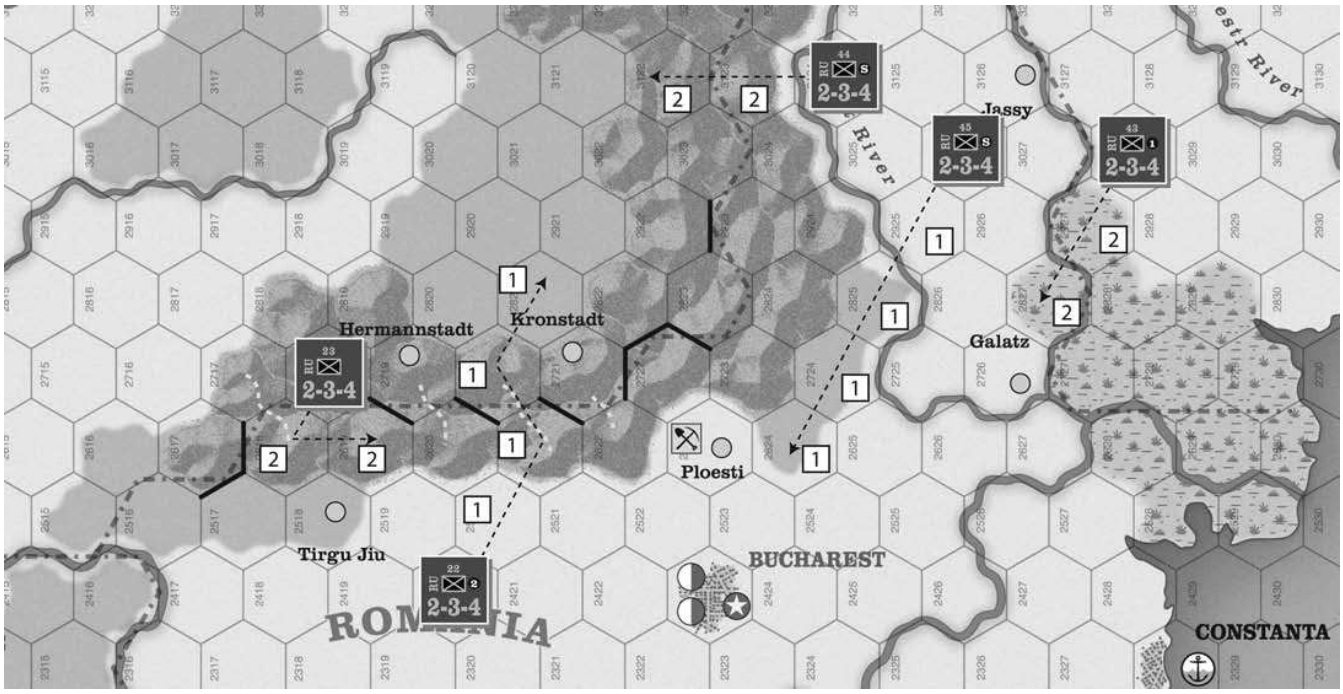
9.5] MOUVEMENT MARITIME ALLIE

[9.51] Durant sa moitié de la Phase de Mouvement Stratégique, le joueur allié peut déplacer certaines de ses unités par la mer. Pour pouvoir se déplacer par mer, l'unité doit commencer la Phase de Mouvement Stratégique dans un port ravitaillé contrôlé par l'Allié. Le joueur Allié place simplement l'unité dans un autre port ravitaillé contrôlé par l'Allié, dans les limites indiquées ci-après.

[9.52] L'Allié peut déplacer jusqu'à **six** unités par mer sur les cartes du Front Européen et jusqu'à **trois** unités par mer sur les cartes du Front Proche-Oriental par Phase de Mouvement Stratégique. Les unités utilisant le mouvement entre l'Europe et le Proche Orient comptent pour chacune de ces limites.

[9.53] Un port correspond à n'importe quel hex de ville ou de cité avec le symbole d'une ancre imprimé dessus. De plus, tous les hexes côtiers à l'Ouest du canal de Suez sur la carte du Front Egyptien sont considérés comme des ports. Enfin, les deux hexes de terres de Gallipoli (E1022 et E1122) sont considérés comme des ports après que l'évènement *« Gallipoli »* a été joué (voir 6.52)

[10.12] Attaquer est complètement volontaire ; les unités ne sont jamais obligées d'attaquer, et toutes les unités adjacentes à une unité ennemie ne sont pas obligées de participer à une attaque donnée. Les unités amies qui ne participent pas à une attaque ne sont jamais affectées par le résultat de cette attaque.



EXEMPLES DE MOUVEMENTS STRATEGIQUES : L'unité A fait un Mouvement Stratégique en Allemagne pour un coût de 1 sur une capacité de 24. L'unité B se déplace hors d'Allemagne vers l'Allemagne pour un coût de 2. L'unité C est un HQ (coûtant le double) qui se déplace d'Allemagne hors d'Allemagne pour un coût de 4. L'unité D commence et finit hors d'Allemagne et coûte 2. L'unité E se déplace vers le Front Italien pour un coût de 2. Le coût total du mouvement Stratégique de ces cinq unités est de 11.

[9.54] Aucun Mouvement Maritime n'est autorisé dans la Baltique. Exception : Evènement Pré-guerre #7 Allié, voir règle 20.1. Le seul mouvement Maritime sur la carte du Front du Caucase est l'Evènement *« Russian Amphibious Campaign »* (voir 6.38). Ceci ne constitue pas un mouvement maritime régulier de l'Allié. Le mouvement maritime régulier de l'Allié peut avoir lieu en Mer Noire seulement si les Alliés contrôlent Constantinople (E1328). En dehors de ces restrictions, les unités alliées peuvent se déplacer entre tous les ports contrôlés par l'Allié (mais voir 9.55 ci-dessous).

[9.55] Quand elles utilisent le mouvement Maritime entre le Front Européen et le Proche-Orient, les unités alliées doivent être déplacées en premier dans un port contrôlé par l'Allié de la carte du Front Egyptien. Durant une Phase de Mouvement Stratégique suivante, le joueur Allié pourra déplacer par mer ses unités du Front Egyptien jusqu'à un port Irakien contrôlé par l'Allié ou retourner en Europe, en payant tous les coûts de transport.

[9.56] Les unités alliées qui se déplacent par mer ne peuvent pas faire de Mouvement Stratégique régulier dans la même Phase de Mouvement Stratégique. De plus, aucun Mouvement Stratégique Maritime Allié n'est autorisé dans les cartes du Front Européen durant le Tour où les évènements *« Gallipoli »* ou *« Salonika »* sont joués (voir 6.52, 6.53).
TGWiNE seulement : les HQ Alliés ne peuvent jamais se déplacer par mer.

[10.0] COMBAT

En général : Un combat a lieu entre des unités ennemies adjacentes au choix du joueur attaquant sur un Théâtre d'Opérations donné. Durant la Première Phase de Combat, l'attaquant est le joueur qui possède l'initiative sur un Théâtre d'Opérations donné. Durant la Seconde Phase de Combat, l'attaquant est celui qui n'a pas l'initiative sur un Théâtre d'Opérations donné.
EXEMPLE : C'est le Tour d'Août 1914. Le CP a l'initiative sur le Théâtre d'Opérations Occidental, l'Allié a l'initiative sur le Théâtre d'Opérations Oriental. Durant la première Phase de combat, le CP est l'Attaquant sur le Théâtre d'Opérations Occidental et l'Allié est l'Attaquant sur le Théâtre d'Opérations Oriental. Durant le seconde Phase de Combat, le CP est l'Attaquant sur le Théâtre d'Opérations Oriental et l'Allié est l'Attaquant sur le Théâtre d'Opérations Occidental.
Procédure : On totalise les Points de Force de Combat de toutes les unités attaquantes impliquées dans une attaque spécifique et on divise ce total par le total des Points de Forces de Combat de l'hex attaqué. Cette opération donne un ratio : Force d'Attaque contre Force de Défense. On arrondi le Ratio en faveur du défenseur pour obtenir une colonne sur les *« Combat Results Tables »* (CRT) (Table de Résultats de Combat). On applique les différents décalages de colonne applicables pour obtenir une colonne finale. On lance le dé et on applique les différents *« die roll modifiers »* (DRM) (Modificateurs au Jet de Dé). En croisant la colonne finale avec le jet de dé modifié on trouve un résultat que l'on applique immédiatement avant de résoudre d'autres attaques durant cette Phase de Combat.

[10.1] QUELLES UNITES PEUVENT ATTAQUER
[10.11] Durant la Phase de Combat dans n'importe quel Théâtre d'Opérations où il est l'attaquant, un joueur peut attaquer n'importe quelles unités ennemies adjacentes à des unités amies. Seules des unités amies directement adjacentes à des unités ennemies peuvent participer à une attaque.
Se souvenir que les HQ ne sont pas des unités de Combat et qu'ainsi un HQ ennemi qui n'est pas dans un hex de fort ne peut pas être attaqué. [*Note du designer : Les HQ seuls dans un hex peuvent toujours être éliminés par une avance de deux hexes après un combat. C'est intentionnel qu'il soit difficile de détruire un HQ – C'est la Première Guerre Mondiale, pas la Seconde*.]

[10.13] Toutes les unités que l'on peut apporter dans les six hexes autour d'un hex peuvent attaquer cet hex.

[10.14] Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par Phase de Combat et aucune unité Ennemie ne peut-être attaquée plus d'une fois par Phase de Combat. Exception : Les combats de *« OHL/OberOst »*, *« Foch »* et *« Allenby »* (10.8).

[10.15] Les unités ne peuvent jamais attaquer dans ou à travers des hexes ou des bords d'hex

entièrement de mer ou de lac ou qui sont infranchissables. Les unités ne peuvent attaquer dans ou hors d'un hex alpin sur la carte d'un Front donné qui subit la Neige comme condition météo.

[10.2] COMBAT MULTI-HEX ET MULTI-UNITE

[10.21] Toutes les unités défendant un hex donné doivent être engagées dans le combat, et elles doivent être attaquées en tant que force combinée. Le défenseur ne peut pas volontairement retenir une unité dans un hex attaqué. Différentes unités dans un hex donné ne peuvent pas être attaquées séparément.

[10.22] Les unités dans un hex qui contient une ou plusieurs unités attaquantes, n'ont pas à participer obligatoirement à la même attaque ou à une autre attaque. Ainsi, quand une unité dans une pile attaque un hex donné, les autres unités peuvent attaquer un hex différent ou ne pas attaquer du tout.

[10.23] Pas plus d'un hex ne peut être l'objet d'une simple attaque. Une attaque donnée ne peut être dirigée que contre un seul hex défenseur.

[10.24] La Force de Combat d'une unité est toujours unitaire, elle ne peut pas être divisée pour plus d'une attaque ou défense.

[10.3] PROCEDURE DE RESOLUTION DES COMBATS

[10.31] L'attaquant choisit quel hex il veut attaquer.

[10.32] Déterminer quelle CRT utiliser. La CRT utilisée dépend du nombre d'unités en défense dans l'hex. S'il y a trois unités de combats ou moins en défense, les joueurs doivent utiliser la Table A. S'il y a plus de trois unités de combat en défense, les joueurs doivent utiliser la table B. Les Forts et les Forts Lourds comptent comme des unités pour la détermination de la CRT, les unités HQ ne comptent Pas.

[10.33] L'attaquant totalise les facteurs d'attaque de toutes les unités attaquantes et le défenseur totalise les facteurs de défense de toutes les unités qui défendent. Toutes les unités qui sont *« Out of Supply »* (OOS) (hors ravitaillement) à ce moment, ont leurs facteurs de combat divisés par deux (arrondis à l'entier supérieur.) Si de multiples unités sont OOS, totaliser tous les facteurs de combats devant êtres divisés et faire ensuite une seule division par deux.

[10.34] Ensuite diviser le total des Points de Force de l'Attaquant par le total des Points de Force du Défenseur et exprimer le résultat sous la forme d'un ratio, attaquant contre défenseur et arrondir le reste en faveur du défenseur. Par exemple, 21 facteurs attaquent 6 facteurs sera : 21/6 = 3,5/1 arrondi à 3/1. A l'inverse, 4 facteurs attaquant 5 facteur sera 4/5 = 0,8/1 arrondi à 1/2. Ceci est le rapport de force initial (qui peut être plus grand ou plus petit que ceux indiqués sur les CRT.)

[10.35] Déterminer si des décalages de colonne (10.4) sont applicables pour chaque camp durant le combat. Les décalages de colonnes au bénéfice du défenseur se font vers la gauche. Ceux au bénéfice de l'attaquant se font vers la droite. Rassembler tous les décalages de colonne du défenseur et de l'attaquant en un seul. Ceci donnera une colonne finale de rapport de force.
EXAMPLE : un attaquant avec un support de HQ (support de 1) attaque un défenseur dans une cité derrière une rivière avec un rapport initial de 3/1. L'attaquant reçoit un décalage vers la droite pour le support du HQ tandis que le défenseur reçoit deux décalages vers la gauche pour la cité et la rivière. Le décalage final sera de 1 colonne vers la gauche aussi l'attaque sera résolue sur la colonne 2/1.

[10.36] Déterminer ensuite les modificateurs au jet de dé (DRM) qui affecteront le jet de dé du combat (voir 10.5) Les DRM proviennent de différentes sources : certaines unités, le retranchements, les évènements, les concentrations… Les DRM positifs bénéficient à l'attaquant, les DRM négatifs au défenseur. Rassembler tous les DRM de l'attaquant et du défenseur en un seul. Ce nombre (positif ou négatif) est le DRM final.

[10.37] L'attaquant lance un dé et ajoute ou retire le DRM final. Croiser le résultat modifié du dé avec la colonne finale de rapport de force pour déterminer un résultat.

[10.38] Le résultat de combat a la forme de deux nombres séparés par un *« slash »*. Le nombre de gauche s'applique à l'attaquant, le nombre de droite au défenseur. Tous les résultats de combat sont des Pas de Pertes que l'attaquant en premier puis le défenseur subissent. Si l'hex du défenseur devient vacant après le résultat du combat, les

unités attaquantes qui ont survécu peuvent avancer dans l'hex.

[10.4] DECALAGES DE COLONNE

[10.41] Certains facteurs décaleront le ratio initial d'une ou plusieurs colonnes vers la gauche ou vers la droite. Un décalage vers la gauche favorise le défenseur, tandis qu'un décalage vers la droite favorise l'attaquant. Tous les décalages de colonnes sont cumulatifs pour un combat donné. Aussi, une attaque avec un ratio initial de 4-1 contre une unité se défendant dans un hex de terrain Pénible (Rough) gagne un décalage d'une colonne vers la gauche (1L), donnant un ratio final de 3-1. Si l'attaquant a engagé une unité HQ avec une valeur de support de 2, il gagnera deux décalages de colonne vers la droite (2R), portant le ratio final cumulé à 5-1.
Tous les décalages pour terrain naturel et fortification sont cumulatifs.

