

Distant Foreign Fields La Grande Guerre 1914-1918

The Soldier - by Rupert Brooke, 1914

If I should die, think only this of me:
That there's some corner of a foreign field
That is for ever England. There shall be
In that rich earth a richer dust concealed;
A dust whom England bore, shaped, made aware,
Gave, once, her flowers to love, her ways to roam,
A body of England's, breathing English air,
Washed by the rivers, blest by suns of home.

And think, this heart, all evil shed away,
A pulse in the eternal mind, no less
Gives somewhere back the thoughts by England given
Her sights and sounds; dreams happy as her day;
And laughter, learnt of friends, and gentleness,
In hearts at peace, under an English heaven.

Ce poème a été écrit par Rupert Brooke lorsqu'il servait dans la British Royal Naval Division. Brooke est mort d'un empoisonnement du sang alors qu'il se rendait à Gallipoli, mais il ne fut pas le seul à mourir loin de sa terre natale. Ses compatriotes ont combattu et donné leur vie dans les déserts de Mésopotamie, sur les côtes de Gallipoli, et dans les montagnes de Macédoine. Des hommes sont morts dans leur patrie mais loin de leur foyer : parmi eux les Allemands de Rhénanie en Prusse de l'Est, les Hongrois dans les Alpes Autrichiennes, les Siciliens sur le plateau rocheux du Carso, les Finlandais dans les forêts Lithuanienne, et les Sibériens dans les plaines Polonaises. Ces hommes ont combattu dans leur patrie, mais pour chacun d'eux, la terre pour laquelle ils ont combattu et ont péri n'était pas leur foyer, mais une quelconque lointaine terre étrangère.

La Première Guerre Mondiale est une des plus grandes tragédies du 20^e siècle. Elle a lancé des hommes utilisant d'anciennes tactiques contre les nouvelles technologies militaires. Ces nouvelles technologies donnaient l'avantage au défenseur et cela entraîna des massacres de soldats comme on n'en avait jamais vu auparavant.

La Grande Guerre fut vraiment « grande » par son impensable destruction de la vie, tout cela pour de vagues idéaux. On a plus facilement compris la Seconde Guerre Mondiale en tant que bataille entre le bien et le mal, mais aucune explication aussi simple ne peut être donnée pour la Première Guerre Mondiale. Ce fut un extraordinaire thème de tragédie et d'héroïsme, une guerre où de jeunes hommes furent envoyés au combat avec une incroyable innocence. Au lieu de la gloire sur le champ de bataille, ces jeunes hommes ont rencontré une mort peu glorieuse causée par d'autres jeunes hommes tout autant perdu qu'eux dans un océan de tranchées, de maladie, de boue et de sang.

1.0 INTRODUCTION

Distant Foreign Fields : La Grande Guerre 1914-1918 est un jeu de simulation historique basé sur des hexagones qui simule la Première Guerre Mondiale en intégralité sur chacun des fronts majeurs en Europe et au Moyen Orient. Les joueurs peuvent choisir de jouer toute la guerre sur tous les fronts ou de commencer la guerre sur des fronts individuels à des dates historiques avec des positions également historiques.

Pour vos questions sur les règles, des errata, des mises à jour et de nouvelles productions de Grenier Games, veuillez nous rendre visite sur notre site www.greniergames.com ou envoyez-nous un e-mail à greniergames@sympatico.ca

Ce livret de règles, écrit sous forme de « cas », il contient toutes les règles nécessaires pour jouer à ce jeu. Nous vous suggérons de lire ce livret en entier avant de commencer à jouer. Tout ce qui est nécessaire au jeu est inclus dans la boîte. Vous trouverez tous les éléments suivants dans chaque exemplaire de *Distant Foreign Fields : La Grande Guerre 1914-1918* :

- Un livret de règles contenant toutes les règles et les informations de préparation au jeu ainsi qu'un Ordre de Bataille et des Exemples de Jeu.
- Des cartes du Front Ouest, du Front Est, du Front des Balkans, du Front Transcaucasien, du Front Italien, du Front du Moyen-Orient ainsi qu'une extension pour l'Allemagne.
- 3600 pions.
- 54 cartes événements.
- Des fiches d'aides de jeu.
- Deux dés à dix faces.

Les six cartes de fronts et la carte de l'Allemagne sont basées sur des hexagones (hexs) et sont à des échelles différentes. L'échelle en kilomètres par hex est indiquée sur chaque carte, ainsi que le nombre de points de mouvement possédés par chaque unité sur chaque carte. L'extension de l'Allemagne, le Front Ouest, le Front des Balkans, et le Front du Moyen-Orient contiennent tous les tableaux et tables nécessaires au jeu et permettent également de garder une trace de certaines informations au cours de la partie.

Les règles suivantes s'appliquent au Scénario de la Grande Campagne (10.1) ainsi qu'aux scénarios plus petits à moins qu'autre chose ne soit précisé.

1.1 CARTE

La carte est divisée en six théâtres différents. Ces six cartes ne nécessitent pas un assemblage précis. Elles peuvent être placées ensemble ou séparément, selon la place dont vous disposez. Pour des questions de simplicité, nous vous suggérons de placer la carte du Front Est juste au-dessus de celle du Front des Balkans, car le mouvement et le combat entre ces deux cartes sont possibles. De même, l'extension de l'Allemagne devrait être placée entre les cartes du Front Ouest et du Front Est.

Le mouvement est différent sur chaque carte. Le mouvement est expliqué plus en détail un peu plus loin (2.2.5). Les potentiels de mouvement sont imprimés sur chaque carte. Pour les différents fronts, ils sont composés des nombres d'hexs suivants :

Front de l'Ouest :	8
Front de l'Est :	4
Front des Balkans :	4
Front Italien :	8
Front du Moyen-Orient :	3
Front Transcaucasien :	4

La carte de l'extension Allemande contient la Carte de Strasbourg et la Carte de Berlin. Ce sont respectivement des extensions du Front Ouest et du Front Est. Elles utilisent les mêmes échelles de mouvement et on peut y entrer ou en sortir par les hexs de bord de carte où se trouve une ligne rouge et jaune. Ces deux ajouts de carte devraient être considérés comme faisant partie des cartes du Front Ouest et du Front Est.

En plus de six fronts majeurs, il y a deux ajouts de carte. Il y a la Carte de la Seine pour le Front de l'Ouest, et la Carte de Petrograd pour le Front de l'Est. Les potentiels de mouvement pour ces ajouts de cartes sont les suivants :

Carte de la Seine :	4
Carte de Petrograd :	2

Pour entrer sur ces ajouts, les unités doivent passer par les hexs contenant des lettres en capitales.

On peut entrer et sortir de la Carte de la Seine par les hexs A, B, C et D sur le bord ouest de la carte du Front Ouest et par les hexs correspondants sur la Carte de la Seine. L'hex A de la carte du Front Ouest, correspond à l'hex A de la Carte de la Seine, l'hex B avec l'hex B et ainsi de suite. Le mouvement se fait comme si ces hexs étaient adjacents les uns aux autres.

On peut entrer et sortir de la Carte de Petrograd par les hexs A et B sur le bord nord de la carte du Front Est, qui correspondent aux hexs A et B de la Carte de Petrograd.

Le mouvement entre les différentes cartes de front se fait par voie ferrée (2.2.5.4) sans aucune restriction sur les connexions ferroviaires. Par exemple, une unité prenant le train du Front Est vers le Front Ouest peut quitter la carte du Front Est par n'importe quel hex de voie ferrée du bord ouest et entrer sur le Front Ouest par n'importe quel hex de

voie ferrée du bord est. Ceci est expliqué en détail un peu plus loin.

Par contre, le Front des Balkans et le Front Est sont reliés de la même façon que les ajouts de cartes. Les unités peuvent passer d'un front à l'autre par les hexs A, B, C, D et E du bord sud du Front Est et du bord nord du Front des Balkans. Comme pour les ajouts de cartes, l'hex A du Front Est correspond à l'hex A du Front des Balkans et ainsi de suite.

Vous trouverez une légende sur la carte du Front Ouest. Les hexs suivants sont présents sur la Légende de la Carte :

Terrain (5.0) : Difficile, Forêt, Hauteurs, Montagnes, Pics, Rivière, Marais, Marécage, Lac, Ville et deux hexs de terrain Clair : Désert et Plaine. Les effets de ces types de terrains sont détaillés plus loin.

Constructions : Les villages et les villes sont utilisés pour le Moral National (MN) (2.2.7.1), ainsi que les marqueurs de Valeur de Moral. Les Centres de Ravitaillement et les Centres de Ravitaillement Portuaires concernent le ravitaillement (3.0) et le placement des unités (2.1.3). Les Voies Ferrées (2.2.5.4) sont utilisées pour un déplacement rapide. Tout ceci est expliqué en détail plus loin.