[10.42] Les unités se défendant dans des hexes de terrain Difficile (*« Difficult »),* Pénible (*« Rough »),* Marais (*« Marsh »),* Alpin (*« Alpine »),* Montagneux (*« Mountain »),* Passe de Montagne (*« Mountain Pass »),* Cité ou Fortification régulière, bénéficient d'un décalage d'1 colonne vers la gauche. Les unités se défendant des hexes de terrain de Forêt ou de plaine inondable par temps humide (seulement) bénéficient également d'un décalage d'1 colonne vers la gauche. Toutes les unités attaquant depuis un hex dévasté subissent un décalage d'1 colonne vers la gauche (voir 14.6)

[10.43] Les unités se défendant dans des Fortifications Lourdes (Y compris la ligne Hindenburg, voir 14.3) bénéficient d'un décalage de 2 colonne vers la gauche. Les unités se défendant des hexes de Montagne ou de Passe de Montagne par temps neigeux ou humide (seulement) bénéficient également d'un décalage de 2 colonne vers la gauche.

[10.44] Les unités attaquant seulement à travers un bord d'hex de rivière subissent un décalage d'1 colonne vers la gauche. Par contre, si l'une des unités attaque à travers un bord d'hex sans rivière, le défenseur ne reçoit pas ce bénéfice.

[10.45] Les unités de différentes nationalités alliées participant au même combat subissent un décalage d'1 colonne contre elles (à gauche si elles attaquent, à droite si elles défendent) à moins que les unités en question puissent co-opérer (voir 7.24)

[10.46] Unités HQ

Les unités HQ peuvent donner des décalages de colonne en attaque ou en défense.
Afin d'obtenir un support, les unités HQ doivent être empilées avec ou adjacentes à n'importe quelle unité engagée dans le combat. Le HQ doit être ravitaillé et avoir un facteur de support supérieur à zéro. Les unités HQ *« Depleted »* ne peuvent pas donner de support.
Important : le QG de la 11eme Armée Allemande ne peut donner de support que sur la carte du Front Oriental.
Pas plus d'un HQ par camp peut supporter une attaque donnée. Une unité HQ peut supporter un combat donné que si au moins une unité de combat de la même nationalité qu'elle est engagée dans la bataille. L'attaquant annonce en premier quel HQ (si c'est le cas) il veut utiliser pour supporter l'attaque, suivi du défenseur.

Exemple de Combat : Sept divisions italiennes attaquent une division Autrichienne à Trent (A) durant une météo humide. Le rapport est de 14 contre 3 (Le fort Lourd donne +1 facteur de défense intrinsèque.) 14-3 donne 4-1. Les unités italiennes reçoivent un décalage à droite pour un support de HQ tandis que le défenseur reçoit 5 décalages à gauche (2 pour le fort, 2 pour la montagne par temps humide et 1 pour la cité). Le ratio final est de 1-2.
Noter qu'aucune unité italienne n'est obligée d'attaquer la division autrichienne dans l'hex B

Une unité HQ supportant décale le ratio d'un combat donné d'un nombre de colonne égal à la valeur de support du HQ. Les HQ offrant un support offensif décalent le ratio vers la droite, ceux offrant un support défensif décalent le ratio vers la gauche. Ces décalages sont cumulatifs avec les autres décalages de colonne. Après qu'un HQ donné a offert un support pour un combat particulier (en attaque ou en défense), le retourner sur sa face *« Depleted »*. Les unités HQ *« Depleted »* ne peuvent plus offrir de support avant le Tour Stratégique suivant.
Les unités attaquantes qui bénéficient d'un support de HQ peuvent avancer après le combat contre les défenseurs en tranchées –2 sur la carte du Front Occidental à condition que les défenseurs n'aient pas eu de support d'un HQ.

[10.47] Il est parfaitement possible qu'au moment de déterminer le ratio final, la colonne obtenue dépasse la CRT. Dans ce cas, ne pas

« arrondir » la colonne pour se conformer à la CRT. Utiliser le ratio déterminé et appliquer la règle 10.48 ci-dessous.

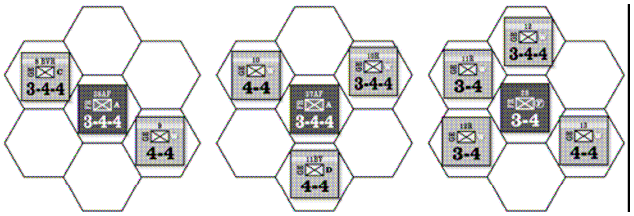
[10.48] Une fois que les décalages de colonne sont appliqués, les joueurs déterminent le ratio final sur la CRT. Un ratio final inférieur à 1-2 donne automatiquement un résultat 2/0 sur la CRT A ou un Résultat 4/0 sur la CRT B *(Ne prenez pas la peine de lancer le dé, les gars, infligez à l'attaquant ses pertes et continuez.)* Si le ratio final est supérieur à 5-1, le combat est résolu sur la colonne 5-1 avec des DRM positifs supplémentaires (voir 10.54.)

[10.5] MODIFICATEURS DE JET DE DÉ (DRM)

[10.51] Les DRM augmentent ou diminuent le jet de dé final du combat. Un DRM négatif le modifie en faveur du défenseur, un DRM positif en faveur de l'attaquant. Sauf indication contraire, tous les DRM se cumulent. Quand on détermine le DRM final pour un combat donné, totaliser séparément tous les DRM de l'attaquant et du défenseur et les soustraire l'un de l'autre. Ce qu'il reste est le DRM final qui peut être un nombre positif ou négatif.
EXEMPLE : C'est le première Phase de Combat mutuelle du Tour de jeu Mai 1915. Le joueur des Puissance centrales effectue une attaque contre un hex occupé par plusieurs unités britanniques. Il décide de jouer l'événement « Gas » et une unité aérienne pour soutenir cette attaque. Ce qui donne au Joueur CP un total de +3 DRM. Le joueur allié décide de n'engager aucune unité aérienne mais il a un –1 DRM pour être retranché. Le DRM final de ce combat sera +2.

[10.52] Les DRM viennent de différentes sources. On en trouve dans les règles sur les Evènement (6.0), les Tranchées (14.0) et les unités spéciales (15.0) et dans les cas suivants :

[10.53] Attaques concentriques. Une attaque concentrique a lieu dans un hex donné s'il est :
• attaqué par des unités venant de deux côtés opposés de l'hex ;
• attaqué par des unités venant de trois cotés de l'hex avec des hex vacant entre chaque ; ou
• attaqué par des unités occupant quatre hexes ou plus.



Trois exemples d'attaque concentrique.

Les unités qui effectuent une attaque concentrique contre un hex donné peuvent ajouter +1 au dé de combat. Les attaques concentriques contre des unités occupant n'importe quel type de fortification intacte ne reçoivent pas ce bonus. Exception : Les unités dans les forts de Gaza (N2913) et Bersheeba (N2711) peuvent subir l'attaque concentrique.

[10.54] Les attaques avec un fort ratio. Si après tous les décalages de colonne le ratio final d'une attaque donnée est supérieure à 5-1 ; l'attaquant reçoit un +1DRM pour chaque ratio supérieur à 5-1. Cette attaque est quand même résolue sur la colonne 5-1. *Exemple : Une attaque avec un ratio final de 7-1 sera résolu sur la colonne 5-1 avec un +2 DRM.*

[10.55] Tous les DRM se cumulent. Il n'y a pas de limite maximum au DRM final de l'attaquant. Le DRM final maximum du défenseur est –3.

[10.56] Malgré le DRM final, un jet de dé modifié plus grand que 6 est traité comme un 6, et un jet de dé modifié inférieur à 1 est traité comme 1.

[10.6] APPLICATION DES RESULTATS D'UN COMBAT

[10.61] La plupart des résultats de combat sont pris en Pas de Pertes. Les deux nombres d'un résultat de combat donné sont les nombres des Pas de pertes impliqués dans un combat donné qui doivent être perdus. Les nombres à gauche du *« Slash »* s'appliquent à l'attaquant, ceux à droite s'appliquent au défenseur.

[10.62] Quand on applique un résultat de combat, l'attaquant prend toujours ses pertes en premier, suivi par le défenseur. S'il y a plus de pertes à prendre que de Pas de Pertes disponibles, ignorer l'excès, ne pas appliquer les pertes à un autre combat.

[10.63] Pour satisfaire une perte, un joueur peut réduire une unité à deux Pas de Pertes (la retourner sur sa face « réduite ») ou retirer une unité à un Pas de Pertes ou à deux Pas de Pertes

réduite de la carte. La plupart des unités détruites sont placées dans la *« Dead pile »* et sont éligibles pour le remplacement.

[10.64] Le premier point de perte de l'attaquant d'un résultat donné doit être pris d'une unité de tank, de troupe d'Assaut, anglaise, Anzac ou canadienne à deux pas, dans cet ordre de priorité. Exception : Sur la carte du Proche Orient seulement le joueur Allié peut répartir ses pertes comme il veut. Le premier pas de Pertes du défenseur d'un résultat donné doit être pris de n'importe quelle unité anti-char présente dans l'hex du défenseur. Une fortification ne peut pas être prise comme Pas de Pertes avant que toutes les unités de combat dans l'hex aient été détruites. En dehors de ces restrictions, les joueurs peuvent répartir leurs pertes comme ils veulent.

[10.65] Certains résultats de la CRT A indiquent l'élimination complète du défenseur pour un ratio de 3/1 ou mieux (0/E). Toutes les unités du défenseur (en incluant les HQ) et les fortifications sont immédiatement éliminées.

[10.7] AVANCE APRES COMBAT

[10.71] Quand un hex en défense est complètement libre suite à un résultat de combat, certaines ou toutes les unités attaquantes qui ont survécu peuvent avancer dans l'hex dans la limite de l'empilement. EXCEPTION : Les unités du Front Occidental (seulement) attaquant un espace avec des défenseurs retranchés sous DRM –2 ne peuvent avancer à moins que la force attaquante :

• contienne une unité de Tanks ou d'Assaut (la première ne compte pas si l'hex du défenseur contient une unité anti-char).

• a un HQ en support (ne compte pas si le défenseur a un HQ en support)

• a joué un Evènement de Combat (comme *« Air »*, *« Flamethrower »*…) qui n'a pas été contré par un Evènement de combat du défenseur. **Note :** Afin que l'évènement *« Air »* donne ce bénéfice, il doit avoir survécu selon le processus décrit en 15.13.

Ces restrictions ne s'appliquent pas aux unités alliées sur le Front Occidental une fois que le joueur Allié contrôle la détermination de l'initiative. *« OHL »* n'affecte pas ces restrictions sur les avances.

NOTE DU DESIGNER : Alors que je suis en faveur des limitations sur l'avance des troupes du Front Occidental, certains testeurs ne le sont pas. Aussi les loueurs peuvent, en tant que règle optionnelle, l'ignorer.

La décision d'avancer doit être prise immédiatement, avant de résoudre un autre combat. Le défenseur ne peut jamais avancer après un combat. Les unités ne peuvent pas avancer dans un terrain qui serait interdit durant le mouvement Opérationnel. Les HQ n'avancent jamais après un combat.

[10.72] Les unités de troupes de choc et les unités de tank alliées qui attaquent après le Tour de jeu « Mars 1919 » peuvent avancer jusqu'à deux hexes après le combat. Le premier hex de l'avance doit être l'hex laissé vacant par le défenseur. Si ce premier hex est un hex de Marais, de montagne ou de Passe de Montage, de plaine inondée durant un temps humide, l'avance s'arrête là. Sinon, l'avance peut continuer dans un hex adjacent vide non alpin.

[10.73] Comme pour le mouvement, les unités ne peuvent avancer après un combat et les unités de cavalerie ne peuvent se retirer avant la bataille (Voir 15.5) dans un hex qui les laisserait hors ravitaillement.

[10.8] COMBATS AVEC *« OHL/OBEROST »*, *« FOCH »* ET *« ALLENBY »*.

[10.81] Combat avec *« OHL/OberOst »* : Durant le Segment de détermination de l'initiative de chaque Tour Stratégique, le Joueur CP choisit s'il utilise le marqueur *« OHL »* ou le Marqueur *« OberOst »* durant la séquence des Tours Opérationnels suivante. Le Marqueur *« OHL »* est utilisé sur le Théâtre des Opérations Occidental à condition que le Joueur CP ait l'initiative dans ce théâtre d'Opération. Le Marqueur *« OberOst »* peut être utilisé dans le théâtre d'opérations Oriental sans tenir compte de l'initiative. Une seule utilisation du marqueur *« OHL/OberOst »* est autorisée entre chaque Tour Stratégique

[10.82] Pour utiliser le Marqueur « OHL/OberOst », le placer dans n'importe quel hex contenant un ou plusieurs unités GE ravitaillées (uniquement) à la fin de la Phase Mutuelle de Mouvement dans le théâtre d'Opération choisi. Toutes les unités GE en ravitaillement normal situées à deux hexes ou moins (un hex entre les deux) du marqueur à la fin de la Phase Mutuelle de Combat peuvent attaquer à nouveau (Incluant celles qui ont avancé après le combat). Après que tous ces

combats spéciaux ont été résolus ; retirer le marqueur *« OHL/OberOst »* du jeu jusqu'à la prochaine Phase de Détermination de l'Initiative.

[10.83] La distance d'activation entre l'OHL/OberOst et les unités est tracée de la même façon qu'une ligne de ravitaillement avec les même restrictions dues aux unités ennemies, aux forteresses et au terrain. Tous des décalages normaux de colonne et des DRM s'appliquent normalement aux combats avec OHL.OberOst.

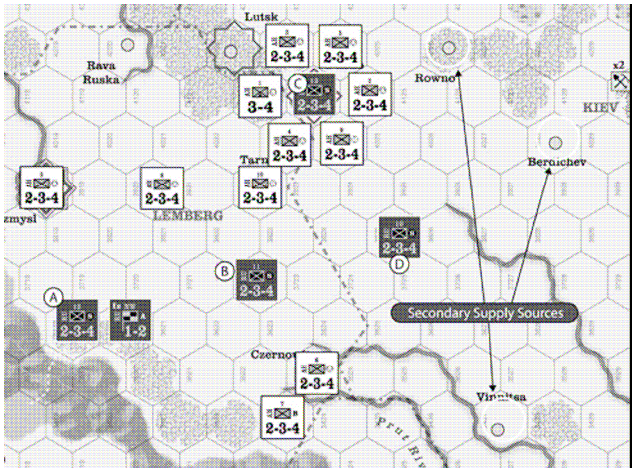
[10.84] ***« Foch »*** **et** ***« Allenby »*** : Ces deux Evènements ont des fonctionnement identiques à *« OHL/OberOst »* excepté que *« Foch »* peut être utilisé avec n'importe quelles unités alliées sur le carte du Front Occidental et durant chaque Tour Opérationnel. Le marqueur *« Allenby »* peut seulement être utilisé avec des unités Britanniques sur la carte du Front Egyptien. Ces deux marqueurs sont utilisés sans tenir compte de l'initiative. *« Allenby »* est immédiatement et définitivement retiré du jeu après son utilisation.