1.1.1 Hexs Spéciaux

La ville de Budapest s'étend sur deux hexs. Une rivière passe entre ces hexs. La ville de Budapest vaut 8 PMN, chaque hex valant 4 PMN. Donc, si l'Autriche-Hongrie perd un de ces hexs, elle perd 4 PMN.

La ville de Gallipoli dans l'Empire Ottoman doit être capturée par les Alliés avant que ceux-ci ne puissent débarquer des unités terrestres dans n'importe quels hexs côtiers au nord et à l'ouest de Gallipoli dans la Mer de Marmara.

Les petites rivières dans le Delta du Nil sont considérées comme étant des rivières sur les côtés d'hexs qu'elles chevauchent.

L'hex traversé par le Golfe de Suez est infranchissable.

1.2 ECHELLE DE TEMPS

Les tours représentent une durée d'un mois, sauf pour août et septembre 1914 sur le Front de l'Ouest, qui durent une semaine. A la fin de chaque tour, le pion Mois est avancé dans la case du mois suivant sur la Table du Temps.

Les Tours Saisonniers sont utilisées pour l'achat des unités (2.1.2) et pour le ravitaillement.

1.2.1 Août-Septembre 1914

Pendant la période d'août et septembre 1914, le Front de l'Ouest est joué en tours d'une semaine indépendamment des Fronts des Balkans et Est. Pendant la 4^è semaine d'août et de septembre, le jeu est étendu aux Fronts des Balkans et de l'Est. Pendant les tours des trois premières

semaines d'août et septembre 1914, le Front de l'Ouest est la seule carte en jeu. Pendant les tours des 4^es semaines d'août et septembre, les Fronts de l'Ouest, de l'Est et des Balkans sont en jeu.

Il fait beau temps pendant les quatre tours hebdomadaires d'août 1914. L'Allemagne reçoit l'initiative pendant la Phase de Ravitaillement et d'Offensive du premier tour hebdomadaire d'août 1914.

1.3 UTILISATION DES DES

On utilise un dé à 10 faces pour déterminer la météo, les résultats du combat ainsi que d'autres choses au cours de la partie. Les modificateurs au dé (MD) affectent la valeur nécessaire pour porter un coup au but en combat. Par exemple, si une infanterie avec une force de 3 a un MD de +1 grâce à un bonus de terrain alors sa valeur de coup au but est de 4 ou moins au lieu de 3 ou moins. Dans le cas d'un MD de -1, l'infanterie obtiendra un coup au but sur un jet de 2 ou moins au lieu de 3 ou moins.

Si les MDs font passer la valeur de coup au but d'une unité en-dessous de 1, on lance deux dés et il faut faire deux 1 pour obtenir un coup au but. Quelle que soit la valeur négative de coup au but (ex : -2), la procédure d'utilisation des deux dés est toujours utilisée.

Techniquement, les MDs ne modifient pas le résultat du dé en lui-même, ils modifient le résultat nécessaire pour obtenir un coup au but.

Le 0 sur le dé indique un résultat valant 10.

1.4 JOUEURS

Il est préférable de jouer à deux. Un joueur prend le camp des Alliés et l'autre celui des Puissances Centrales. D'autres joueurs pourraient vouloir jouer et nous vous suggérons que chaque joueur prenne une ou plusieurs nations au sein d'une alliance ou bien qu'ils prennent des responsabilités pour certains fronts.

2.0 SEQUENCE DE JEU

Chaque tour est divisé en plusieurs phases. Les Tours Saisonniers ont quatre phases et les Tours Mensuels en ont sept.

2.1 TOURS SAISONNIERS

Les phases des Tours Saisonniers sont jouées dans l'ordre suivant :

- 1) Reconstitution des Réserves de Forces.
- 2) Phase d'Achat.
- 3) Phase de Placement.
- 4) Phase de Tirage des Cartes Événements.

2.1.1 Reconstitution des Réserves de Forces

Les joueurs placent les unités qui arrivent pendant le tour saisonnier dans les Réserves de Forces Alliées ou des Puissances Centrales. Les dates d'entrée des unités sont données dans l'Ordre de Bataille (11.0) et sont aussi imprimées sur les pions eux-mêmes. Chaque unité contient un code d'entrée. Toutes les unités avec le code « ST » sont placées sur la carte pendant le placement initial. Toutes les autres unités ont un code d'entrée dont le premier chiffre (1-4) correspond à la saison (1 = Hiver, 2 = Printemps, 3 = Été, 4 = Automne) et le second chiffre correspond à l'année (14 = 1914, 15 = 1915, et ainsi de suite). Le Tour Saisonnier d'hiver se déroule après le tour de décembre. Donc 4-14 représente le tour saisonnier de décembre 1914 et janvier 1915.

2.1.2 Phase d'Achat

Les joueurs achètent simultanément leurs unités de combat (4.0), leurs renforts (2.1.3), le gaz (4.7), et le ravitaillement (3.0). Les joueurs utilisent leurs Points de Moral National (PMN) (2.2.7) pour acheter ces unités. Donc si le Niveau de Moral National d'une nation est de 60, son joueur peut acheter pour 60 PMN d'unités et de ravitaillement. Le Tableau de MN n'est pas ajusté après avoir fait les achats, donc les joueurs doivent calculer ce qu'ils peuvent acheter sur une feuille à part. Le Tableau de MN ne sert pas à indiquer le nombre de PMN disponibles, il sert à indiquer le Niveau de Moral National de la nation.

Les nouvelles unités de combat qui sont achetées dans la Réserve de Forces ne peuvent pas voir leur force augmenter par des renforts spécifiques au cours du même Tour Saisonnier. Elles doivent être achetées avec leur force de départ.

Les Points de Moral National inutilisés ne peuvent pas être économisés afin d'être utilisés lors d'un tour ultérieur.

2.1.3 Phase de Placement

Les joueurs placent simultanément leurs achats sur la carte.

Les nouvelles unités de combat, unités de gaziers et de ravitaillement sont placées sur ou adjacentes aux Centres de Ravitaillement (3.2) ou aux Centres de Ravitaillement Portuaires (3.7).

Il existe deux types de renforts : génériques et spécifiques. Les renforts génériques peuvent être utilisés pour augmenter la force de l'infanterie, de la cavalerie et des unités aériennes au cours de la Phase de Renforts des Tours Mensuels. Ils sont achetés au coût de 5 PMN pendant les Tours Saisonniers et sont indiqués sur la Piste des Renforts. Une nation ne peut jamais avoir plus de 10 renforts génériques

Les renforts spécifiques sont utilisés pour augmenter la force de l'infanterie, de la cavalerie et des unités aériennes au cours de la Phase de Placement du Tour Saisonnier. Les renforts spécifiques sont des points de forces pour les unités et coûtent autant que le nombre de points de force

de ces unités (ex : 4 PMN pour l'infanterie, 3 PMN pour la cavalerie).

Les renforts spécifiques peuvent être placés sur la carte directement en augmentant les Points de Force (4.1) des unités de combat.

Les unités de combat avec deux hexs de distance ou plus entre elles et l'unité de combat ennemie la plus proche peuvent prendre des renforts au prix de un point de ravitaillement, pris dans n'importe quel Dépôt de Ravitaillement à portée (potentiel de mouvement de chaque carte).

Les unités de combat dans un rayon de deux hexs d'une unité ennemie prennent des renforts au prix de deux points de ravitaillement, pris dans n'importe quel Dépôt de Ravitaillement à portée.

Si la nation qui place ne contrôle aucun Centre de Ravitaillement, alors les unités peuvent être placées dans une ville de la nation. Si aucune ville n'est contrôlée, l'unité peut être placée sur le Centre de Ravitaillement ami le plus proche sur le même front. S'il n'en existe pas alors l'unité ne peut pas être placée sur la carte avant le prochain Tour Saisonnier.

2.1.3.1 Unités Gratuites

Pendant la Phase de Placement, certaines nations reçoivent aussi des unités gratuites. A chaque Tour Saisonnier, l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie, la Russie, la Grande Bretagne et la France reçoivent gratuitement trois renforts génériques qui peuvent être placés pendant la Phase de Placement ou économisés sur la Piste des Renforts.

De même, à chaque Tour Saisonnier, l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie, la Russie, la Grande Bretagne et la France reçoivent gratuitement 5 ravitaillement par QG. Pendant la Phase de Placement, ajoutez 5 ravitaillements au Dépôt de Ravitaillement de chaque QG.

2.1.4 Phase de Tirage des Cartes Evénements

A la fin du Tour Saisonnier, les Alliés et les Puissances Centrales tirent un certain nombre de cartes événements. Les cartes événements sont détaillées plus loin (6.0).