[11.0] RAVITAILLEMENT

En général : Le ravitaillement affecte la capacité des unités à se déplacer par mouvement Stratégique, engager des combats et, en dernier ressort, leur propre survie. Le statut de Ravitaillement d'un hex donné est important pour de nombreux aspects du jeu, comprenant le Mouvement Stratégique et le placement des nouvelles unités. Une unité ou un hex est considéré en ravitaillement (Ravitaillé) ou non ravitaillé (OOS). Les unités sont ravitaillées en traçant une ligne de ravitaillement directement vers une source de ravitaillement Principale ou via une source de ravitaillement secondaire (voir 11.2 et 11.3).

[11.1] DETERMINER LE RAVI-TAILLEMENT

[11.11] Le statut de ravitaillement est déterminé pour toutes les unités des deux camps au début de la Phase de Mouvement Stratégique de chaque Tour de jeu. Les unités non Ravitaillées ou en ravitaillement de Forteresse (Voir 11.51 ci-dessous) ne peuvent pas utiliser le Mouvement Stratégique. Elles peuvent utiliser normalement le Mouvement Opérationnel.



EXEMPLES DE RAVITAILLEMENT : L'unité B RU est non ravitaillée – Elle est à plus de 4 hexes d'une source de ravitaillement secondaire et n'est pas empilée ou adjacente à un HQ ami. Les quatre autres unités RU sont ravitaillées (l'unité C reçoit un ravitaillement de Forteresse).

[11.12] Le Ravitaillement est aussi contrôlé au moment de chaque combat. Les unités non ravitaillées à ce moment ont leur propre Facteurs de combat divisés par 2 (La Force d'Attaque pour l'attaquant…, les fractions sont arrondies au supérieur). Si plusieurs unités non ravitaillées attaquent ou défendent, totaliser les Forces de toutes les unités non ravitaillées et faire une grande division. Aucune Force de Combat d'une unité ne peut être réduite à moins de 1.

[11.13] Les unités des deux camps retrouvées non ravitaillées à la fin de chaque Phase de Combat sont éliminées simultanément.

[11.2] TRACER UNE LIGNE DE RAVITAILLEMENT

Les unités peuvent se ravitailler directement à un hex Source Principale de ravitaillement approprié ou via une Source Secondaire de Ravitaillement qui a son Tour peut se ravitailler vers un hex Source Principale de Ravitaillement.

[11.21] Directement vers une Source Principale de Ravitaillement : les unités peuvent se ravitailler vers une source Principale de ravitaillement amie à 4 hexes ou moins (3 hexes entre) de l'unité. Les unités HQ (seulement) des cartes du Front Oriental (Seulement) peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers une Source Principale de ravitaillement amie à 6 hexes ou moins (5 hexes entre) du HQ. Les unités HQ en Europe (uniquement) peuvent tracer une ligne de

ravitaillement de n'importe quelle longueur vers une source Principale de ravitaillement.

[11.21] Via une source de ravitaillement Secondaire : les unités peuvent aussi se ravitailler vers une source Secondaire de ravitaillement. Ce sont les hexes de ville ou de cité amie contrôlée ou les unités HQ de la même nationalité que l'unité se ravitaillant. La longueur des lignes de ravitaillement vers une source secondaire de ravitaillement varie.

• **Hex de ville ou de cité** : Les hexes de villes ou de cités amies contrôlés servent à allonger les lignes de ravitaillement. Les unités sont ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers un hex de ville ou de cité amie contrôlé situé à 4 hexes ou moins (ou 6 hexes pour un HQ au Proche Orient) de l'unité. Le joueur trace alors une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur vers une Source de Ravitaillement Principale. Exception : aucune unité alliée ne peut se servir d'une ville ou d'une cité comme Source secondaire de Ravitaillement sur le Front Egyptien au nord de la rangée XX13 avant que les alliés ne contrôlent Gaza (N2913) ou Bersheeba (N2711).

• **Unité HQ** : Les unités HQ sont aussi des sources secondaires de ravitaillement pour leurs propre pays. Par contre, seules les unités empilées ou adjacentes à un HQ de la même nationalité peuvent utiliser cette unité HQ comme Source secondaire de ravitaillement. L'unité HQ trace alors une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur vers une source de ravitaillement Principale.

Les unités HQ sur la carte du Proche Orient (seulement) doivent tracer une ligne de ravitaillement de 6 hexes ou moins vers une Source Secondaire ou Principale de Ravitaillement afin d'être ravitaillées et d'être utilisées elles-mêmes comme source de ravitaillement.

[11.23] Limites : au-delà des restrictions données ci-dessous, il n'y a pas de limite du nombre d'unités et de sources secondaires de ravitaillement qui peuvent se ravitailler vers un hex de source de ravitaillement Principale. De plus, à moins que cela ne soit restreint par les règles qui suivent, il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent se ravitailler vers une source de ravitaillement secondaire donnée.

[11.3] SOURCES PRINCIPALES DE RAVITAILLEMENT

[11.31] Une Source Principale de ravitaillement est un hex de ville ou de cité avec un symbole ravitaillement d'un camp imprimé à côté (Bleu pour les CP, Rouge pour les Alliés) ou des hexes de bord de carte de certains pays. Seules les unités sur la même carte de Front peuvent utiliser cette Source comme Source de Ravitaillement Principale.

[11.32] Sources Principales de ravitaillement du CP

Front Occidental : Les Sources Principales de Ravitaillement CP sur la carte du Front occidental sont tous les hexes de bord de carte en Allemagne entre W3933 et W7034 (inclus) et les quatre hexes de cité de la Ruhr (W6830, W6831, W6729, W6730).

Front Italien : Les Sources Principales de Ravitaillement CP sur la carte du Front Italien sont tous les hexes de bord de carte non Alpin en Autriche-Hongrie.

Front Oriental : Tous les hexes de bord de carte du Front Oriental de E3501 à E5701 (inclus) sont des Sources Principales de Ravitaillement CP. De plus, Berlin (E5102), Prague (E4304), Vienna (E3606) et Budapest (E3310) sont aussi des Sources de Ravitaillement Principale du CP. Enfin, Constantinople (E1328), Sofia (E1819) et Bucharest (E2423) deviennent des Sources de Ravitaillement Principale du CP quand leurs pays respectifs rejoignent les CP.

Proche Orient : N'importe quel hex de bord de carte marqué avec le symbole de Ravitaillement CP est une Source de Ravitaillement Principale Pour toutes les unités du CP sur cette carte. Toutes les unités CP dans les *« Arabia »*, *« Turkish Required Reserve »* et *« Central Power Strategic Movement Transit Boxes»* sont automatiquement ravitaillées. L'unité *« Persian Gendarmerie »* est toujours ravitaillée en Perse.

[11.33] Sources Principales de ravitaillement de l'Allié

Front Occidental : Les Sources Principales de Ravitaillement de l'Allié sur la Carte du Front occidental sont tous les hexes de bord de carte en France entre W5801 et W3629 (inclus)

Front Italien : Les Sources Principales de Ravitaillement de l'Allié sur la Carte du Front Italien sont tous les hexes de bord de carte non Alpin en Italie.

Front Oriental : Les Sources Principales de Ravitaillement de l'Allié sur la Carte du Front Oriental sont :

• Pour les unités RU et Roumaines (Seulement) : tous les hexes de bord de carte du Front Oriental de E3034 à E7034 (inclus) et la cité de Bucharest (E2423) quand la Roumanie rejoint les Alliés.

• Pour les unités Grecques (Seulement) : tous les hexes de bord de carte du Front Oriental de E1012 to E1016 (inclus).

• Pour les unités Serbes (Seulement) : toutes les villes et cités en Serbie sont des sources de Ravitaillement Principales. En plus, Les unités Serbes peuvent utiliser Salonique (E1116) comme Source de ravitaillement Principale une fois que l'évènement *« Salonika »* (6.53) a été joué.

• Les unités Monténégrines sont automatiquement ravitaillées au Monténégro.

• Les unités italiennes (seulement) : Valona (E1210) est une source de ravitaillement Principale.

• Autres unités alliées : Salonique (E1116) ou n'importe lequel des deux hexes de débarquement de Gallipoli (E1022, E1122) peut être utilisé comme Source Principale de ravitaillement. Ces hexes deviennent Sources Principales de ravitaillement une fois seulement que leurs évènements respectifs ont été joués (Voir 6.52, 6.53). Ils perdent ce statut de façon permanente si les Alliés abandonnent complètement l'hex en question (Salonika ou les hexes de Gallipoli), ou si l'hex passe sous le contrôle des CP (Salonika seulement)

Le Proche Orient

Les Sources Principales de Ravitaillement Alliées sur les cartes du Front du Proche Orient sont :

• N'importe quel hex non alpin du bord de carte du Front du Caucase entre N4836 et N4849 (inclus)

• Sur le Front de l'Irak, Basra (N2252) et/ou Abadan (N2552) pour les Anglais (Seulement) et Hamadan (N2436) pour les Russes (seulement). Hamadan devient source de Ravitaillement Principale russe seulement quand la Force Expéditionnaire Perse entre en jeu (voir 17.21)

• Sur la carte du Front Egyptien, tous les hex à l'Ouest du canal de Suez sont des hexes de Source Principale de Ravitaillement Alliée.

• Les unités arméniennes et de *« Persian Cossack »* sont considérée comme des unités RU pour le ravitaillement. L' *« Arab Northern Army »* est toujours considérée ravitaillée en Palestine. Les unités RU dans la *« Caucasus Front Transit Box »* sont toujours ravitaillées. L'unité de *« South Persian Rifles »* est toujours ravitaillée en Perse.

[11.4] RAVITAILLEMENT PAR PORT

La plupart des ports de la carte permettent de ravitailler les unités de certaines nationalités qui les occupent physiquement. En plus, les unités de certaines nationalités peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers certains ports comme s'ils étaient des Sources Principales de Ravitaillement. Les unités se ravitaillant auprès de ces ports ne peuvent le faire via une Source secondaire de Ravitaillement. Exception : voir 11.44. Tous les ports peuvent toujours être utilisés comme Source Secondaire de Ravitaillement sans tenir compte d'une quelconque capacité spéciale de ravitaillement.

[11.41] Ports allemands de la Baltique

Les unités GE qui occupent l'un des ports suivants sont considérées ravitaillées : Stettin (E5205), Danzig (E5412), Konigsberg (E5514), Libau (E6116), Riga (E6120), Talinn (E6921), Narva (E6924), Kronstadt (E7028) et Petrograd (E7030). De plus, les unités GE qui peuvent tracer une ligne de ravitaillent d'un maximum de quatre hexes (trois hexes d'intervalle) vers Konigsberg (E5514) alors contrôlée par le CP sont automatiquement ravitaillées.

[11.42] Ports alliés de la Mer Noire : Les unités alliées de toutes nationalités qui occupent l'un des ports suivants de la Mer Noire sont ravitaillées dès lors que Constantinople (E1328) est sous contrôle allié : Burgas (E1725), Varna (E2027), Constanta (E2328),
et Odessa (E3031).

[11.43] Ports alliés de l'Adriatique : Les unités alliées de toutes nationalités qui occupent Venise (W2022) et/ou Trieste (W2230) sont ravitaillées.

[11.44] Ports alliés de la Manche : Les unités alliées qui occupent l'un des ports de la carte du Front Occidental sont ravitaillées. De plus, les unités britanniques (et Commonwealth) et/ou les unités Belges à quatre hexes ou moins (trois hexes d'intervalle) de l'un des ports de la carte du Front occidental sont automatiquement ravitaillées. Afin de permettre aux ports de Rouen (W5603) et Antwerp (W6819) de fonctionner à pleine capacité, le joueur Allié doit

contrôler respectivement tous les hexes marqués d'une lettre (« R » ou « A »).
Changement de la seconde édition : en plus des hexes marqué « A », Antwerp cesse de fonctionner comme port source de ravitaillement alliée si n'importe lequel des hexes suivant est occupé par une unité du CP : W6718, W6719, W6820, W6919.
Les unités Anglo-Belges se ravitaillant vers ces ports ne peuvent le faire via une source secondaire de ravitaillement. Exception : les unités britanniques (seulement) peuvent se ravitailler par une source de ravitaillement secondaire vers Calais (W6707) ou Dunkirk (W6709) seulement, sans limite de distance.

[11.45] Ports du Caucase : Les unités RU et turques qui occupent un hex côtier de la Mer Noire sur la carte du Front du Caucase sont automatiquement ravitaillées. Toutes les unités RU qui occupent un hex côtier de la Mer Caspienne sur la carte du Front du Caucase sont automatiquement ravitaillées.

[11.5] REGLES DE RAVITAILLEMENT SPECIAL

[11.51] Ravitaillement par forteresse : les unités qui occupent une fortification ou une fortification lourde intacte de la même nationalité sont dites en « Ravitaillement par Forteresse ». Les unités en ravitaillement par forteresse sont considérées ravitaillées en Défense et évitent les pertes pour usure. La Force de Défense intrinsèque d'une forteresse est toujours ravitaillée. Les unités en ravitaillement par forteresse sont sujettes à la reddition de forteresse (14.15). Les unités attaquant hors de la forteresse et dépendant d'un ravitaillement par forteresse ont leur Force d'Attaque divisée par deux.

[11.52] Antwerp : Les unités Belges (seulement) à Antwerp (W6819) sont considérées comme étant ravitaillées pour éviter les pertes pour usure (seulement). Cette capacité est perdue dès le moment où Antwerp tombe aux mains des CP.

[11.53] Le Pipeline du Sinaï : Les unités alliées ne peuvent pas utiliser les villes côtières du Sinaï (N4011, N3611, N3311 et N3112) comme source secondaire de Ravitaillement tant que le Pipeline du Sinaï n'est pas construit.
Exception : les unités alliées occupant physiquement ces hexes peuvent les utiliser comme Source secondaire de ravitaillement avant que le Marqueur *« Pipeline »* entre dans ces hexes. Les unités CP ne sont pas affectées par ces restrictions.
Chaque fois qu'une unité alliée occupe une ville côtière du Sinaï à la fin d'un Tour Stratégique, le joueur Allié peut placer le marqueur *« Pipeline Sinai »* dans cet hex a condition que :
- Un seul hex peut recevoir ce marqueur par Tour Stratégique
- Le marqueur *« Pipeline »* doit avoir occupé toutes les villes côtières du Sinaï situées à l'Ouest de la ville actuellement occupée par le marqueur lors des Tours Stratégiques précédents.

En d'autres termes, le Pipeline doit être « construit » dans l'ordre d'Ouest en Est. Par exemple, le pipeline doit avoir été placé dans les hexes N4011 et N3611, dans cet ordre, avant de pouvoir être placé en N3311.
Si une unité CP entre dans d'importe quel hex côtier qui le contient ou à l'ouest du marqueur Pipeline, le marqueur est replacé dans l'hex de ville côtière le plus proche à l'Ouest de l'unité CP. Cet hex devient la nouvelle limite occidentale du Pipeline, et toutes les villes côtières du Sinaï à l'est de cet hex doivent être occupées à nouveau. Le processus de (re)construction du pipeline peut avoir lieu un nombre illimité de fois tout au long du jeu.

[11.54] Kut : Les unités CP occupant n'importe quel hex « K » sur la carte du Front Irakien peuvent l'utiliser comme Source de ravitaillement secondaire à n'importe quel moment, malgré la présence d'unités Alliées à Kut. Les unités CP quittant ces hexes et toutes les unités alliées ne peuvent les utiliser comme source de ravitaillement secondaire (voir 14.2).

[11.6] BLOCAGE DES LIGNES DE RAVITAILLEMENT

Aucune ligne de ravitaillement (qu'elle soit directe ou via une source secondaire de ravitaillement) ne peut être tracée dans un hex contenant des unités ennemies ou des fortifications ennemies intactes, dans ou à travers les hexes de pleine mer, ou à travers des côtés d'hexes de peine mer ou infranchissable. Les lignes de ravitaillement peuvent être tracées à travers les côtés d'hex de plein lac.
Seuls les unités de montagne peuvent tracer des lignes de ravitaillement dans et/ou à travers les hexes alpins. Exception : Les unités de montagne italiennes peuvent tracer les lignes de

ravitaillement dans mais pas à travers les hexes alpins en Autriche-Hongrie.

[11.7] CAPTURE DES SOURCES DE RAVITAILLEMENT

[11.71] Une Source principale de Ravitaillement d'un camp donné ne peut être utilisée que pour les unités de ce camp. Si une source Principale de ravitaillement est un hex de Cité ou de ville, elle peut être utilisée par le camp adverse comme Source Secondaire de ravitaillement après sa capture. Si un hex de bord de carte ou de port source Principale de ravitaillement est capturé, il redevient immédiatement une Source Principale de ravitaillement après sa re-capture. Les autres Sources principales de Ravitaillement en revanche, cessent de l'être de façon permanente. Elles peuvent être utilisées comme sources secondaires de ravitaillement pour son camp d'origine après sa re-capture.

[11.72] Les Sources secondaires de Ravitaillement peuvent changer de mains plusieurs fois durant le jeu et être utilisées par les deux camps comme telles. Exception : Le pipeline du Sinaï, (voir 11.53)

[11.8] EFFETS POUR ÊTRE NON RAVITAILLE

[11.81] Les unités se trouvant OOS (Out Of Supply – non ravitaillé) durant la Phase de Mouvement Stratégique ne peuvent pas utiliser le Mouvement Stratégique ou Maritime curant cette Phase.

[11.82] Les unités qui sont OOS durant la Phase de Mouvement Opérationnel peuvent se déplacer normalement à condition de finir leur mouvement ravitaillées. Si ce mouvement n'est pas possible, les unités non ravitaillées ne peuvent pas se déplacer.

[11.83] Les unités qui sont OOS au moment des combats ont leurs Facteurs de Combat divisés par deux en attaque et en défense (arrondis au nombre supérieur). Dans les situations comprenant plusieurs unités, totaliser tous les facteurs devant être divisés, et faire alors une division générale. Les unités ne peuvent avancer après un combat dans un hex où elles seraient OOS.

[11.84] Les unités des deux joueurs se trouvant OOS à la fin de chaque Phase de Combat sont éliminées simultanément. Ces unités sont disponibles pour le Remplacement.

[11.85] Un hex se trouvant OOS ne peut pas être utilisé pour le Mouvement Stratégique ou pour placer de nouvelles unités ou des unités en conversion. En général, si une fonction donnée du jeu nécessite la présence d'un « hex ravitaillé », elle ne peut pas être effectuée par un hex OOS.

[11.86] SCHEFFER-BOYADEL (règle optionnelle) : Une seule fois durant la guerre, à Lodz, fin 1914, Faire survivre n'importe quelle taille de troupes à un encerclement. Le 25eme Corps de Réserve GE, commandé par le général Scheffer-Boyadel, brisa un piège russe, détruisant la 6eme Division Sibérienne durant l'opération. Cette règle autorise les joueurs à recréer cet évènement exceptionnel. Une fois par partie, durant n'importe quelle Phase de Combat, le joueur CP peut choisir une pile allemande (uniquement) OOS composée d'un maximum de quatre divisions (l'excès reste OOS) sur la carte du Front Oriental en dehors des Balkans, et déclarer qu'elle est commandée par Scheffer-Boyadel. Cette pile est considérée comme ravitaillée pour cette Phase de Combat. Si elle est toujours OOS à la fin de la Phase de Combat suivante, elle est éliminée.

[12.0] METEO

En général : La météo a une influence importante sur le déroulement du jeu. Plusieurs règles du jeu sont modifiées pour tenir compte des effets du changement des conditions météorologiques sur le mouvement, le combat, le terrain, etc.
Il y a quatre types de condition météo dans le jeu : Calme (Fair), Humide (Wet), Neigeux (Snow) et Chaud (Hot). Le temps calme n'a pas d'effet sur le jeu normal, les règles sont écrites avec cette météo comme standard. Les temps Humide et Neigeux affectent les mouvements et les combats dans certains types de terrain ainsi que les bombardements Stratégiques des alliés. Le temps Chaud affecte le ravitaillement dans tous les hexes de désert et les combats sur les cartes du Front Egyptien ou Irakien.

[12.1] DETERMINATION DE LA METEO

[12.11] Les conditions météorologiques pour une carte donnée durant un tour donné sont trouvées sur les pistes d'enregistrement des Tours. La piste Européenne d'enregistrement des Tours contient les conditions météo pour les cartes du

Front Occidental, Italien et Oriental. La piste Proche-Orientale d'enregistrement des Tours contient les conditions météo pour les cartes du Front du Caucase, irakien et Egyptien.

[12.12] Deux lettres séparées par un *« slash »* indiquent les conditions météorologiques. Sur la piste Européenne d'enregistrement des Tours, la lettre à gauche du *« slash »* se réfère aux conditions météo pour les cartes du Front Occidental et Italien. La lettre à droite du *« slash »* se réfère aux conditions météo pour la carte du Front Oriental. Sur la piste Proche-Orientale d'enregistrement des Tours, la lettre à gauche se réfère aux conditions météo pour les cartes du Front Irakien et Egyptien, tandis que la lettre à droite se réfère aux conditions météo pour la carte du Front du Caucase. De plus, les cartes du Front Occidental et Italien peuvent subir une météo variable durant tous les Tours de jeu de Mars et Octobre.

EXEMPLE : C'est Nov/Dec 1914. La météo pour ce Tour est Humide sur le Front Occidental et Italien ; Neigeux sur le Front Oriental et du Caucase ; Calme sur le Front Egyptien et Irakien.

[12.13] Pour déterminer la météo Variable sur les cartes du Front Occidental et Italien, lancer un dé. Si le résultat et pair, le temps est Calme ; Si le résultat est impair, le temps est humide.

[12.2] EFFETS DE LA METEO

Calme (Fair) : Aucun changement

Humide (Wet) : Pas d'effet sur les cartes du Front Egyptien et Irakien. Sur toutes les autres cartes : Ajouter 1 MP (+1) pour la traversée d'une rivière. Les hexes de plaines inondables sont traités comme des Marais pour tout. Les unités se défendant dans des hexes de forêt gagnent un décalage d'une colonne à gauche (1L) sur la CRT ; les unités se défendant dans des hexes de montagne ou de passe de montagne gagnent un décalage de deux colonnes à gauche (2L). Retirer deux (-2) sur le jet de dé du bombardement Stratégique Allié si le temps sur la carte occidentale durant le dernier Tour Opérationnel avant la Phase de Guerre Stratégique actuelle était Humide.

Neige (Snow) : Pas d'effet sur les cartes du Front Egyptien et Irakien. Sur toutes les autres cartes : Les hexes de passes de montagne coûtent 2MP pour entrer ; Les cotés d'Hex de lac peuvent être franchis durant les Tours de Neige ; les unités dans des hexes alpins ne peuvent ni attaquer ni être attaquées ; mes unités se défendant dans des hexes de forêt, de montagne ou de passe de montagne bénéficient des mêmes décalages de colonne que pour le temps humide. Les unités attaquant sur la carte du Front du Caucase (Seulement) souffrent d'un DRM –2 en plus des autres modificateurs. Exception : les unités RU ignorent ce modificateur durant le Tour Opérationnel où l'évènement *« Russian Winter Offensive »* (6.29) est joué. Retirer deux (-2) sur le jet de dé du bombardement Stratégique Allié si le temps sur la carte occidentale durant le dernier Tour Opérationnel avant la Phase de Guerre Stratégique actuelle était Neigeux.

Chaud (Hot) : Pas d'effet sur les cartes du Front Occidental, Oriental et italien. Les lignes de ravitaillement peuvent être tracées dans, à travers ou hors de tout hex de désert des cartes du Front proche-Oriental durant un temps chaud. De plus, toutes les attaques sur les cartes de Front Egyptien et Irakien souffrent d'un DRM –2 en plus des autres modifications.

[13.0] NOUVELLES UNITES

En général : Durant la Phase des Nouvelles Unités de chaque Tour Opérationnel, les joueurs peuvent mettre de nouvelles unités en jeu depuis leurs cases « unités disponibles » respectives. La plupart des unités dans une case donnée n'ont pas à entrer immédiatement ; cependant, une fois déployée dur la carte, une unité ne peut pas retourner dans la case « unités disponibles » à moins d'être d'abord détruite puis ensuite reconstruite.

[13.1] PLACEMENT DES NOUVELLES UNITES

[13.11] En général, les nouvelles unités peuvent être placées dans n'importe quel hex de cité ravitaillé contrôlé par leur camp dans leur pays d'origine (Par exemple, les unités FR en France, etc.). Les limites d'empilement s'appliquent durant le placement. Sans tenir compte de leurs hexes d'entrée, toutes les nouvelles unités entrantes ont leurs pleines capacités de mouvement et de combat durant leur Tour de Placement.

[13.2] RESTRICTIONS ET EXCEPTIONS

[13.21] Les limites d'empilement doivent être observées durant le placement de l'unité.

[13.22] Le joueur Allié place toutes ses nouvelles unités avant le joueur CP

[13.23] Les unités des *« European available Units Boxes »* doivent être placées sur les cartes du Front Européen et les unités des *« Near East Available Units Boxes »* doivent être placées sur les cartes du Front du Proche-Orient. Exceptions : Les divisions Britanniques 1AS, NZ et 42T peuvent entrer (et ré-entrer si détruites) en jeu en Egypte. Voir 5.35-5.37 pour les restrictions de placement des unités reconstruites.

[13.24] Les unités Britanniques peuvent être placées dans n'importe quel port contrôlé par l'Allié sur les Cartes du Front Occidental. Ceci en plus des placements consécutifs au mouvement maritime Allié (9.5)

[13.25] Les unités US entrent sur la carte du Front Occidental via n'importe quel hex contrôlé par l'Allié le long du bord Ouest ou Sud. Elles entrent sur la carte du Front Italien via n'importe quel hex contrôlé par l'Allié le long du bord Sud. Placer simplement ces unités à côté de la carte durant la Phase des Nouvelles Unités et les faire entrer durant la Phase de Mouvement ou la Phase de Mouvement Stratégique suivante. Les unités US situées le long d'un bord de carte sont considérées comme occupant un hex de Cité pour le Mouvement Stratégique.

[13.26] Les unités RU ne peuvent pas être placées dans les cités de Pologne Russe. Exception : les unités RU placées dans la *« Allied Available Units Box »* durant le Tour Stratégique A, peuvent être placées dans les cités de Pologne Russe. Les unités RU peuvent aussi être placées en Pologne russe via les HQ comme indiqué en 13.3, ci-dessous.

[13.27] Placement dans les ports de la Baltique : en plus des placements réguliers, une pile d'unités GE peut apparaître à chaque Phase des Nouvelles Unités dans chaque Cité ou Ville côtière contrôlée par le CP de la côte Balte. Pour une liste de celles-ci, voir 11.41.

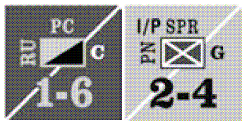
[13.28] Restrictions Alliées au Proche-Orient.

• Les unités BR entrant en jeu depuis la *« Near East Available Units Box »* doivent être placées sur leur Front respectif : Iraqien ou Egyptien.

• Les unités britanniques placées en Egypte peuvent être placées dans d'importe quel hex contrôlé par les alliées à l'Ouest du Canal de Suez. Traiter la Division Française « DFPS » comme une unité britannique du Front Egyptien dans ce cas.

• Les unités Britanniques placées sur la carte du Front Irakien peuvent être placées à Basra (N2252) et/ou Abadan (N2552). Si ces cités sont contrôlées par le CP, les nouvelles unités peuvent être placées via un HQ comme indiqué en 13.3. Si une unité HQ n'est pas disponible, les unités doivent rester dans la *« Available Units Box »*.

• Les unités Arméniennes et ANA entrent en jeu



initialement par le jeu de certains Evènements. Si l'ANA est détruite, remettre l'unité dans la pioche des unités arabes et tirer une nouvelle unité ANA durant la Phase de Remplacement du Tour Stratégique suivant. Les unités Arméniennes détruites sont remplacées comme les unités RU. Voir 6.7, 6.8 et 6.9. (Voir aussi les restrictions de Placement des HQ au proche Orient 13.3)

• L'unité *« Persian Cossack »* entre (ou ré-entre si détruite) dans n'importe quelle ville de Perse non contrôlée par le CP sur la carte du Front du Caucase. De même, l'unité de Tirailleurs du Sud-Persan entre (ou ré-entre) dans n'importe quelle ville de Perse non contrôlée par le CP sur la carte du Front Irakien. Elles peuvent être reconstruites en utilisant respectivement les RP RU ou Britanniques.

[13.29] Restrictions CP au Proche-Orient.

Les unités Turques entrant en jeu pour la première fois doivent être placées dans les zones listées au verso de leurs pions.

• **Arabie** : Placer l'unité dans la *« Arabia Holding Box »*.