Après le tirage des cartes événements, déplacez le pion Mois sur le mois suivant.

2.1.5 Tour Saisonnier d'Août 1914

Entre les tours hebdomadaires d'août et septembre 1914 il y a un Tour Saisonnier spécial. Pendant ce tour, seuls la Belgique, la France, la Grande Bretagne et l'Allemagne peuvent participer, et tous les achats ainsi que les renforts ne peuvent être placés que sur le Front Ouest.

2.2 TOURS MENSUELS

Les phases des Tours Mensuels sont jouées dans cet ordre :

- 1) Phase Météo.
- 2) Phase de Ravitaillement.
- 3) Phase Aérienne.
- 4) Phase d'Offensive.
- 5) Phase de Mouvement.
- 6) Phase de Renforts.
- 7) Phase de Moral National.

2.2.1 Phase Météo

Pendant cette phase on détermine la météo. On détermine la météo pour cinq des fronts. Le Front du Moyen-Orient n'a pas de changement météorologique et la météo n'y affecte pas les unités. Pendant chaque Phase Météo, on lance un dé pour déterminer la météo qui est ensuite indiquée sur la Table Météo de chaque carte.

Les trois mois suivants un Tour Saisonnier sont considérés comme faisant partie de cette saison.

Front de l'Ouest

Hiver : Beau 1-3, Froid 4-9, Blizzard 10.
Printemps : Beau 1-4, Humide 5-8, Pluie 9-10.
Été : Beau 1-7, Humide 8-9, Pluie 10.
Automne : Beau 1-5, Humide 6-8, Froid 9-10.

Front de l'Est

Hiver : Beau 1-2, Froid 3-7, Blizzard 8-10.
Printemps : Beau 1-3, Humide 4-8, Pluie 9, Froid 10.
Été : Beau 1-7, Humide 8-9, Pluie 10.
Automne : Beau 1-5, Humide 6-7, Froid 8-10.

Front Italien

Hiver : Beau 1-2, Froid 3-7, Blizzard 8-10.
Printemps : Beau 1-3, Humide 4-8, Pluie 9, Froid 10.
Été : Beau 1-7, Humide 8-9, Pluie 10.
Automne : Beau 1-5, Humide 6-7, Froid 8-10.

Front des Balkans

Hiver : Beau 1-3, Froid 4-8, Blizzard 9-10.
Printemps : Beau 1-4, Humide 5-8, Pluie 9-10.
Été : Beau 1-7, Humide 8-9, Pluie 10.
Automne : Beau 1-6, Humide 6-8, Froid 9-10.

Front Transcaucasien

Hiver : Beau 1-2, Froid 3-6, Blizzard 7-10.
Printemps : Beau 1-3, Humide 4-7, Pluie 8-9, Froid 10
Été : Beau 1-7, Humide 8-9, Pluie 10.
Automne : Beau 1-4, Humide 5-6, Froid 7-10.

2.2.1.1 Effets de la Météo

Beau Temps : Il n'y a aucun effet lorsqu'il fait beau.

Temps humide : Le mouvement des unités terrestres et de ravitaillement est diminué de moitié et l'efficacité de l'artillerie est réduite de un (-1).

Temps Pluvieux : Les unités aériennes ne peuvent pas bouger. Le mouvement des unités terrestres et de ravitaillement est diminué de moitié et l'efficacité de l'artillerie est réduite de un (-1). Les chars ne peuvent pas être utilisés en combat. Les unités terrestres en attaque ont leur jet d'attaque réduit de un (-1) et les tranchées avec un seul point de force ne peuvent pas être prises en pertes.

Temps Froid : Les unités terrestres ont leurs forces d'attaque et de défense réduites de un (-1). Le mouvement des unités terrestres et de ravitaillement est diminué de moitié et toutes les actions offensives et défensives coûtent le double du ravitaillement habituel.

Blizzard : Les unités aériennes ne peuvent pas bouger. Le mouvement des unités terrestres et de ravitaillement est diminué de moitié. Les chars ne peuvent pas être utilisés en combat. Les unités terrestres en défense ont leur jet d'attaque réduit de un (-1). Les unités terrestres en attaque ont leur jet d'attaque réduit de deux (-2). Toutes les actions offensives et défensives coûtent le double du ravitaillement habituel. Toute unité se trouvant dans un hex de montagne lors d'un blizzard est réduite d'un point de force pendant la phase météo.

2.2.2 Phase de Ravitaillement

Pendant la phase de ravitaillement, toutes les unités de ravitaillement (3.1) sur toutes les cartes peuvent être déplacées par tous les joueurs. Lancez un dé pour déterminer l'alliance qui déplace ses unités de ravitaillement en premier.

Pendant cette phase, on peut utiliser les voies ferrées pour déplacer les unités de ravitaillement et les QG.

Les QG peuvent aussi être déplacés pendant cette phase et utilisés pendant la Phase d'Offensives après avoir bougé au cours de la Phase de Ravitaillement.

2.2.3 Phase Aérienne

Au début de la phase aérienne, les joueurs font un jet d'initiative. L'alliance avec le résultat le plus élevé obtient l'initiative et peut se déplacer en premier sur tous les fronts actifs.

Tous les mouvements faits par une alliance sur une carte de front sont supposés se dérouler simultanément, donc toutes les attaques planifiées doivent être déclarées au début de cette phase. Une fois ceci terminé, tous les mouvements sont déclarés.

Pendant cette phase, les joueurs peuvent faire des combats aériens, des frappes au sol, des vols de reconnaissance ainsi que tout mouvement nécessaire ne concernant ni le combat ni la reconnaissance.

Les unités aériennes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois au cours de la Phase Aérienne. Si elles sont utilisées au cours de cette phase, elles ne pourront pas être utilisées pendant la Phase d'Offensives.

Les capacités des unités aériennes sont expliquées plus loin (4.5).

2.2.4 Phase d'Offensives

La Phase d'Offensives est découpée en plusieurs sous-phases, chacune d'entre elles sera expliquée à son tour. Les sous-phases de la Phase d'Offensives sont les suivantes :

- 1) Détermination de l'Initiative.
- 2) Déclaration du Front de l'Offensive par le Détenteur de l'Initiative.
- 3) Déclaration des Offensives Individuelles.
- 4) Combat Initial.
- 5) Défense Active.
- 6) Exploitation de l'Attaquant.
- 7) Mouvement sans rapport avec le Combat.
- 8) Déclaration du Front de l'Offensive par l'Autre Alliance.
- 9) Répétez les étapes 3 à 8 jusqu'à ce que vous ayez terminé.

2.2.4.1 Offensives

Chaque alliance peut faire autant d'offensives qu'il y a de fronts actifs. Par exemple, en août 1914, seuls les Fronts des Balkans, Est et Ouest sont actifs donc chaque alliance ne peut faire que 3 offensives. Avec la déclaration de guerre de l'Empire Ottoman, les Fronts Transcaucasien et du Moyen-Orient sont activés, et avec la déclaration de guerre des Italiens, le Front Italien est activé. Lorsque tous les fronts sont activés, chaque alliance peut faire 6 offensives.

Une offensive est faite sur une base front par front. Pendant une offensive, les QG d'un front particulier sont activés pour lancer des attaques contre les unités ennemies avec des unités amies qui n'ont pas déjà été utilisées pendant la Phase d'Offensives. Il peut également y avoir un mouvement sans rapport avec le combat.

Les Zones de Contrôle (2.2.5.7) et d'autres modificateurs de mouvement doivent être pris en compte pendant la Phase d'Offensives lors du déplacement d'unités devant participer à une offensive.

Pendant les trois premiers tours hebdomadaires d'août et septembre 1914, chaque alliance ne peut faire qu'une offensive.

2.2.4.2 Détermination de l'Initiative

Chaque alliance lance un dé et celle qui a le résultat le plus élevé obtient l'initiative pour toute la durée de la Phase d'Offensives.

2.2.4.3 Déclaration du Front d'Offensives

Cette sous-phase est la même que la sous-phase 8 décrite ci-dessus. Le détenteur de l'initiative est le premier à être autorisé à déclarer une Offensive sur un front. Lorsque l'offensive de ce front est terminée, le joueur qui n'a pas l'initiative peut ensuite déclarer un front d'offensive. Lorsque cette offensive est terminée, le détenteur de

l'initiative peut ensuite déclarer un autre front d'offensive. On Alterne ainsi les déclarations d'offensives jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus ou jusqu'à ce que les joueurs aient passé deux fois de suite.

Lorsqu'un Front d'Offensive est déclaré, le joueur doit indiquer sur quelle carte se fera l'offensive et descend d'une case le marqueur d'Offensive de son alliance sur la Piste des Offensives.