• **Caucase** : Placer l'unité dans n'importe quelle cité normalement ravitaillée du CP sur la carte du Front du Caucase, ou sur n'importe quelle Source Principale de ravitaillement du CP de cette même carte.

• **Irak** : Placer l'unité dans n'importe quelle cité normalement ravitaillée du CP sur la carte du Front Irakien, ou sur n'importe quelle Source Principale de ravitaillement du CP de cette même carte.

• **Syrie** : Placer l'unité à Damas (si ravitaillée) ou sur n'importe quel hex Source Principale de ravitaillement du CP de la Carte du Front Egyptien.

• Turquie : Placer l'unité dans la *« Required Turkish Reserve Box »*.

Le HQ *« Yilderim Army Group »* peut entrer dans n'importe lequel de ces endroits.

Les unités non-divisionnaires GE et les unités turques précédemment détruites peuvent être placées comme si elles entraient dans le Caucase, en Irak ou en Syrie comme ci-dessus (Sans tenir compte d'où elles sont à l'origine apparues, si elles sont turques), ou elles peuvent être placées via des unités HQ comme expliqué en 13.3).

GWiNE seulement : Les divisions GE doivent être placées dans la *« Central Power Strategic Movement Transit Box »* (sans aucun coût) et peuvent seulement entrer sur la carte du Proche Orient durant le Mouvement Stratégique normal.

L'unité *« Persian gendarmerie »* entre (ou ré-entre si détruite) par n'importe quelle ville de Perse contrôlée par le CP sur la carte du Front Irakien. Elle peut être reconstruite avec des RP turcs.

[13.3] PLACEMENT VIA HQ

Les nouvelles unités peuvent aussi être placées dans un hex ravitaillé et contrôlé par le même camp, occupé ou adjacent à une unité HQ ravitaillée de la même nationalité dans la limite des restrictions indiquées ci-dessous. Le HQ servant au placement peut être sur sa face *« Support »* ou *« Depleted »*. Une unité HQ peut être replacée via un autre HQ ami, mais ne peut pas être utilisée elle-même pour un replacement le même Tour que son replacement (pas de chaîne de replacement)

Limitation de Replacement des HQ – Europe

- En général, jusqu'à une pile (six unités d'infanterie/Cavalerie (quatre si US/BU) plus un HQ plus une unité de tank) peut être placée dans un hex occupé par un HQ de la même nationalité ou dans un hex adjacent (pas les deux). Exception : voir point suivant.
- Comme exception de la restriction précédente, les unités GE, FR et BR se replaçant via HQ peuvent être placées sous n'importe quelle combinaison d'hexes occupés ou adjacents à leur HQ respectif tant que toutes les autres restrictions de placement ne sont pas violées, y compris la pile unique d'unités par HQ.
- Toutes les restrictions d'empilement doivent être respectées durant le placement de nouvelles unités via un HQ. L'hex de placement doit être contrôlé par son camp et ravitaillé.
- Tout le Commonwealth de l'Empire Britannique est considéré comme « Britannique » pour le placement par HQ.
- Pas plus de six unités BR et/ou FR et/ou IT peuvent être placées sur la carte du Front Oriental de cette façon par Tour Opérationnel. Ce placement compte dans la capacité de Mouvement Maritime Allié (voir 9.5)

Limitation de Replacement des HQ – Proche Orient

- Pas plus de trois Unités peuvent être placées dans un hex occupé ou adjacent à un HQ éligible sur les cartes de Front du Proche-Orient. De plus, toutes les unités doivent être placées dans le même hex.
- les unités TU nouvellement arrivantes (pas reconstruites) ne peuvent pas entrer en jeu via un HQ. Elles doivent entrer en jeu en fonction de 13.29 ci-dessus.

[14.0] FORTS & TRANCHEES

En général : Les Fortifications (Forts) offrent des avantages défensifs et de ravitaillement aux unités qui les occupent. Les tranchées font leur première apparition au Tour Stratégique B et leur effet augmente en fonction de la progression de la partie.

[14.1] FORTIFICATIONS

[14.11] Chaque fort ou fort lourd intact possède une unité intrinsèque avec une Force de Défense de 1 (Exception : Kut (14.2) ci-dessous). L'unité intrinsèque ne peut pas attaquer, ne compte pas dans l'empilement et bloque les lignes de ravitaillement ennemies. L'unité intrinsèque ne compte pas comme unité quand on détermine quelle CRT doit être utilisée et peut seulement être détruite en combat après que toutes les autres unités empilées dans l'hex ont été détruites. Le Force de Combat intrinsèque est toujours considérée de la même nationalité que le propriétaire initial du fort.

[14.12] Les forts et les forts lourds intacts donnent des décalages de colonne vers la gauche (1L et 2L respectivement) à toutes les unités amies dans le même hex que le fort. Les unités se défendant dans un hex de fort reçoivent aussi le DRM actuel pour les tranchées. En plus, les unités attaquantes ne peuvent jamais recevoir un bonus pour attaque concentrique quand elles attaquent un hex de fortification. Exception : Gaza (N2913) et Bersheeba (N2711) peuvent être attaquées concentriquement.

[14.13] Les unités dans une fortification intacte peuvent recevoir le ravitaillement par Forteresse (voir 11.51)

[14.14] Une fois qu'une unité ennemie a occupé un fort ami ou que le fort a manqué un jet de dé de reddition, le fort est détruit et l'unité intrinsèque ne peut pas être reconstruite. Utiliser les marqueurs *« Destroyed Fortress »* pour garder une trace des forts détruits.

[14.15] Les forts et les unités ravitaillées uniquement par forteresse se trouvant à l'intérieur peuvent se rendre sous certaines conditions. Lancer un dé durant la Phase de Reddition de forteresse de chaque Tour Stratégique après le Tour Stratégique C pour chaque Hex de fortification en ravitaillement par forteresse qui a au moins autant d'unités ennemies (et non de pas) adjacentes à lui que d'unités amies dans l'hex de forteresse (en incluant l'unité intrinsèque). Sur un résultat de 4, 5 ou 6, la forteresse se rend et toutes les unités en défense (y compris l'unité intrinsèque) sont détruites.

[14.2] KUT

[14.21] Avant qu'une unité allié n'occupe Kut (N1845), le fort dans cet hex n'existe pas. Une fois que cela arrive, Kut donne un décalage de colonne à Gauche (1L) comme une fortification normale, mais il ne possède pas d'unité intrinsèque. Les unités à Kut peuvent recevoir le Ravitaillement par Forteresse. Ces bénéfices sont effectifs pour les unités alliées sans tenir compte du nombre de fois où Kut change de main. Les unités du CP ne reçoivent jamais ces bénéfices.

[14.22] Tant qu'elle est occupée par les unités Alliées, Kut peut être assiégée. Chaque fois qu'une unité des CP occupe l'un des trois hexes « K » signalés sur la carte, sans tenir compte de la présence d'autres unités alliées dans les hexes adjacents à K, les unités alliées à Kut sont assiégées.

[14.23] Pendant qu'elles sont assiégées, les unités alliées à Kut ne peuvent pas la quitter ni attaquer hors de Kut, et sont automatiquement en ravitaillement par Forteresse et devront tester la reddition (14.15). En plus, les autres unités Alliées ne peuvent entrer dans Kut avant que toutes les unités CP aient été retirées de tous les hexes « K ».

[14.24] Les unités CP dans l'un des trois hexes « K » sont considérées comme ravitaillées. Les unités CP en dehors de ces hexes et toutes les unités Alliées ne peuvent pas utiliser les hexes « K » comme source de ravitaillement.

[14.3] LA LIGNE HINDENBURG

[14.31] Le Joueur CP reçoit **quatre** marqueurs « Hindenburg Line » au Tour Stratégique K. Durant n'importe quelle Phase des Nouvelles Unités après ceci, il peut les placer sur la carte du Front Occidental dans n'importe quels hexs ravitaillés non adjacents à une unité ou une fortification intacte alliée. Les marqueurs doivent être placés en même temps dans une suite continue d'hexes (droite ou brisée). Une fois placés, ils agissent comme des hexes de fortifications lourdes CP jusqu'à être détruits, excepté qu'ils n'ont pas d'unité intrinsèque et ne donne jamais de ravitaillement par forteresse aux unités empilées avec eux.

[14.4] TRANCHEES - EUROPE

[14.41] A Partir du Tour Stratégique B, les tranchées sur les cartes du Front Européen donnent un DRM variable pour les unités en défense. Le modificateur utilisé dépend de la nationalité des unités qui défendent et de la position du marqueur *« Trench Status »* de cette nation sur la piste de Statut de Tranchée. Les tranchées ne n'appliquent pas aux hexes de fort.

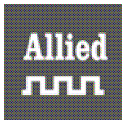
[14.42] Au début de la partie, tous les marqueurs *« Trench Status »* sont sur la case *« No effect »* de *la « Trench status Track »*. A partir du Tour Stratégique B, certains de ces marqueurs peuvent être déplacés dans la case « -1 » de la Piste. Avec la progression de la partie, les Marqueurs *« Trench Status »* seront placés dans des cases sur la piste donnant des DRM plus efficaces. Une fois qu'un Marqueur *« Trench Status »* occupe une case, il ne peut pas être reculé dans une case précédente.

[14.43] Le joueur CP a deux marqueurs *« Trench Status »*, un pour enregistrer le *« Trench Status »* des unités GE, l'autre pour enregistrer celui des autres unités CP. Durant le Tour Stratégique B, le marqueur *« Trench Status »* GE est placé dans la case « -1 » de la *« Trench Status Track »*. Durant le Tour Stratégique D, ce Marqueur est placé dans la case « -2 », où il restera pour toute la durée de la partie. Le marqueur *« Trench*

Status » des autres unités CP est placé dans la case « -1 » durant la Tour Stratégique F, où il restera pour toute la durée du jeu.

[14.44] Les hexes contenant un mélange d'unités GE et non-GE utilisent le modificateur défensif non-Allemand. Exception : Les unités non-GE empilées avec ou adjacente au HQ *« Sud Army »* utilisent le DRM de tranchées Allemand.

[14.45] Le joueur Allié a trois marqueurs *« Trench Status »*, un pour enregistrer le *« Trench Status »* des unités BR (et Commonwealth) et Belges, l'autre pour enregistrer le *« Trench Status »* des unités FR, le troisième pour enregistrer le *« Trench Status »* des autres unités. Durant la Tour Stratégique B, le marqueur *« Trench Status »* anglo-Belge est placé dans la case « -1 » de *la « Trench Status Track »*. Durant la Tour Stratégique D, ce Marqueur est placé dans la case « -2 », où il restera pour toute la durée de la partie. Durant le Tour Stratégique C, le marqueur *« Trench Status »* FR est placé dans la case « -1 » de la *« Trench Status Track »*. Ce Marqueur est placé dans la case « -2 » durant la Tour Stratégique D où il restera. Le marqueur *« Trench Status »* des autres unités Alliées est placé dans la case « -1 » durant la Tour Stratégique F, où il restera pour toute la durée du jeu.

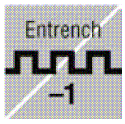


[14.46] Les piles Alliées en défense de différentes nationalités utilisent le DRM de *« Trench Status »* le moins avantageux.

[14.47] Les Marqueurs *« Trench Status »* et la *« Trench Status Track »* sont utilisés uniquement pour les cartes du Front Occidental, Italien ou Oriental. Voir 14.5 pour les règles des tranchées sur les cartes du Front Proche-oriental.

[14.5] TRANCHEES – PROCHE-ORIENT

[14.51] Sauf avec les exceptions suivantes, les unités CP sur les cartes du Front du Proche-Orient ne reçoivent jamais de bénéfices de tranchées. Les unités Alliées reçoivent le bénéfice des tranchées sous certaines conditions.



14.52] l'événement *« Kress Von Kressenstein »* active deux hexes de tranchées entre Gaza et Bersheeba sur la carte du Front Egyptien. Le joueur CP peut recevoir des évènements *« Near East Trench »* durant la partie (voir 6.35 et 6.36)

[14.53] Les tranchées du Proche orient donnent en défense un DRM –1 seulement. Aussi quand une unité Alliée occupe un hex de tranchée CP, la tranchée est détruite et est retirée définitivement du jeu.

[14.6] HEXES DEVASTES

[14.61] Au début de sa Phase de mouvement sur le Théâtre Occidental, le Joueur CP peut choisir de dévaster n'importe quel hex de terrain clair (Y compris les plaines inondables) en France ou en Belgique

[14.62] Pour dévaster un hex, le joueur CP doit avoir une unité d'infanterie ou de montagne ravitaillée dans l'hex de début de sa moitié de Phase Mutuelle de Mouvement sur la carte du Front Occidental. Placer un Marqueur *« Devasted Zone »* (DZ) au-dessus de(s) l'unité(s) sélectionnée. Cette unité ne peut ni se déplacer ni attaquer durant le Tour où le marqueur DZ est placé. A la fin de la Phase de Combat CP sur le Théâtre d'Opérations Occidental, toutes les unités assignées à la dévastation d'un hex doivent être déplacées d'un hex vers l'est, le nord-est ou le sud-est. Laissant le marqueur DZ en place dans l'hex vacant.

[14.63] Toute unité attaquant hors d'un hex dévasté souffre d'un décalage de colonne 1L. Le coût du mouvement Opérationnel pour entrer dans un hex dévasté augmente définitivement de 2 MP. Les Cités et les villes dans un hex dévasté ne peuvent pas être utilisées comme source de ravitaillement. Les Cités dans un hex dévasté ne donnent plus de décalage de colonne pour les unités en défense dans l'hex. Enfin, un hex dévasté ne peut plus être compté comme hex de victoire pour le CP, si c'était le cas.

[14.64] Le nombre de marqueurs DZ fournis dans les pions est la limite absolue. Une fois que tous ont été placés, aucune dévastation ne peut avoir lieu. Une fois placés, les marqueurs DZ ne peuvent jamais être retirés.

[15.0] UNITES SPECIALES

[15.1] UNITES AERIENNE

[15.11] Les unités aériennes entrent en jeu quand un événement est tiré de la pioche des évènements. Les unités aériennes sont divisées en deux types, les Formations Aériennes et les As. Les unités aériennes ne sont pas gardées sur

la carte, ni ne se déplacent d'hex en hex. Elles peuvent soutenir des combats sur leur carte d'opération, elles n'ont pas de Force de Combat ni de Pas de Pertes, et elles ne peuvent jamais être utilisées pour satisfaire des pertes au combat. Elles sont toujours considérées comme ravitaillées.

[15.12] Chaque unité aérienne peut être utilisée pour soutenir une attaque ou une défense entre chaque Tour Stratégique. Une fois qu'une unité aérienne a été utilisée, elle ne peut pas être engagée à nouveau avant le Tour Stratégique suivant.