Vous pouvez faire des Offensives Multi-Fronts sur le même front mais vous ne pouvez utiliser que les unités qui n'ont pas déjà été utilisées pour des offensives précédentes sur ce front.

Les joueurs peuvent aussi choisir de ne pas faire d'offensive, et passer ainsi la main à l'autre alliance qui entame sa Phase d'Offensives.

2.2.4.4 Déclaration des Offensives Individuelles

Le joueur déclare ensuite toutes les attaques qu'il a l'intention de faire sur ce front. Une attaque peut être de plusieurs types, mais il y a toujours une ou plusieurs attaques contre les unités ennemies. Les attaques doivent se faire en activant un QG qui à son tour peut activer des unités se trouvant à sa portée. La portée d'un QG est équivalente au potentiel de mouvement de la carte où il se trouve. Les QG sont détaillés plus loin (4.4.1). Le combat doit avoir lieu à portée du QG. Une unité de QG ne peut pas bouger pendant cette phase et devra être à portée des hexs des unités terrestres participant à l'attaque ainsi que de la cible au début de la Phase d'Offensive. La seule exception concerne l'Assaut Amphibie. Les types d'attaques sont :

Assaut : Cette attaque implique des unités terrestres utilisées pour attaquer des unités terrestres ennemies dans des hexs adverses. Elle est souvent appelée offensive 'régulière' dans ces règles. Les unités en attaque utilisent leurs points de force pour lancer des dés de façon à infliger des pertes aux unités ennemies. Ces unités entrent dans les hexs ennemis pour combattre et peuvent être soutenues par de l'artillerie (4.4.1.1) et des unités aériennes (4.5). Le ravitaillement doit être déduit du QG activé afin de pouvoir faire l'offensive.

Attrition : Cette attaque est utilisée pour infliger de légers dommages aux unités ou aux tranchées ennemies. Une attaque d'attrition ne dure qu'un ou deux tours de combat et ne nécessite pas d'impliquer des unités terrestres. L'artillerie peut faire ces assauts seule. Si des unités terrestres participent à l'attrition alors des unités terrestres et d'artillerie ennemies peuvent participer à la défense. Lorsque des unités terrestres sont impliquées, l'offensive ne dure qu'un seul tour et les hexs attaqués ne peuvent pas être occupés. Il n'y a pas de Défense Active ni d'Exploitation de l'Attaquant. Si seule l'artillerie est utilisée pour l'attaque, l'offensive dure deux tours et l'artillerie en défense peut participer à un duel d'artillerie (4.4.1.3). Les attaques d'attrition se déroulent de la même manière que les assauts et ne nécessitent pas l'implication d'unités terrestres. Les unités aériennes ne peuvent pas

participer. Les attaques d'attrition nécessitent moins de ravitaillement que les Assauts réguliers.

Assaut Amphibie : Les Assauts Amphibies sont semblables aux Assauts mais se déroulent dans des hexs côtiers. Pour faire un Assaut Amphibie vous devez activer un QG se trouvant sur un Centre de Ravitaillement Portuaire. Toutes les unités terrestres et le ravitaillement nécessaire doivent aussi se trouver dans un port. Les unités de combat et de ravitaillement dans ces ports sont ensuite placées dans l'hex ennemi à attaquer, et un combat régulier se déroule avec des modificateurs de terrain (5.0). Le ravitaillement nécessaire à un Assaut Amphibie est le double de celui d'un Assaut régulier. Pour faire un Assaut Amphibie sur un front avec des unités provenant d'un autre front, le Front d'Offensive est déclaré sur le front où doit se dérouler l'assaut. Par exemple, si des unités Britanniques dans des ports du nord de la France font un Assaut Amphibie contre Salonique sur le Front des Balkans alors le Front d'Offensive est celui des Balkans et les unités en France sont déplacées vers la carte des Balkans pour l'assaut. Pendant un Assaut Amphibie, l'artillerie qui attaque peut tirer deux fois sans coût de ravitaillement supplémentaire. Les QG activés débarquent aussi dans les hexs cible après un Assaut Amphibie réussi. Les unités provenant de plusieurs ports peuvent participer au même Assaut Amphibie. Voir Rivières (5.4).

Si un Assaut Amphibie échoue, le QG peut retourner à son port d'origine et toutes les unités en attaque doivent rester combattre jusqu'à ce qu'elles soient détruites.

Seuls les Alliés peuvent faire des Assauts Amphibies sur le Front de l'Ouest, le Front des Balkans (sauf en Mer Noire), et sur le Front du Moyen Orient. Seules les Puissances Centrales peuvent faire des Assauts Amphibies sur le Front de l'Est et sur le Front Transcaucasien. Aucun Assaut Amphibie n'est autorisé sur le Front Italien.

Pour faire une offensive, un QG est activé et un pion Activé est placé sur ce QG. Les unités qui doivent participer à l'offensive doivent être à portée de ce QG. Ces unités sont ensuite déplacées dans l'hex cible. Le ravitaillement est déduit du Dépôt de Ravitaillement du QG. Toutes les unités aériennes qui participent sont également déplacées dans l'hex et le combat aérien se déroule avant le combat terrestre.

Il peut y avoir plusieurs Offensives Individuelles sur un front. On considère qu'elles sont simultanées.

Les attaques faites par le même QG sont faites tour de combat par tour de combat et non toutes en même temps. Par exemple, si deux attaques sont faites par le même QG, on termine le premier tour de combat pour une bataille, puis on termine le premier tour de combat de l'autre bataille. Ensuite, si le défenseur et l'attaquant ont tous deux choisi de rester au combat, on termine le second tour de combat pour chaque bataille, et ainsi de suite. Sinon les batailles peuvent être résolues une par une.

2.2.4.5 Combat Initial

Lorsque toutes les Offensives Individuelles sont déclarées, un Combat Initial se déroule dans chaque hex attaqué. Ce qui suit est la procédure à appliquer pour déterminer l'issue des batailles, qui peuvent être affectées par le terrain.

1) Tirs de l'Attaquant : On lance un dé pour chaque unité en attaque. Une perte est infligée au défenseur pour chaque jet de dé inférieur ou égal à la force de l'unité qui attaque. Par exemple, si la force de l'unité est 3, l'attaquant cause un point de perte au défenseur sur un jet de 1, 2 ou 3.

2) Tirs du Défenseur : Comme précédemment. Les pertes sont infligées simultanément, donc tous les défenseurs peuvent tirer avant de retirer les pertes.

3) Pertes : Chaque coup au but représente la perte d'un point de force. Les pertes peuvent être réparties sur plusieurs unités et/ou tranchées ou bien être prises par une seule unité. Lorsqu'une unité avec 1 point de force est touchée, elle est détruite et placée dans la Réserve de Force avec sa force de départ. C'est la nation propriétaire des unités qui décide des pertes pour les unités amies, avec une exception. Lorsqu'une perte est infligée à l'ennemi sur un résultat de '1', c'est le joueur qui a obtenu le '1' qui décide de qui doit prendre cette perte après que le défenseur ait retiré toutes les autres pertes.

4) Le défenseur peut retraiter dans un hex ami adjacent en respectant les limitations d'empilement (4.3) ou rester sur place pour un autre tour de combat.

5) L'attaquant peut retirer ses unités dans des hex amis adjacents en respectant les limitations d'empilement ou attaquer à nouveau.

6) Un nouveau tour de combat se déroule. Si aucune nation n'a retraité ou ne s'est retirée ni n'a été détruite, retournez à l'étape 1) pour un nouveau tour de combat. Déduisez le ravitaillement pour le tour de combat ultérieur.

Le Combat Initial se déroule ainsi :

1) Les unités sont déplacées dans l'hex attaqué et tout le soutien d'artillerie et aérien est déclaré.

2) Commencez les bombardements d'artillerie. L'attaquant déclare la durée du bombardement d'artillerie et doit continuer avec l'attaque, que le bombardement ait réussi ou non. L'artillerie est expliquée plus loin (4.4.1.1).

3) Toutes les unités aériennes participant au combat commencent la bataille (4.5.1).

4) Toutes les unités terrestres, aériennes et d'artillerie qui participent commencent la bataille comme indiqué plus haut.

A la fin d'un Combat Initial réussi, un pion Capturé est placé dans l'hex.

Le Combat Initial se termine lorsque les unités terrestres d'un joueur sont détruites, lorsque le défenseur retraite, ou lorsque l'attaquant se retire, et ce pour chaque bataille individuelle. Tous les Combats Initiaux doivent être terminés avant de passer à l'étape suivante.

Lorsque le combat initial est terminé, les unités qui ont participé restent dans l'hex capturé à moins qu'elles ne violent les règles d'empilement. Si plus de deux unités capturent l'hex, les unités en excès doivent être placées dans les hex amis disponibles les plus proches possible.