[15.13] Les unités Aériennes peuvent être utilisées pour soutenir n'importe quel combat, en attaque ou en défense. L'attaquant en premier annonce combien d'unités aériennes il engage pour supporter une attaque donnée, puis le défenseur annonce l'engagement de ses unités aériennes. N'importe quel nombre d'unités aériennes peut être engagé dans une bataille donnée par l'attaquant ou le défenseur. Chaque unité aérienne engagée par un joueur annule une unité aérienne jouée par son adversaire à raison de une pour une. Après que toutes les annulations ont été résolues, le joueur avec des unités aériennes restantes ajoute un au jet de dé de résolution du combat s'il est l'attaquant, ou retire un s'il est le défenseur. Pas plus de un est ajouté ou retiré du jet de dé, quel que soit le nombre d'unités aérienne qu'il reste après les annulations mutuelles.

[15.14] Les unités aérienne GE sur le Front Occidental uniquement peuvent aussi être engagées pour la défense du territoire durant le Tour Stratégique (voir 5.24). Toute unité aérienne engagée pour la défense du territoire reste dans la *« Strategic Warfare Box »* jusqu'au prochain Tour Stratégique et ne peut pas être utilisée pour soutenir des combats.

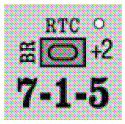
[15.15] Les As : Les As fonctionnent comme les autres unités aériennes sauf qu'ils sont sujets à l'élimination quand ils sont utilisés en combat. Après voir été utilisés pour soutenir un combat donné, lancer un dé pour chaque As engagé. Si le résultat est l'un des nombres d'élimination imprimés sur le pion, l'As est éliminé définitivement du jeu. Les As GE engagés dans la défense du territoire sont aussi sujet au jet de dé d'élimination.

[15.16] Restrictions de déploiement
Avec les restrictions suivantes, toutes les unités aériennes doivent opérer sur la carte du Front Occidental :
- Les unités aériennes GE peuvent seules opérer sur la carte du Front Oriental.
- Les unités aériennes Italiennes peuvent seulement être utilisées sur la carte du Front Italien.
- Trois unités aériennes Alliées et une unité aérienne GE seulement peuvent être utilisées sur la carte du Front Egyptien.

[15.17] Unité aérienne Orientale ou italienne : L'unité aérienne Orientale GE est traitée comme les autres unités aérienne sauf qu'elle ne peut être utilisée que pour soutenir des combats sur la carte du Front Oriental. L'unité aérienne Italienne peut être utilisée pour soutenir un combat sur la carte du Front italien par partie, ensuite elle est retirée définitivement du jeu.

[15.18] Les unités attaquantes qui bénéficient d'un soutien aérien peuvent avancer après le combat contre des défenseurs retranchés –2 sur la carte du Front Occidental. Les attaquants doivent avoir reçu un DRM positif afin d'être éligibles à cet avantage.

[15.2] TANKS
[15.21] Les unités de Tanks entrent en jeu quand elles sont tirées de la pioche des événements. Seuls les Britanniques, les Français, les US et les Allemands ont des unités de tanks. Quand une unité de tanks est tirée de la pioche d'évènements, elle est placée dans la *« Available Units Box »* et pourra être placée sur la carte durant la Phase des Nouvelles Unités, comme les autres unités.



[15.22] Les unités de tanks ont des facteurs normaux d'attaque, de défense et de mouvement. Pas contre, les unités de tank peuvent seulement attaquer si elles sont empilées avec une autre unité non-tank de combat terrestre de la même nationalité. Tout le Commonwealth Britannique est considéré comme britannique pour cette règle.

[15.23] A droite du symbole de l'unité se trouve indiqué un DRM +1 ou +2 qui est ajouté au jet de dé de résolution du combat, à condition que l'unité de tank attaquante soit ravitaillée. Si plusieurs unités de Tanks sont engagées dans la même attaque, toutes contribuent normalement

avec leur facteur d'attaque, mais seul le DRM le plus important est utilisé.

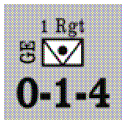
[15.24] Les unités de tanks ne peuvent jamais attaquer seules, ni attaquer dans des hexes de marais, montagne, alpin ou de forêt. Traiter les hexes de plaines inondables comme des marais par temps Humide. Les tanks doivent toujours prendre le premier Pas de Pertes dans toutes les attaques où ils sont engagés. Les unités de tanks qui attaquent tandis qu'elles sont non ravitaillées contribuent avec la moitié de leur Force de Combat sans DRM. En défense, elles contribuent normalement avec leur Force de Défense. Les attaques alliées qui comprennent une ou plusieurs unités de tanks peuvent avancer après le combat contre des défenseurs retranchés –2 sur la carte du Front Occidental à moins que le DRM de tank soit annulé par une unité AT en défense (l'unité de tank n'a pas à survivre pour donner cet avantage).

[15.25] Les unités de tanks ne comptent pas dans les limites d'empilement, mais une seule unité de tank peut être placée dans un hex donné. Toutes les unités de tanks alliées doivent opérer sur la carte du Front occidental, l'unité de tanks GE peut opérer sur les cartes du Front Occidental ou Oriental.

[15.26] Le bataillon expérimental britannique de tanks et le régiment GE de tank ne peuvent pas être remplacés une fois détruits. Toutes les autres unités de tanks peuvent être remplacées normalement.

[15.3] UNITES ANTI-TANKS

[15.31] Les régiments GE anti-tanks (AT) entrent en jeu par l'événement *« Anti-Tank Regiments »* (Voir 6.4). Le joueur CP peut placer les trois unités AT sur la carte du Front Occidental durant n'importe quelle Phase des Nouvelles Unités suivant le jeu de cet événement.



[15.32] Les unités AT n'ont pas de facteur d'attaque et un facteur de défense de un. Les unités AT ne comptent pas dans les limites d'empilement mais une seule unité AT peut être placée dans un hex donné.

[15.33] Quand elle défend un hex donné, une unité AT ravitaillée annule tous les DRM de tank. Dans un combat, l'unité AT doit être le premier Pas de Pertes pris par le défenseur. Les unités AT peuvent être remplacées normalement. Quand elles défendent non ravitaillées, les unités AT n'annulent pas les DRM de tank.

[15.4] UNITES D'ASSAUT

[15.41] Certaines unités GE d'Infanterie et de Montagne (celles marquées avec une bande grise), peuvent être converties en unités de Troupes d'Assaut quand les événements *« Shock-troop »* (6.5) sont joués. Quand le premier événement est joué, le joueur CP peut convertir jusqu'à six divisions éligibles en divisions d'Assaut pour un coût de 1 RP (au total). Quand le second événement est joué, le joueur CP peut convertir toutes les divisions éligibles en divisions d'Assaut pour un coût de 7 RP.

[15.42] Pour convertir des unités éligibles en unités de troupes d'assaut, les unités en question doivent être capable de tracer une ligne de ravitaillement (soit directe ou soit via une source de ravitaillement secondaire) vers Berlin ou n'importe quel hex de la Ruhr durant n'importe quelle Phase des Nouvelles Unités. Si cette restriction est passée, retourner simplement toutes les unités éligibles sur leurs faces Troupe d'assaut. Les unités peuvent se déplacer et combattre normalement le Tour de leur conversion.

[15.43] Les unités d'Assaut doivent être utilisées pour satisfaire la première perte de l'attaquant en application des résultats de combat. **Les unités de troupes d'assaut peuvent seulement être remplacées par des unités normales**. Les unités de troupes d'assaut détruites après que le premier événement *« Shock-troop »* est joué mais avant le second événement peuvent être converties en unités de troupes de choc quand le second événement *« Shock-troop »* est joué. . Les unités de troupes d'assaut détruites après le second événement *« Shock-troop »* ne peuvent pas être converties à nouveau (elles peuvent être remplacées normalement).

[15.44] Dans une attaque impliquant de une à trois unités de troupes d'assaut, le joueur CP ajoute +1 à son jet de dé de combat. Dans une attaque impliquant au moins quatre unités de troupes d'assaut, le joueur CP ajoute +2. Ces modificateurs sont cumulatifs avec les autres DRM obtenus pour l'aviation, attaque concentrique, etc. Les unités CP attaquantes qui incluent une ou plusieurs unités de troupes d'assaut peuvent avancer après le combat contre

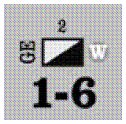
des défenseurs en tranchés –2 sur la carte du Front Occidental (l'unité de troupes d'assaut n'a pas à survivre pour donner cet avantage).

[15.45] Durant le Tour où le second événement *« Shock-troop »* est joué (seulement), les quatre premières attaques sur n'importe quelle carte du Front européen impliquant au moins quatre unités de troupes d'assaut peuvent être déclarées comme des attaques *« Kaiserschlact »*. Ces attaques bénéficient d'un DRM +3 (au lieu d'un +2 normal) en plus des autres modificateurs applicables. Les attaques *« Kaizerschlact »* doivent être les quatre premières attaques faite sur le Front choisi ce Tour. Cet avantage ne peut pas être gardé au-delà du Tour où le second événement *« Shock-troop »* est joué.

[15.46] L'unité GE *« Alpenkorp »* est toujours traitée comme une unité de troupe d'Assaut sur la carte du Front Oriental. Elle ne gagne pas ces attributs sur les autres cartes de Front avant que le premier événement *« Shock-troop »* ne soit joué. Quand cet événement est joué, l' *« Alpenkorp »* gagne tous les avantages des troupes d'Assaut sur toutes les cartes sans que cela ne compte dans la limite des conversions. Contrairement aux autres troupes d'assaut, l' *« Alpenkorp »* peut toujours être remplacé en tant que telle.

[15.5] CAVALERIE

[15.51] Les unités de cavalerie ont la capacité de retraiter avant le combat à condition que seules des unités de Cavalerie occupent l'hex en défense et qu'il n'y a pas d'unité de Cavalerie parmi les unités attaquantes. La décision de retraiter avant un combat doit être prise avant de lancer le dé de résolution du combat.



[15.52] Pour retraiter avant un combat, le défenseur retraite simplement toutes les unités de cavalerie d'un hex. Si possible, l'hex doit être plus proche d'une source de ravitaillement contrôlée par le joueur (de n'importe quel type). Comme pour le mouvement, les unités de cavalerie ne peuvent pas retraiter avant un combat dans un hex qui les laisserait non ravitaillées.

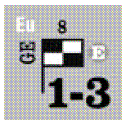
[15.53] Les unités attaquantes peuvent alors avancer dans l'hex vacant ou rester sur place ou les deux. Après avoir effectué une avance (ou pas), le joueur attaquant peut annoncer une autre attaque avec ces unités contre les unités de cavalerie retraitantes (qui peuvent à nouveau retraiter avant le combat et ainsi de suite, provoquant une chaîne de mouvement) ou contre d'autres unités ennemies adjacentes à l'hex occupé.

[15.54] Toutes les unités de cavalerie non-anglaise souffrent de plusieurs restrictions. Les unités de cavalerie non-anglaise ne peuvent jamais attaquer des hexes contenant de l'infanterie ou des fortifications intactes (de tous types) ennemies à moins d'être empilées avec de l'infanterie amie qui prend part à la même attaque. Les unités de cavalerie non britanniques non empilées avec une unité d'infanterie ne peuvent pas recevoir de soutien HQ. Les unités de cavalerie non britanniques ne bénéficient pas des tranchées <u>ni les autres unités empilées avec elles</u>. Les unités de cavalerie britanniques sur les cartes du Front Européen ne subissent pas ces restrictions avant le début du Tour Stratégique D. Les unités de cavalerie britanniques sur les cartes du Front du Proche Orient ne souffrent jamais de ces restrictions.

[15.55] Les divisions de cavalerie GE sur la carte (et non dans la *« Dead Pile »*) peuvent être converties en division d'infanterie durant n'importe quelle phase des Nouvelles Unités si ces unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement (Directe ou via une source secondaire de ravitaillement) vers Berlin ou n'importe quel hex de la Ruhr. Ces conversions ne coûtent aucun RP, retourner simplement le nombre de divisions de cavalerie désiré sur leur face « Infanterie ». Une fois convertie, une division donnée reste convertie pour le reste de la partie, y compris pour le remplacement.

[15.6] UNITES HQ

[15.61] Les unités HQ représentent l'artillerie au niveau de l'armée et la capacité logistique. Les unités HQ fournissent un soutien d'artillerie durant les combats, font fonction de source secondaire de ravitaillement et sont utilisées pour placer les nouvelles unités. (voir respectivement 10.46, 11.22 et 13.3)



[15.62] Quelques unités HQ de pays mineurs ont des facteurs de support de 0 sur leur face *« Support »*. Ces unités ne fournissent jamais de support. Elles sont utilisées comme source

secondaire de ravitaillement et pour le placement des nouvelles unités.

[15.63] Les unités HQ ne sont pas des unités de combat. Elles n'ont pas de facteurs de combat et ne peuvent jamais être utilisées pour satisfaire les pertes. Elles contrôlent les hexes comme des unités normales de combat cependant les unités HQ seules dans un hex qui devient occupé par une unité de combat ennemie durant le mouvement ou par avance après combat, sont automatiquement détruites, sans qu'un jet de dé pour le combat soit nécessaire. Les unités HQ ne peuvent jamais entrer dans un hex occupé par l'ennemi, même si le seul occupant est une unité HQ ennemie.

[15.64] Les unités HQ qui commencent ou qui entrent en jeu sur le Front Occidental, Italien ou Oriental, ne peuvent jamais être déplacées par n'importe quel moyen sur le Front du proche Orient. Inversement, les unités HQ qui commencent ou entrent en jeu sur les cartes de Front du Proche-Orient ne peuvent pas être déplacées sur les Fronts européens. Cette restriction est valable tout le temps.

[15.66] A partir de Jan/Fev 1915 : les unités HQ sur le Front Occidental qui dépassent leur capacité de mouvement imprimée sont immédiatement retournées sur leur face *« Depleted »* (Si ce n'est déjà fait). Cette restriction est retirée pour les deux camps immédiatement après le jeu du premier événement *« Shock-troop »* ou à l'entrée de n'importe quelle unité remplaçable de tanks alliée sur la carte, en fonction de ce qui arrive le premier.

[15.7] UNITES DE MONTAGNE

[15.71] Les unités de Montagne sont les seules unités qui peuvent attaquer ou se déplacer dans les hexes Alpins. De même, seules les unités de montagne peuvent tracer leur ravitaillement dans et/ou à travers ces hexes. Exception : Les unités italiennes de montagne peuvent tracer leur ravitaillement dans mais pas à travers les hexes Alpins en Autriche-Hongrie.