Lorsque des unités en défense retraitent, elles peuvent retraiter de plus d'un hex si aucun hex ami adjacent dont la limite d'empilement n'est pas atteinte n'est disponible. Par contre, les unités qui retraitent ne peuvent traverser que des hex amis. S'il n'y a aucun hex ami adjacent ou à traverser, ou si tous les hex adjacents sont attaqués par des unités ennemies alors la retraite est impossible. Un hex ami est un hex qui est occupé par des unités amies ou qui était occupé dernièrement par des unités amies. Les hex derrière un 'front' ami clairement défini sont également considérés comme amis.

2.2.4.6 Défense Active

Après avoir terminé les Combats Initiaux, le défenseur peut contre-attaquer dans chaque hex perdu. Si une attaque a été repoussée et que le défenseur a gardé le contrôle de l'hex attaqué, il ne peut pas y avoir de Défense Active dans cet hex.

Pour faire une Défense Active, le défenseur déclare s'il a l'intention d'en faire une ou non pour chaque hex qu'il a perdu lors du Combat Initial. Le défenseur indique ensuite quelles unités vont contre-attaquer, et la phase continue comme si c'était un Combat Initial.

Par contre, lors d'une Défense Active, le joueur n'est pas obligé d'activer des QGs pour envoyer des unités au combat, bien qu'il doive dépenser du ravitaillement en même quantité que pour une offensive régulière.

Toutes les unités à portée de l'hex capturé peuvent participer à la Défense Active.

2.2.4.7 Exploitation de l'Attaquant

Après avoir terminé toutes les actions de Défense Active, l'attaquant peut continuer ses offensives de départ. Dans chaque hex où il a attaqué, conquis et tenu pendant le Combat Initial et la Défense Active, il peut continuer à déplacer les unités qui ont participé à ces offensives et les faire entrer dans un hex adjacent ou attaquer des unités ennemies adjacentes.

Ces unités ne sont pas obligées de se déplacer ensemble, elles peuvent entrer dans différents hex ou rester là où elles sont.

L'Exploitation de l'Attaquant se déroule de la même manière que le Combat Initial, et comme pour la Défense Active, elle ne nécessite pas l'activation de QGs mais nécessite l'utilisation de ravitaillement supplémentaire

(3.4.6). De plus, les unités qui attaquent pendant une Exploitation subissent toutes un modificateur de -1 lors de l'attaque. Les unités aériennes et d'artillerie peuvent participer à une Exploitation si elles sont à portée et subissent aussi ce modificateur de -1.

Les unités terrestres en exploitation ne peuvent bouger que d'un hex et par conséquent ne peuvent attaquer que des hexs adjacents à ceux capturés pendant le Combat Initial.

2.2.4.8 Mouvement sans Rapport avec le Combat

Après avoir terminé la Phase d'Exploitation de l'Attaquant, le joueur peut déplacer toute unité non activée en accord avec leur potentiel de mouvement et les modificateurs de terrain. Déplacer une unité coûte 1 point de ravitaillement à déduire du QG ami le plus proche. Ces unités peuvent capturer des hexs et villes ennemis et aussi capturer des QG et des dépôts de ravitaillement, mais elles ne peuvent pas combattre. Si une ZDC ennemie s'étend sur ces QG et dépôts de ravitaillement ennemis alors ils ne peuvent pas être débordés.

2.2.4.9 Déclaration d'un Front d'Offensive par l'Autre Alliance

Après avoir terminé tous les Mouvements sans Rapport avec le Combat, la Phase d'Offensives passe maintenant à l'alliance qui vient juste de jouer le rôle du défenseur. Son joueur peut maintenant choisir un front pour faire son Offensive, et tout le processus recommence. Ceci continue jusqu'à ce que toutes les offensives aient été utilisées ou jusqu'à ce que chaque joueur ait passé une fois l'un après l'autre.

2.2.5 Phase de Mouvement

Pendant cette phase, toutes les unités qui n'ont pas été utilisées pendant la Phase d'Offensives peuvent bouger. Le détenteur de l'Initiative de la Phase d'Offensives fait ses mouvements en premier.

Les unités qui n'ont pas été activées peuvent être déplacées en fonction du potentiel de mouvement de chaque front. Les Zones de Contrôle (ZDC) (2.2.5.7) doivent être respectées lors du mouvement dans les hexs amis et les hexs vides ennemis. Le mouvement est également soumis aux modificateurs de terrain.

Tous les fronts sont considérés comme étant actifs pendant cette phase. Donc, par exemple, les unités Britanniques peuvent être envoyées sur le Front du Moyen-Orient même si la guerre n'a pas encore été déclarée à l'Empire Ottoman.

2.2.5.1 Marche Forcée

Les unités peuvent faire une marche forcée pendant la Phase de Mouvement mais pas pendant la Phase d'Offensives. La marche forcée augmente le potentiel de mouvement de moitié, mais chaque unité faisant une marche forcée doit perdre 1 point de force. Pour le front du Moyen-Orient, le mouvement est arrondi à 5 hexs pour la marche forcée.

2.2.5.2 Mouvement Maritime

Les unités qui commencent la Phase de Mouvement dans un Centre de Ravitaillement Portuaire peuvent être déplacées vers un Centre de Ravitaillement Portuaire ami sur le même front ou sur un autre front. Faire ceci coûte un certain nombre de points de ravitaillement, voir plus loin (3.7) pris dans le dépôt de ravitaillement le plus proche au départ ou à l'arrivée sur la carte. Le ravitaillement dépensé est le même que le coût de ravitaillement supplémentaire pour construire des Centres de Ravitaillement Portuaires dans des ports étrangers.

Les unités peuvent aussi être déplacées vers des hexs côtiers sous contrôle ami sur d'autres fronts. Le coût est le double de celui nécessaire pour un déplacement vers un Centre de Ravitaillement Portuaire sur le même front.

Les assauts amphibies dans des hexs sans unités ennemies ne sont pas faits au cours de cette phase. De plus, les débarquements dans des nations neutres comme l'Albanie, la Perse ou la Grèce sont faits au cours de cette phase. Ces deux types de débarquements sont faits comme pour un débarquement dans des hexs côtiers amis.

Toutes les nations Alliées sauf la Russie ne peuvent pas entrer dans des hexs côtiers de la Mer Noire et de la Mer Baltique avec un mouvement maritime. La Russie ne peut pas se déplacer vers des hexs côtiers autres que ceux de la Mer Noire ou de la Mer Baltique avec un mouvement maritime. Les Puissances Centrales ne peuvent se déplacer que vers des hexs côtiers de la Mer Noire ou de la Mer Baltique avec un mouvement maritime.

2.2.5.3 Mouvement Ferroviaire

Les unités qui commencent la Phase de Mouvement sur une voie ferrée peuvent se déplacer sur cette voie d'une distance illimitée tant que la voie est continuellement sous contrôle ami, l'exception étant 2.2.5.6.

Le mouvement d'un front à un autre par voie ferrée est possible. Sur les bords des différentes cartes là où les voies ferrées sortent de la carte, il y a des lettres. Ces abréviations correspondent à ceci :

WF = Front de l'Ouest EF = Front de l'Est
IF = Front Italien BF = Front des Balkans
TCF = Front Transcaucasien
MEF = Front du Moyen-Orient

On suppose qu'il existe une voie ferrée continue entre les cartes de front. Par exemple, si une unité Allemande prend le train en sortant du bord est de la carte du Front de l'Ouest, là où 'EF' est indiqué à côté du bord de l'hex, cette unité pourra entrer sur la carte du Front Est par n'importe quelle voie ferrée du bord ouest de ce front là où il y a la mention 'WF' à côté du bord de l'hex. Donc vous pouvez vous déplacer par le train d'un front à un autre uniquement par les voies ferrées correspondantes.

De plus, les unités se déplaçant par voie ferrée qui quittent une carte par un bord peuvent y retourner en empruntant une autre voie ferrée se trouvant sur le même bord. Par

exemple, si une unité Allemande prend le train et sort de la carte du Front Est par le bord ouest près de Berlin, elle pourra revenir sur cette carte par la voie ferrée se dirigeant vers Dresde. Tant que les deux voies ferrées du bord de la carte ont la même abréviation à côté d'elles – dans ce cas 'WF' – l'unité peut voyager par le train d'un hex de bord de carte à l'autre.

Les voies ferrées capturées pendant la Phase d'Offensives ne peuvent pas être utilisées au cours de la Phase de Mouvement du même tour.

Les unités ne peuvent ni commencer ni terminer leur déplacement ferroviaire dans une ZDC ennemie (2.2.5.7).

2.2.5.4 Mouvement Ferroviaire vers le Front Transcaucasien

Le mouvement vers le Front Transcaucasien par voie ferrée à travers l'Empire Ottoman est possible via les cartes du Front des Balkans et du Moyen-Orient. Les unités doivent prendre le train jusqu'au dernier hex du bord est du Front des Balkans dans l'Empire Ottoman, ou l'hex de voie ferrée sur le bord nord du Front du Moyen-Orient dans l'Empire Ottoman pendant la Phase de Mouvement. Pendant la Phase de Mouvement du tour suivant, l'unité peut entrer dans le Front Transcaucasien. Si elle provient du Front du Moyen-Orient, elle peut entrer dans n'importe quel hex de Turquie sur le bord sud du Front Transcaucasien. Si elle provient du Front des Balkans, l'unité peut entrer dans n'importe quel hex de Turquie sur le bord ouest du Front Transcaucasien.

2.2.5.5 Ecartement Ferroviaire Russe

Les Russes avaient historiquement un écartement ferroviaire différent. Donc les unités prenant le train depuis l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie ou la Roumanie vers la Russie doivent attendre un tour avant d'entrer dans le pays. Une unité est déplacée par le train depuis un de ces territoires jusqu'à la frontière Russe puis elle entre en Russie au tour suivant. Prendre le train depuis la Russie vers l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie ou la Roumanie suit la même procédure.

Les unités présentes sur un hex de frontière mais qui n'utilisent pas la voie ferrée pour entrer dans cet hex peuvent traverser la frontière librement.

2.2.5.6 Zone de Contrôle

Chaque unité d'infanterie et de cavalerie étend sa Zone de Contrôle dans les 6 hexs qui l'entourent. La Zone de Contrôle limite le mouvement des unités ennemies.

Les unités terrestres, y compris le ravitaillement ne peuvent pas faire deux mouvements consécutifs dans des hexs couverts par une ZDC ennemie. La seule exception est lorsque le second mouvement est fait pour attaquer un hex sous contrôle ennemi.

2.2.6 Phase de Renforts

Pendant cette phase, les renforts de la Piste des Renforts peuvent être placés sur la carte en utilisant les mêmes règles qu'en 2.1.3. On peut aussi construire des tranchées (4.6.2).

2.2.7 Phase de Moral National

Pendant cette phase, la Piste de Moral National est ajustée en fonction de certaines conditions exposées dans cette section. Le niveau de Moral National des nations peut fluctuer au cours de la Phase d'Offensives avec la capture et la perte d'hexs de valeur.

La Phase de Moral National se déroule simultanément pour les deux camps. Chaque alliance a certaines options pendant cette phase, et certaines choses doivent être faites au cours de cette phase.

A la fin de la Phase de Moral National, le marqueur de Mois est déplacé sur le tour suivant.

2.2.7.1 Moral National

Le Moral National (MN) détermine le pouvoir d'achat et peut aussi être un critère pour les Cartes Evénements, la victoire et la reddition.

Dans certains hexs, villages et villes il y a une valeur d'indiquée. C'est la valeur en MN du village ou de la ville. Lorsqu'un village ou une ville avec une valeur en MN est capturé, cette valeur est ajoutée à la valeur générale du MN du conquérant sur la Piste de MN, et également soustraite à la valeur générale du MN du perdant sur la Piste de MN.

2.2.7.2 Objectifs Symboliques

Lorsqu'un hex est attaqué et capturé pendant la sous-phase de Combat Initial de la Phase d'Offensives et perdu pendant la sous-phase de Défense Active, on place alors un marqueur de MN avec une valeur de 1 dans cet hex.

Si une autre attaque capture l'hex et est ensuite repoussée pendant la sous-phase de Défense Active, le marqueur de MN passe à 2. Si ceci se produit à nouveau, il passe à 3, ce qui est la valeur maximum pour un Objectif Symbolique.

Pendant la Phase de Moral National, tout Objectif Symbolique qui n'est pas adjacent à une unité ennemie voit sa valeur réduire de 1.

Les Villes et les Villages peuvent devenir des Objectifs Symboliques. La valeur en MN de la ville ou du village est ajoutée à la valeur de l'Objectif Symbolique. Donc si Verdun devient un Objectif Symbolique valant 2 PMN alors la valeur en MN de l'hex sera de 7 PMN parce que Verdun elle-même vaut 5 PMN.

Un Objectif Symbolique garde sa valeur après que l'hex ait été pris. La nation qui a capturé l'hex et causé la création de l'Objectif Symbolique ne reçoit pas sa valeur en PMN.

2.2.7.3 Utilisation du Moral National

Pendant la Phase de Moral National, du ravitaillement de secours, des renforts génériques ou spécifiques et/ou des unités de la réserve de forces peuvent être achetés en utilisant le MN. Par contre, tout MN de secours utilisé pendant cette phase est déduit du total de MN général sur la Piste et ne peut pas être récupéré. Le coût du ravitaillement et des unités est le même que pour les Tours Saisonniers.

2.2.7.4 Augmentation du Moral National

Le MN peut être augmenté ainsi :

- en capturant des villages ou villes de valeurs
- en capturant des Objectifs Symboliques
- en lançant des Offensives de Grande Envergure
- par l'intermédiaire des Cartes Evénements
- par la destruction d'un Zeppelin

Les Offensives de Grande Envergure sont des offensives qui se déroulent pendant la Phase d'Offensives. Ces offensives doivent impliquer au moins 4 hexs ennemis contigus attaqués. Lorsqu'une Offensive de Grande Envergure se produit, le MN sur la Piste de MN est augmenté de 5 PMN et un marqueur de Grande Envergure (Big Push) est placé sur le QG activé. Par contre, s'il n'y a pas d'autre Offensive de Grande Envergure utilisant le même QG lors du mois suivant alors le MN gagné au tour précédent est perdu pendant la Phase de Moral National et le marqueur est retiré du QG. Le bonus en MN des Offensives de Grande Envergure n'est maintenu que tant que dure l'Offensive de Grande Envergure. Dès qu'elle s'arrête, le bonus est perdu.

En d'autres termes, le bonus en MN pour une Offensive de Grande Envergure ne se cumule pas à chaque tour. Commencer une Offensive de Grande Envergure donne un bonus de 5 PMN, et lorsqu'elle s'arrête, elle cause une perte de 5 PMN.

Lorsqu'une Offensive de Grande Envergure est faite, ajustez le marqueur en conséquence sur la Piste.

Plusieurs QG peuvent être utilisés pour faire une Offensive de Grande Envergure. Au moins l'un d'entre eux devra être utilisé au prochain tour pour maintenir le bonus en PMN.

L'Allemagne doit faire au moins deux, la Russie, l'Italie et l'Autriche-Hongrie au moins une Offensive de Grande Envergure par an afin de ne pas subir une pénalité de 8 PMN pendant la Phase de Moral National de Décembre de chaque année. Les autres nations ne reçoivent aucun bonus en MN pour les Offensives de Grande Envergure.

Les Britanniques et les Français ont besoin de faire au moins deux Offensives de Grande Envergure en tout chaque année. Elles peuvent être faites par une des deux nations ou bien les deux peuvent coopérer pour en faire une des deux ou bien les deux.

Plusieurs nations peuvent participer à une Offensive de Grande Envergure. N'importe laquelle des nations participantes, mais seulement l'une d'entre elle pourra bénéficier du bonus de l'Offensive de Grande Envergure.

Poursuivre une Offensive de Grande Envergure d'un tour précédent ne compte pas comme une nouvelle Offensive de Grande Envergure. Pour atteindre le but annuel de deux Offensives de Grande Envergure, il faut faire deux Offensives de Grande Envergure entièrement indépendantes.

2.2.7.5 Perte du Moral National

Le MN peut être perdu ainsi :

- en perdant des villages ou des villes de valeur
- en perdant des Objectifs Symboliques
- en ne faisant pas suffisamment d'Offensives de Grande Envergure dans l'année
- par l'intermédiaire des Cartes Evénements
- en ne remplissant pas certaines conditions annuelles
- par la lassitude annuelle de la guerre
- par la mort d'un As
- par une attaque de Zeppelin

Chaque année il y a un objectif différent à atteindre pour chaque nation majeure. Ces objectifs doivent être atteints chaque mois afin de ne pas perdre de MN pendant la Phase de Moral National.

FRANCE, ITALIE et GRANDE-BRETAGNE

1914	Aucune ville perdue ni division détruite.
1915-1917	Une ville capturée ou une division ennemie détruite.
1918	Aucune ville perdue ni division détruite.

ALLEMAGNE, AUTRICHE-HONGRIE et RUSSIE

1914	Une ville capturée ou une division ennemie détruite.
1915-1917	Aucune ville perdue ni division détruite.
1918	Une ville capturée ou une division ennemie détruite.