[15.8] UNITES ARABES ET ARMENIENNES

[15.81] Les unités Arabes et Arméniennes entrent en jeu grâce à certains évènements (voir 6.7, 6.8, 6.9). Les unités Arméniennes sont traitées comme des unités RU pour tout, y compris le ravitaillement et le remplacement. Les unités Arabes sont toujours considérées ravitaillées. Une unité Arabe contrôle seulement l'hex qu'elle occupe physiquement. Le contrôle d'un hex donné revient automatiquement au camp qui le contrôlait en dernier quand une unité Arabe l'abandonne.

[15.82] Les unités Arabes et Arméniennes entrent toujours en jeu sur leur face *« Untried »*. Aucun joueur ne peut savoir la Force de Combat actuelle de l'unité avant qu'elle soit engagée en combat, en attaque ou en défense. Une fois engagée et que la Force de Combat de l'unité a été révélée, le combat ne peut pas être annulé. Une fois révélée, la Force de Combat de l'unité est connue des deux camps.

[15.83] Si une unité Arabe est détruite, elle est placée sur sa face *« Untried »*, avec les autres unités arabes hors carte. Durant le Tour Stratégique suivant, une autre unité arabe est tirée au hasard et est placée dans n'importe quel hex de désert de Palestine. Les unités Arméniennes détruites sont placées dans la *« Dead Pile »* russe, face *« Tried »* et sont remplacées normalement (ne pas tirer de nouvelles unités arméniennes *« Untried »)*

[15.9] UNITES DU GOUVERNEMENT PROVISOIRE RUSSE ET DE L'ARMEE ROUGE.

[15.91] Immédiatement après la Chute du Czar, le joueur Allié doit remplacer toutes les unités d'infanterie Tsaristes RU (Sauf la division des volontaires serbes) par des divisions du Gouvernement Provisoire 1-2-3. Retourner simplement les unités.

[15.92] Ce remplacement a lieu pour toutes les unités affectées, sans tenir compte le leur emplacement, sur la carte, dans la *« Dead pile »*, etc. Toutes les unités du Gouvernement Provisoire restant après la conversion sont placées dans la *« Allied Available Units Box »* pour une entrée ultérieure.

[15.93] L'armée Rouge

Si aucun traité de Brest-Litovsk n'a été déclaré (5.46), le joueur allié peut commencer à former l'armée rouge au second Tour Stratégique qui suit le Révolution bolchevique.

Chaque Tour Stratégique éligible, à condition que le joueur CP n'ait pas encore déclaré un traité, lancer un dé. Le résultat est le nombre de

divisions du Gouvernement provisoires (Normalement ravitaillées) qui sont immédiatement converties en divisions 3-3-4 (Retourner simplement les unités sur leur face tsariste – Les unités du Gouvernement Provisoire éligibles pour la conversion en unité de l'armée Rouge sont signalées par leur symbole de type d'unité en rouge). Ces nouvelles unités « Armée rouge » ont leurs facteurs de combat pleinement disponibles.
Le joueur allié reçoit également une unité HQ RU 0-2 par Tour Stratégique où des unités de l'armée Rouge sont créées. (Utiliser les anciennes unités HQ Tsaristes). Ces unités HQ ne donnent jamais de soutien, que du ravitaillement.
Les russes continuent de souffrir des autres effets de l'effondrement. Les unités de l'Armée Rouge ne peuvent pas s'empiler, traverser, ou attaquer avec d'autres unités alliées. De plus, s'il n'y a pas assez de Divisions du Gouvernement provisoire disponibles sur la carte pour être remplacées, les divisions de l'armée rouge déterminées par le jet de dé en excès sont perdues.
Le joueur CP peut toujours déclarer le traité de Brest-Litovsk durant le Tour Stratégique suivant la Révolution Bolchevique, sans tenir compte de l'existence de l'armée Rouge

[16.0] EFFONDREMENT NATIONAL

En général : L'Autriche-Hongrie, la Belgique, la Bulgarie, la France, la Roumanie, la Russie et la Turquie sont susceptibles de subir l'effondrement national durant le déroulement de la partie. Les unités des nations effondrées sont sévèrement restreintes dans leurs capacités à opérer effectivement. Les circonstances qui déclenchent l'effondrement national sont expliquées dans les règles ci dessous pour chaque nation.

[16.1] EFFETS DE L'EFFONDREMENT NATIONAL

[16.11] Une nation effondrée perd immédiatement tous ses RP accumulés et ne peut plus acquérir d'autres RP sous toutes les formes. Toutes les unités HQ d'une nation effondrée sont immédiatement et définitivement retirées du jeu. Toutes les autres unités de combat d'une nation effondrée ont leur Force de Combat réduite à 1 en attaque et en défense. Les unités d'une nation effondrée ne peuvent plus s'empiler ni attaquer avec les unités d'autres nations. Tous les empilements de ce type au moment de l'effondrement doivent se dépiler à la première occasion.

[16.2] FRANCE

La France s'effondre au moment où chaque hex de Paris (W5008, W5009, W4908) est contrôlé par le CP tandis que :
• Il y a moins de six divisions US à pleine puissance en France, et
• Les Russes ne contrôlent pas au même moment un hex de fort ou de cité en Allemagne.
S'il y a au moins six divisions US à pleine puissance en France quand Paris tombe, la France ne s'effondre pas, même si le nombre de divisions US à pleine puissance devient ensuite inférieur à six. S'il n'y a pas de cité ou de fort contrôlé par le Russe en Allemagne et moins de six divisions US à pleine puissance en France quand Paris tombe, la France s'effondre.
NOTE : cette règle est différente pour la réalisation d'une victoire automatique par le Joueur CP bien que les hexes de Paris comptent dans la détermination d'une victoire (voir 18.2).

[16.3] RUSSIE

La Russie s'effondre au moment où à lieu la révolution Bolchevique durant un Tour Stratégique qui suit la chute du Tsar.
GWiE/NE & GWiNE : en plus des effets normaux de l'effondrement national, retirer toutes les unités RU de la taille d'une brigade du jeu.
[16.31] Guerre Civile Russe : en plus de l'effondrement, la Russie peut aussi être affectée par l'événement *« Russian Civil War »*. Voir 6.38 pour les effets de la Guerre Civile.

[16.4] BELGIQUE

La Belgique s'effondre au moment où chaque hex contenant une partie du territoire belge (qu'importe la taille) devient sous le contrôle du CP

[16.5] AUTRICHE-HONGRIE

L'Autriche-Hongrie s'effondre au moment où l'un des événements suivants arrive :
• Les Alliés contrôlent Vienne (E3606) ou Budapest (E3310)
• Les Alliés Contrôlent à la fois Trent (W2615 et Trieste (W2230)

• Au moins trois unités Alliées ravitaillées occupent un hex de bord de carte non alpin en Autriche-Hongrie sur la carte du Front-Italien.
• La Bulgarie et la Turquie se sont effondrées ou la Bulgarie s'est effondrée et la Turquie s'est rendue.

[16.6] TURQUIE
GWiE/NE ou GWiNE : La Turquie s'effondre au moment où des unités Alliées occupent l'hex E1124.
[16.61] Reddition Turque
En plus ou à la place de l'effondrement, la Turquie peut aussi se rendre.
TGWiE/NE : La Turquie se rend au moment où les Alliés occupent Constantinople (E1328) ou après un jet de dé pour la reddition turque. Voir 5.6 pour le jet de dé de la reddition turque et de ses effets.
TGWiNE seulement : La Turquie se rend après un jet de dé pour la reddition Turque.
TGWiE seulement : La Turquie se rend au moment où les Alliés occupent Constantinople (E1328) ou dès que l'événement *« Turkish Surrender »* est joué.
[16.62] La Reddition Turque a les effets suivants (repris de 5.6) :
• Toutes les unités Turques sont immédiatement retirées du jeu et tous les forts et Forts Lourds contrôlés par le Turc sont détruits.
• Constantinople et tous les hexes de cité et de ville sur les cartes du Front Egyptien et Irakien non occupés par des unités non turques du CP deviennent immédiatement Contrôlés par les Alliés.
• une fois que la Turquie s'est rendue, tant que le joueur CP a une unité non turque à Constantinople, il peut déplacer des unités GE des cartes du Proche Orient vers la carte du Front Oriental via le Mouvement Stratégique (Jamais l'inverse). Au moment où il n'y plus d'unité CP à Constantinople, Toutes les unités GE au Proche-Orient (Y compris la *« Transit Box »*) en dehors du Caucase sont éliminées.

[16.7] BULGARIE
La Bulgarie s'effondre au moment où Sofia (E1819) passe sous contrôle Allié ou quand l'évènement *« Bulgaria Collapse »* (6.55) est joué.

[16.8] ROUMANIE
S'ils sont sous contrôle Allié, les Roumains s'effondrent au moment où Bucharest (E2423) passe sous contrôle des CP à n'importe quel Tour après la Chute du Tsar. Si les Roumains sont sous contrôle CP, le Pays s'effondre au moment où Bucharest est sous contrôle Allié ou quand l'Autriche-Hongrie ou la Bulgarie s'effondre, en fonction de ce qui arrive en premier.

[17.0] REGLES NATIONALES SPECIALES

[17.1] ENTREE DES NEUTRES
L'Italie, la Grèce, la Roumanie et la Bulgarie entrent en guerre quand leur Evènement d'entrée respectif est joué. Les USA entrent en guerre au Tour Stratégique O à moins qu'ils arrivent plus tôt grâce à un évènement. La Turquie entre automatiquement en guerre durant le Tour Opérationnel d'Octobre 1914 mais elle ne peut pas déployer ses unités Européenne avant une action des Alliés ou le jeu d'un événement. Les unités Turques du Proche Orient sont mises en place au départ et sont capable d'engager les hostilités sur les cartes du proche Orient.

[17.11] L'entrée en Guerre par Evènement
L'évènement *« Entry »* d'une nation donnée ne peut pas être retardé et doit être joué durant la Phase des Nouvelles Unités du Tour Opérationnel dans lequel l'événement *« Entry »* est tiré.
L'Italie et la Grèce rejoignent les Alliés tandis que la Bulgarie rejoint les CP. La Roumanie rejoint le camp qui joue son événement *« Romania Entry »* en premier. Si les deux Camps jouent leur événement respectif dans la même Phase Evénement, la Roumanie n'entre pas en guerre. De même ; si l'Evènement *« Bulgaria Collapse »* est joué avant l'événement *« Bulgaria Entry »*, La Bulgarie n'entre pas en guerre.
Quand une Nation neutre donnée entre en guerre, le joueur qui la contrôle place toutes ses unités – sauf les renforts qui arrivent durant un Tour Stratégique suivant l'entrée en guerre – n'importe où à l'intérieur des Frontières de cette Nation durant la Phase des Nouvelles unités. Exception : Les unités grecques entrant en jeu après que l'événement *« Salonika »* a été joué peuvent seulement être placées dans des hexes non occupés par les CP en Grèce, voir 6.53.
Les unités des pays neutres nouvellement belligérants ne peuvent pas se déplacer ni attaquer durant le Tour Opérationnel qui suit le déploiement.

De même, aucune unité d'aucun camp ne peut entrer dans ou attaquer un hex d'un pays neutre nouvellement belligérant. Exception : Gallipoli, voir 6.52. A partir du Tour Opérationnel suivant, le nouveau belligérant est traité comme un membre normal de son camp.

[17.12] Les Etats Unis : Les unités US entrent en jeu durant plusieurs Tours Stratégiques après l'entrée en guerre US. Placer simplement les Nouvelles unités US entrantes dans la *« Allied European Available Units Box »* après avoir testé les effets des U-boats (voir règles 5.22 et 5.7)

[17.13] La Turquie Européenne : Ce sont des unités Turques avec des numéros de placement imprimés sur leurs pions. Elles sont placées dans leurs hexes respectifs quand l'un des ces événement arrive :
• GWiE/NE ou GWiE : Au moment où l'événement *« Gallipoli »*, *« Salonika »* ou *« Greek Entry »* a été joué.
• GWiE/NE ou GWiE : Au moment où une unité alliée entre la première fois dans un hex de la Turquie Européenne.
• GWiE/NE : Quand les Alliés contrôlent Au moins cinq hexes de reddition turque sur les cartes du Proche Orient.

[17.2] LES NATIONS ALLIEES
Les nations alliées en Août 1914 sont la France, le Royaume-Uni, la Russie Tsariste, La Serbie, le Monténégro et la Belgique. Les USA rejoignent automatiquement les Alliés durant le Tour Stratégique O (à moins d'être engagé plus tôt par un Evènement) et l'Italie, La Grèce et la Roumanie peuvent rejoindre les Alliés quand leur événement respectif *« Entry »* est joué. Enfin, le joueur allié contrôle également les unités des Arabes, des Arméniens, du Gouvernement Provisoire Russe et de l'Armée Rouge.

[17.21] Restrictions nationales des Alliés
Britanniques : Les unités britanniques ne peuvent pas opérer sur la carte du Front du Caucase. Les unités Britanniques marquées avec un code E/I peuvent seulement opérer sur les cartes du Front Egyptien et/ou Irakien. Les quatre compagnies de défense du canal de Suez peuvent seulement opérer à l'Ouest du canal de Suez. Les unités HQ britanniques marquées avec un code Eu peuvent seulement opérer sur les cartes du Front Européen. En dehors de ces restrictions, les unités Britanniques peuvent opérer sur n'importe quelle carte. Voir 13.3 pour les restrictions de remplacement BR via les HQ sur la carte du Front oriental.

Division BR 10NA : il y a deux unités pour cette division. Si on joue à GWiE seulement ou avec le jeu combiné, l'unité de combat 10NA entre en jeu durant le Tour Stratégique D et peut être utilisée n'importe ou avec les même restrictions qui s'appliquent aux unités BR. Si on joue à GWiNE seulement, la 10NA est retournée sur sa face Evènement *« Near East »* et sera jouée après avoir été tirée.

France : Seule la division française DFPS peut opérer hors d'Europe et seulement sur la carte du Front Egyptien. Une fois détruite, elle ne peut pas être remplacée. Voir 13.3 pour les restrictions de remplacement FR via les HQ sur la carte du Front Oriental.

Russie : Avec pour exception la Force Expéditionnaire en Perse (Voir ci-dessous), les unités RU peuvent seulement opérer sur les cartes du Front Oriental et du Caucase. Les unités RU marquées avec un code C peuvent seulement opérer sur la carte du Front du Caucase.