Si ces objectifs sont atteints au cours d'un tour, ajustez le Tableau des Objectifs Mensuels (Monthly Goal Chart) de « raté » à « atteint » (failed/completed). Pendant la Phase de Moral National, si le Tableau des Objectifs Mensuels indique « atteint » alors le MN n'est pas diminué pour cette nation et le marqueur est remis dans la case « raté ». Si le Tableau des Objectifs Mensuels indique « raté » alors le MN est diminué de 3 PMN pour cette nation.

Les Objectifs Mensuels s'appliquent pendant chacun des tours hebdomadaires d'août et septembre 1914 pour les nations qui sont actives pendant ces tours. Pendant les trois premiers tours hebdomadaires, seules la France, la Grande-Bretagne, la Belgique et l'Allemagne sont actives.

Capter des villes puis les perdre ensuite au cours du tour compte toujours comme la capture et la perte d'une ville pour les Objectifs Mensuels.

Pendant la Phase de Moral National de Décembre, toutes les nations actives perdent 3 PMN à cause de la lassitude de la guerre.

Lorsqu'un As (4.5.6) est tué, la nation de cet As perd 1 PMN.

2.2.7.6 Valeur en Moral National des Villes Alliées

Lorsqu'une ville appartenant à un allié est libérée, la valeur en MN de la ville est redonnée à la nation propriétaire et non à la nation conquérante. Par exemple si les Britanniques libèrent une ville Française du contrôle Allemand alors les Français récupèrent la valeur en MN de cette ville et non les Britanniques.

Par contre, les Objectifs Symboliques en territoire allié vont au joueur conquérant.

3.0 RAVITAILLEMENT

3.1 UNITES DE RAVITAILLEMENT

Les unités de ravitaillement sont les unités qui sont utilisées pour ravitailler les autres unités. Les pions de ravitaillement sont utilisés comme de la monnaie (il y a des pions de ravitaillement de 1, 5, 10 et 20) et ils peuvent bouger individuellement ou en piles. Ils se déplacent comme les unités régulières mais ils ne peuvent pas être détruits en combat terrestre. Ils n'ont pas de nationalité intrinsèque, mais ils appartiennent à l'alliance qui possède le territoire où ils se trouvent. Par exemple, des unités de ravitaillement achetées par des Britanniques se trouvant en France peuvent être utilisées par des unités Françaises et Américaines. Les unités de ravitaillement peuvent changer de main si les Dépôts de Ravitaillement sont capturés ou si des unités de ravitaillement individuelles ou des piles sont capturées. Les unités de ravitaillement peuvent être détruites par les unités aériennes (4.5).

Une unité de ravitaillement coûte 1 PMN.

3.2 PLACEMENT DES UNITES DE RAVITAILLEMENT

Les unités de ravitaillement sont placées sur la carte pendant les Tours Saisonniers (2.1.3) et pendant les Tours Mensuels au cours de la Phase de Moral National.

Les unités de ravitaillement sont placées sur la carte dans n'importe quel Centre de Ravitaillement possédé par la nation qui les achète, ou dans des Centres de Ravitaillement Portuaires étrangers sous contrôle ami. Le Placement dans un Centre de Ravitaillement Portuaire peut coûter du ravitaillement supplémentaire (3.7). Le placement dans un Centre de Ravitaillement Portuaire étranger sous contrôle ami n'est autorisé que lorsque la nation qui place a des unités de combat sur le même front.

Les Centres de Ravitaillement sur les bords des cartes avec des flèches pointant hors carte sont considérés comme étant présents dans l'hex où se trouve l'icône. Les flèches

indiquent simplement que les industries représentées par le centre de ravitaillement sont hors carte.

3.3 DEPOTS DE RAVITAILLEMENT

Les unités de Quartiers Généraux (4.4.1) sont également des dépôts de ravitaillement. Pendant les offensives, les unités ne peuvent tirer leur ravitaillement qu'à partir des dépôts de ravitaillement. Bien que des unités de ravitaillement individuelles puissent être empilées ensembles sans unité de QG, les unités militaires ne pourront pas tirer leur ravitaillement de ces piles. Par contre, les unités de QG peuvent entrer dans les hexs contenant ces piles d'unités de ravitaillement, les transformant ainsi en dépôt de ravitaillement.

Seules les unités à portée du QG et qui peuvent tracer une ligne d'hexs amis entre elles et le QG peuvent tirer leur ravitaillement de ce dépôt. Les ZDC ennemies peuvent bloquer ces lignes de ravitaillement si aucune unité amie n'occupe les hexs en ZDC ennemie. De même, tout hex attaqué par des unités ennemies ne peut pas être utilisé pour tracer cette ligne d'hexs amis.

Dès qu'une unité n'est plus à portée du dépôt de ravitaillement d'un QG à tout moment au cours du tour alors elle n'est plus ravitaillée.

Il n'y a pas de limite au nombre de ravitaillement pouvant se trouver dans un dépôt de ravitaillement.

Les QG qui sont forcés de bouger suite au résultat d'un combat (4.4.1.5) n'emmènent pas le ravitaillement se trouvant dans le dépôt avec eux.

Les unités de QG qui se déplacent pendant la Phase de Ravitaillement peuvent être activées pour des offensives pendant la Phase d'Offensive.

3.4 UTILISATION DU RAVITAILLEMENT

Les points de ravitaillement sont utilisés pendant les Phases d'Offensives et de Mouvement, et ils sont tirés des unités de QG activées.

3.4.1 Unités Terrestres Pendant les Offensives d'Assaut

Pendant les Offensives d'Assaut, chaque unité terrestre qui y participe nécessite la dépense d'un point de ravitaillement par tour de combat. Le ravitaillement est tiré des dépôts de ravitaillement au début de chaque tour de combat et les points de ravitaillement sont défaussés. Si le dépôt de ravitaillement du QG activé ne contient pas suffisamment de points de ravitaillement pour chaque unité participant à l'offensive, alors celle-ci peut être annulée et les unités en attaque peuvent bouger dans des hexs amis. Les unités individuelles peuvent être retirées de l'offensive s'il y a suffisamment de points de ravitaillement pour les unités qui restent en attaque.

Les unités peuvent tirer leur ravitaillement de plusieurs QG du moment que ces unités de QG aient été activées et participent à la même attaque.

Un QG d'artillerie qui participe nécessite aussi la dépense d'un point de ravitaillement par tour de bombardement prédéterminé (4.4.1.2) et pour les tours ultérieurs.

3.4.2 Unités Terrestres Pendant les Offensives d'Attrition

Pendant les Offensives d'Attrition, il faut dépenser un point de ravitaillement par groupe de deux unités participant, arrondi au supérieur (ex : pour 5 unités, il faut 3 points de ravitaillement).

Un QG d'artillerie qui participe nécessite un point de ravitaillement. Si un duel d'artillerie (4.4.1.3) se produit, il faut dépenser un autre point de ravitaillement du dépôt de ravitaillement du QG.

3.4.3 Unités Terrestres Pendant les Offensives Amphibies

Pendant les Offensives Amphibies, il faut dépenser deux points de ravitaillement par unité terrestre qui participe et par tour de combat si nécessaire.

Un QG d'artillerie qui participe nécessite aussi deux points de ravitaillement par tour de bombardement prédéterminé et pour les tours ultérieurs.

3.4.4 Unités Aériennes Pendant les Phases d'Offensives et Aériennes

Pour chaque groupe de 3 unités aériennes participant à une offensive sur une carte, il faut dépenser un point de ravitaillement dans n'importe lequel des dépôts de ravitaillement des QG activés. Les unités aériennes ne sont pas obligées de participer à la même offensive individuelle.

Pour chaque groupe de 3 unités aériennes participant à un combat aérien ou se déplaçant sur une carte pendant la Phase Aérienne, il faut dépenser un point de ravitaillement dans n'importe lequel des dépôts de ravitaillement des QG. Les unités aériennes ne sont pas obligées de participer au même combat aérien ou mouvement.

3.4.5 Unités Terrestres Pendant la Défense Active

Chaque attaque pendant une Phase de Défense Active nécessite la même dépense de ravitaillement que pour une offensive régulière. Si aucun QG n'est à portée de l'attaque ou si les QG n'ont pas suffisamment de points de ravitaillement, alors la Défense Active ne peut pas avoir lieu ou bien elle doit être arrêtée.

3.4.6 Unités Terrestres Pendant la Phase d'Exploitation de l'Attaquant

Les unités terrestres pendant la Phase d'Exploitation de l'Attaquant nécessitent la même dépense de ravitaillement

que pendant les phases d'Assaut et d'Assaut Amphibie et les mêmes règles s'appliquent.