Force Expéditionnaire Russe en Perse (PEF)
Une fois par partie entre Jan/Fev 1916 et la chute du Tzar, le joueur Allié peut déplacer jusqu'à trois unités de la carte du Front du Caucase et les placer à Hamadan (N2436) sur la carte du Front Irakien, placer simplement les unités à Hamadan, aucun mouvement réel n'est requis <u>et les unités CP adjacentes n'affectent pas le placement</u>. On peut le faire uniquement si Tabriz (N3045) est contrôlé par l'Allié au moment du transfert.
• Hamadan devient alors la Source Principale de Ravitaillement pour ces unités (de la PEF) sur la carte du Front irakien. La PEF sont les seules unités RU qui peuvent opérer sur la carte du Front Irakien. Aucune autre unité ne peut y être envoyée et, si des unités de la PEF sont éliminées, elles ne peuvent pas y être remplacées ou retourner sur la carte du Front irakien (Elle peuvent être remplacées sur la carte du Front du Caucase normalement).
• A la fin de n'importer quel Tour, les unités ravitaillées de la PEF peuvent être retirée vers la *« Allied Near East Available Units Box»* et peuvent ré-entrer sur la carte du Front du Caucase dans n'importe quelle Phase des Nouvelles Unités suivante. C'est une option « tout ou rien » : Toutes les unités survivantes de la PEF doivent être retirées ou aucune. Une fois que la PEF est retirée, les unités

RU ne peuvent plus entrer à nouveau sur la carte du Front Irakien.

Etats-Unis. Une seule unité US peut opérer hors de la carte du Front Occidental. Aucune unité US ne peut opérer sur les cartes du Front proche-Oriental.

Italie : Les unités italiennes sont les seules unités Alliées qui peuvent opérer sur la carte du Front Italien avant 1917. Pas plus de six unités italiennes peuvent opérer hors de la carte du Front Italien avant que l'Autriche-Hongrie s'effondre. Après l'effondrement de l'Autriche-Hongrie, plus de six unités italiennes peuvent opérer en dehors du Front italien, mais toute unité italienne au-dessus de six opérant à l'extérieur doit le faire sur la carte du Front Oriental seulement. Voir 13.3 pour les restrictions de Remplacement IT via HQ sur la carte du Front Oriental. De plus, les unités italiennes ne peuvent jamais opérer sur les cartes du Front Proche Oriental. Voir 17.31 les Restrictions nationales du CP – Autriche-Hongrie.

Belgique : Les unités belges peuvent seulement opérer sur la carte du Front Occidental.

Serbie : Les unités serbes peuvent seulement opérer sur la carte du Front Oriental.

Grèce : Les unités grecques ne peuvent pas se déplacer et attaquer en dehors des Balkans. (voir 3.13 ci-dessus, pour la définition). Bien que des unités des deux camps puissent entrer en Albanie et en Grèce une fois que l'événement *« Salonika »* a été joué, la Grèce reste un état neutre jusqu'à ce que l'événement *« Greece entry »* soit joué. Voir 6.53 et 17.11

Monténégro : Les unités Monténégrines ne peuvent pas se déplacer (mais peuvent attaquer) en dehors du Monténégro.

ANA et Arménie : Les unités de l'armée Arabe du nord (ANA) – et l'événement *« Lawrence of Arabia »* - Peuvent seulement opérer sur la carte du Front Egyptien dans l'empire Ottoman. Les unités Arméniennes peuvent seulement opérer sur la carte du Front du Caucase en dehors de la Perse.

[17.3] LES PUISSANCES CENTRALES

Les CP en Août 1914 sont l'Allemagne et l'Autriche-Hongrie. La Turquie entre en jeu comme pays contrôlé par les CP au Tour de jeu d'Octobre 1914. La Bulgarie et la Roumanie peuvent entrer comme alliés des CP quand leur événement respectif *« Entry »* est joué.

[17.31] Restrictions nationales des CP

Allemagne : Pour l'essentiel, les unités GE peuvent opérer sur n'importe quel carte de Front. Les unités HQ GE, par contre, ne peuvent pas opérer sur les cartes du Front Proche-Oriental. Les divisions GE ne peuvent pas utiliser le mouvement Stratégique dans et entre les cartes du Front proche-oriental avant que les unités turques Européennes ne soient mise en place (voir 17.13). Les unités de la taille d'une brigade ou d'un bataillon peuvent en revanche le faire.

Autriche-Hongrie : Les unités austro-Hongroises (AH) sont les seules unités CP qui peuvent opérer sur la carte du Front Italien avant 1917. Pas plus de quatre unités AH peuvent opérer sur la carte du Front Occidental, et jamais avant 1917.
Sur la carte du Front Oriental, pas plus de quatre unités AH ne peuvent opérer au nord de la rangée E48xx. Par contre, si le joueur CP contrôle à la fois Kiev (E4129) et Odessa (E3031) avant la Révolution Bolchevique, cette restriction est levée seulement en dehors de l'Allemagne.
Si les Alliées reprennent ces cités, seules quatre unités AH au nord de la rangée E48xx peuvent attaquer et aucune unité supplémentaire ne peut être envoyée au nord de la rangée E48xx. Cependant, Les unités déjà présentes au Nord de E48xx n'ont pas à se déplacer au sud. Si le joueur CP contrôle à nouveau Odessa et Kiev, Les unités AH peuvent opérer à nouveau librement.
Après la révolution Bolchevique, le Joueur CP est à nouveau limité à quatre unités AH au nord de la rangée E48xx. Les unités AH en excès doivent se déplacer au sud de la rangée E48xx aussi vite que possible, en utilisant le mouvement Opérationnel ou Stratégique. Cependant, le Joueur CP n'est pas obligé d'utiliser le mouvement Stratégique pour satisfaire cette restriction.

Turquie : Pas plus de quatre unités Turques peuvent opérer en dehors des Balkans sur les cartes européennes, et seulement sur la carte du Front Oriental. Les unités turques peuvent opérer librement sur les cartes Proche-Orientales, excepté que pas plus de trois unités Turques peuvent opérer en Egypte, y compris le Sinaï, à la fois. Aucune des unités turques qui commencent la partie sur les cartes du Front Proche oriental ne peut entrer en Turquie Européenne avant que les divisions turques européennes ne soient déployées (voir 17.13)

Exception : La 3eme Division Turque peut entrer en jeu via la *« Turkish Required Reserve Box »* si, au Tour Stratégique E, les unités turques européennes n'ont pas encore été déployées. Enfin, aucune unité CP ne peut entrer dans un hex de l'Empire Ottoman avant que les unités turques européennes n'aient été déployées. Exception : Les unités GE de la taille d'une brigade ou d'un bataillon.

19eme Division Turque : Au Tour Stratégique N, la 19eme division turque 3-4-4 est définitivement remplacée par la 19eme division 2-4, qu'elle soit localisée sur ou en dehors de la carte.

Bulgarie : Les unités bulgares ne peuvent pas se déplacer ni attaquer en dehors des Balkans.

[17.4] AUTRES NATIONS

Roumanie : Les unités Roumaines peuvent seulement opérer sur la carte du Front Oriental.

Albanie : les unités des deux camps ne peuvent entrer en Albanie avant que l'événement *« Salonika »* ne soit joué ou que la Grèce entre en guerre, en fonction de ce qui arrive en premier. Une fois que l'un de ces événements s'applique, les deux camps peuvent entrer en Albanie librement. De plus, Valona (E1210) devient une source de ravitaillement pour les unités italiennes (seulement) a condition qu'elle ne soit pas sous le contrôle CP.

Perse : Les unités Perses, sans tenir compte de leur allégeance, peuvent seulement opérer en Perse. L'unité *« Persian Cossack »* peut seulement opérer en Perse sur la carte du Caucase. Les unités *« Persian Gendarmerie »* et *« South Persian Rifles »* peuvent seulement opérer en Perse sur la carte du Front irakien.

Aucune unité ne peut entrer à Hamadan (N2436) avant que la PEF russe (17.21) ne soit entrée en jeu.

Hollande et Suisse : La Hollande et la Suisse n'entrent jamais en guerre et ne peuvent pas être traversées par des unités des deux camps. Exception : L'événement d'avant-guerre #5 CP.

[18.0] CONDITIONS DE VICTOIRE

En général : La partie est gagnée par le joueur gagnant le contrôle de suffisamment d'hexes clés contrôlés par son adversaire, brisant ainsi sa volonté de combattre. La victoire est vérifiée une fois au début de chaque Tour Stratégique (Sauf durant les Tours Stratégiques A et B). Chaque camp a aussi la possibilité de gagner par « mort subite » à n'importe quel moment de la partie.

[18.1] VICTOIRE REGULIERE

[18.11] Le joueur CP est déclaré vainqueur si, durant la Phase de Vérification de la Victoire de n'importe quel Tour Stratégique après le Tour B, il a au moins 20 Points de victoire (VP). Le joueur CP reçoit un VP pour chaque hex de victoire qu'il contrôle sur toutes les cartes. Exception : Scutari (E1709) compte comme hex de point de victoire seulement avant l'effondrement Austro-Hongrois/ Baku (N3653) compte la plupart du temps comme hex de VP pour le CP ; cependant, après que l'événement *« Army of Islam »* a été joué, il ne compte que si elle est occupée par une unité non TU CP (6.45)

[18.12] En plus des différents hexes de cité et de ville marqués comme hexes CP de VP, Tous les hexes de bord de carte en France et tous les hexes à l'Ouest du canal de Suez sont considérés comme des hexes CP de VP en ce qui concerne 18.11.

18.13] Retirer un du total des VP du CP pour chaque hex de cité en Allemagne, Autriche-Hongrie, Bulgarie, au Luxembourg et dans l'empire Ottoman qui est actuellement contrôlé par les Alliés.

[18.14] Tous hexes du bord de la carte en Allemagne (sur les deux cartes) sont considérés comme des hexes de cité en ce qui concerne 18.13. Si durant la Phase de Vérification de la Victoire de n'importe quel Tour Stratégique, le nombre final des VP du CP (hexes de victoire moins cités CP capturées) est inférieur à zéro, les Alliés gagnent. Utiliser les marqueurs *« Central Powers Victory point »* et *« Allied cities Controlled »* pour garder une trace de ces deux nombres.

[18.15] Chaque joueur peut concéder la défaite (Accepter un armistice) à n'importe quel moment s'il sent que sa situation est devenue désespérée. Si aucun joueur n'a gagné à la fin de juin 1919 (Phase de vérification de la Victoire du Tour Stratégique U), la partie est déclarée nulle.

[18.2] VICTOIRE AUTOMATIQUE DU CP

[18.21] Durant n'importe quel Tour après que l'événement *« French Mutiny »* a été joué et que la Russie se soit effondrée, le joueur CP lance un dé chaque fois qu'il capture un hex VP en France (Seulement). Il ajoute à ce jet de dé son nombre actuel de VP (CP VP moins Cités CP contrôlées

par les Alliés déterminé selon 18.13 ci-dessus). Si le total final est supérieur ou égal à 20, Le moral national Français s'effondre et le CP gagne immédiatement.

[18.22] Ce jet de dé est seulement fait la première fois qu'un hex VP en France est pris. Si l'hex est par la suite perdu et re-capturé par le joueur CP, on ne lance pas à nouveau pour cet hex. Les joueurs doivent noter sur une feuille les hexes de ce type.

[18.23] Si le joueur CP capture plus d'un hex VP en France dans un Tour donné, il lance un dé pour chaque hex, ajoutant un au jet de dé pour chaque lancer après le premier.

[18.24] Le lancer de dé pour une victoire en « mort subite » est modifié par les DRM (cumulatifs) suivants :
+1 si les USA sont entrés en guerre mais qu'il y a moins de six divisions US à pleine puissance en France.
-1 si l'événement *« Tiger »* est en jeu.
-1 pour chaque hex VP en France et en Belgique que les Alliés ont re-capturé après le Tour de Jeu 28 (Mars 1917). Utiliser le marqueur *« Victory Points Retaken »* pour en garder une trace sur la *« General Records Track »*. Ce nombre n'est jamais diminué, même si le joueur CP reprend ensuite les hexes VP capturés. Par contre, chaque hex VP Franco-Belge est compté seulement la première fois qu'il est repris par les Alliés. Ne pas compter à nouveau ces hexes s'ils sont par la suite re-capturés par le CP et à nouveau repris par les Alliés.
EXEMPLE : Le joueur CP capture Verdun en juillet 1917 et les Alliés ensuite la reprennent. Le marqueur « Victory point retaken » est placé sur l'espace « un » de la piste générale d'enregistrement. Le joueur CP devra enlever un aux jets de dés de victoire par « mort subite » les lancers suivants, même s'il reprend Verdun. De même, si les Alliés reprennent Verdun à nouveau, le Marqueur « Victory points retaken » ne sera pas avancé. Si par contre, les Alliés reprennent Arras, le joueur CP devra commencer par retirer deux à ses jets de dé pour victoire par « mort subite ».

[18.25] Si on joue avec l'option qui permet au joueur Allié d'annuler l'Evènement « French Mutiny », le joueur CP ne saura pas quand il est éligible pour une Victoire par « Mort subite ». Il peut lancer le dé comme s'il était éligible n'importe quel tout après 1916, et le joueur allié doit l'informer si une ne victoire par « mort subite » des CP a été obtenue (*essayez d'être honnêtes, les gars, ce n'est qu'un jeu*). Si la *« French Mutiny »* n'a pas eu lieu, ces « faux » lancers de dé pour mort subite ne comptent pas pour les hexs de VP Français en question. En d'autres termes, lorsque le joueur CP a fait un lancer pour un hex de VP donné, ce lancer à été fait pour cet hex, que la *« FrenchMutiny »* existe ou non.

[18.26] Bien que les hexs de VP en France ne puissent faire l'objet que d'un seul lancer de mort subite, ils comptent toujours pour la détermination d'une victoire régulière (voir 18.1 ci-dessus). Aussi, le marqueur *« Victory points retaken »* n'a aucun effet sur la détermination d'une victoire régulière.

[18.3] VICTOIRE AUTOMATIQUE DES ALLIES
Les alliées gagnent automatiquement au moment où ils contrôlent Berlin ou deux hexes de la Ruhr.

[18.4] VICTOIRE DANS « GREAT WAR IN THE NEAR EAST »
Les conditions de victoire ci-dessus sont applicables dans **« Great War in Europe »** ou dans une partie combinée. Quand on joue à **« Great War in the Near East »** seule, les règles suivantes sont utilisées :
Alliés : Les Alliés gagnent s'ils forcent la Turquie à se rendre via le jet de dé de reddition de la Turquie (5.6 ci-dessus)
CP : Le CP gagne si :
• La Turquie ne s'est pas rendue à la fin de 1918. Si l'événement *« Army of Islam »* a été joué, le CP doit aussi contrôler Baku (N3653)
• Autrement, le Joueur CP peut également gagner durant n'importe quel Tour Stratégique avant la Chute du Tsar durant lequel il contrôle au moins deux hexes de victoires Alliés ravitaillés. Durant n'importe quel Tour Stratégique suivant la Chute du Tsar, le joueur CP doit contrôler au moins trois hexes de victoire Alliés afin de gagner. Si les deux joueurs accomplissent leurs conditions de victoire durant le même Tour Stratégique, les Alliés sont considérés comme vainqueurs.