3.4.7 Utilisation du Ravitaillement Pendant la Phase de Mouvement

Pendant la Phase de Mouvement, le ravitaillement n'est utilisé que pour faire des transports maritimes (3.7) d'un front à un autre. Chaque groupe de deux unités (y compris les points de ravitaillement et les avions) faisant un mouvement maritime nécessite la dépense d'un point de ravitaillement à prendre dans un dépôt de ravitaillement ou dans une pile d'unités de ravitaillement dans le port de départ ou d'arrivée.

3.4.8 Utilisation du Ravitaillement en Défense

Il faut dépenser un point de ravitaillement par tour de combat en défense. Le nombre d'unités en défense n'a aucune importance, un seul point de ravitaillement est déduit de n'importe quel QG à portée pour chaque tour de combat en défense.

3.5 MOUVEMENT DES UNITES DE RAVITAILEMENT

Les unités se déplacent sur la carte de la même façon que les unités terrestres. Elles peuvent utiliser les voies ferrées ou se déplacer normalement. Les unités de ravitaillement ont un potentiel de mouvement égal à celui de la carte où elles se trouvent et sont soumises aux modificateurs de terrain et/ou de météo. Le mouvement du ravitaillement se déroule pendant la Phase de Ravitaillement. Les unités de ravitaillement peuvent être attaquées par des unités aériennes lorsqu'elles sont dans des dépôts ou en transit (4.5).

Le ravitaillement peut aussi se déplacer le long des rivières. Un déplacement le long d'une rivière coûte ½ point de mouvement. Le ravitaillement peut se déplacer d'un hex longeant une rivière à un autre du moment que la rivière partage un côté d'hex avec l'hex où se trouve l'unité de ravitaillement. Le propriétaire de l'unité peut décider de quel côté de la rivière se trouve l'unité de ravitaillement.

3.6 UNITES NON RAVITAILEES

Les unités sont non ravitaillées lorsque : 1) une unité est à portée du dépôt de ravitaillement d'un QG et qu'elle ne peut pas tracer une ligne d'hex amis jusqu'au dépôt sans passer par une ZDC ennemie dans des hex amis inoccupés, 2) une unité est hors de portée d'un QG, et 3) tous les QG à portée n'ont plus de ravitaillement.

Les unités non ravitaillées subissent un modificateur de -1 lorsqu'elles sont attaquées et ne peuvent pas participer aux Offensives ni à la Défense Active. Les unités subissent également une perte supplémentaire d'un point de force tous les deux tours de combat, pris à la fin du second (quatrième, sixième, etc.) tour de combat.

3.7 RAVITAILLEMENT MARITIME ET CENTRES DE RAVITAILLEMENT PORTUAIRES

Lorsque du ravitaillement est placé dans des Centres de Ravitaillement Portuaires, il faut payer un coût de ravitaillement supplémentaire. Les nations peuvent toujours placer du ravitaillement dans des Centres de Ravitaillement Portuaires qui ne sont pas des leur nation. Lors du placement de ravitaillement dans un port étranger, il faut dépenser un point de ravitaillement pour pouvoir y placer un point de ravitaillement.

Par exemple, si les Britanniques placent du ravitaillement à Salonique, ils devraient dépenser deux points de ravitaillement de leur total pour pouvoir en mettre un à Salonique. Par contre, n'oubliez pas que les nations peuvent tirer leur ravitaillement de leurs alliés, donc dans ce cas, si les Grecs fournissent du ravitaillement aux Britanniques, ceux-ci ne seraient pas obligés d'emmener leurs propres points.

Seules les nations suivantes peuvent utiliser les Centres de Ravitaillement Portuaires suivants s'ils sont sous contrôle ami :

GRANDE BRETAGNE

- Sans ravitaillement supplémentaire : Nieupoort, Dunkerque, Calais, Boulogne, Montreuil, Dieppe.
- Deux points de ravitaillement supplémentaires : Scutari, Durazzo, Valona, Salonique.
- Trois points de ravitaillement supplémentaires : Alexandrie, Port Saïd.

FRANCE

- Un point de ravitaillement supplémentaire : Scutari, Durazzo, Valona, Salonique.
- Trois points de ravitaillement supplémentaires : Alexandrie, Port Saïd.

ITALIE

- Un point de ravitaillement supplémentaire : Scutari, Durazzo, Valona, Salonique.

EMPIRE OTTOMAN

- Un point de ravitaillement supplémentaire : Varna, Batum, Poti.

BLUGARIE

- Un point de ravitaillement supplémentaire : Constanza.

RUSSIE

- Un point de ravitaillement supplémentaire : Constanza, Memel

ALLEMAGNE

- Un point de ravitaillement supplémentaire : Liepaja, Revel
- Trois points de ravitaillement supplémentaire : Batum, Poti.

4.0 UNITES

4.1 POINTS DE FORCE DES UNITES TERRESTRES

La force de combat d'une unité terrestre est déterminée par ses points de force. Le nombre de points de force est indiqué par le bord sud (vers le bas) de chaque pion et représenté par des points (●). Lorsqu'une unité subit une perte, on la fait pivoter de 180 degrés de façon à ce que la nouvelle force soit toujours indiquée par le bord sud du pion, ou bien le pion est remplacé par son pion partenaire. Les unités avec une force de 3 ou 4 ont des pions partenaires de force 1 ou 2. Ces pions partenaires représentent la même unité, mais avec une force réduite. En d'autres termes, la force de l'unité est toujours la ligne de points indiquée au 'bas' ou au sud du pion.

La force d'une unité détermine le jet nécessaire pour infliger une perte à une autre unité. Par exemple, si une unité a une force de 3 elle infligera une perte à un ennemi sur un jet de 3 ou moins. La force détermine aussi le nombre de pertes que peut supporter une unité. Une unité avec une force de 4 peut être touchée 4 fois avant d'être détruite. Pour chaque perte subie par une unité, sa force est diminuée de un.

Le terrain, la météo et d'autres facteurs peuvent changer le résultat du dé avec lequel une unité inflige une perte. Mais aucun facteur ne change le nombre de pertes que peut subir une unité.

Les unités entrent en jeu avec différents niveaux de force. La force d'entrée (le nombre de points de force possédés par l'unité lorsqu'elle est retirée de la Réserve de Force et placée sur la carte) est représentée par une ligne reliant les points. L'unité est placée sur la carte avec la ligne et les points reliés orientée vers le bord sud de la carte.

La force d'une unité peut être augmentée grâce aux renforts (2.1.3) et dépasser sa force de départ.

Lorsqu'une unité est détruite, elle est placée dans la réserve de force. Elle pourra retourner sur la carte à partir de cette réserve si elle est achetée.

4.2 POTENTIEL DE MOUVEMENT

Le potentiel de mouvement des unités change en fonction de la carte où elles se trouvent. Sur le bord de chaque carte, près du nom de la carte, vous trouverez les potentiels de mouvement.

Les unités d'infanterie, de QG, de ravitaillement et de chars ont un potentiel de mouvement égal à celui indiqué sur la carte où elles se trouvent.

Les unités de cavalerie ont un potentiel de mouvement égal au double de celui indiqué sur la carte où elles se trouvent.

Les unités aériennes ont un potentiel de mouvement égal au triple de celui indiqué sur la carte où elles se trouvent.

Le terrain affecte le nombre de points de mouvement nécessaire pour entrer dans un hex.

4.3 EMPILEMENT

Il y a une limite d'empilement de deux unités de combat terrestre par hex. Les unités de ravitaillement, les forteresses, les tranchées, les unités aériennes, les QG et les marqueurs ne comptent pas dans l'empilement. Seules les unités d'infanterie et de cavalerie sont prises en compte dans l'empilement.

L'empilement peut être dépassé au cours du mouvement et du combat. Par exemple, plus de deux unités peuvent traverser un même hex et plus de deux unités peuvent entrer dans un hex pour l'attaquer, mais il ne peut jamais y avoir plus de deux unités terrestres dans un hex à la fin d'une phase. Si à la fin d'une offensive il reste plus de deux unités dans l'hex qui vient d'être conquis alors les unités supplémentaires doivent être placées dans l'hex ami le plus proche sans violer les limites d'empilement, choisi par le propriétaire des unités.

Seul le propriétaire d'une pile de pions peut en inspecter son contenu. Les autres joueurs ne peuvent voir que le pion du haut de chaque pile à moins qu'une unité de reconnaissance (4.5) ne soit utilisée pour regarder le contenu d'une pile. Bien sûr, lors d'un combat, le contenu des piles qui y participent est révélé.

Les marqueurs et les unités de ravitaillement ne peuvent pas « dissimuler » le contenu d'une pile. Les joueurs ennemis peuvent regarder sous les marqueurs pour voir l'unité du haut de la pile. Seules les unités terrestres, les forteresses, les tranchées, les unités aériennes et les QG peuvent dissimuler les unités se trouvant sous elles.

4.4 UNITES TERRESTRES

4.4.1 Quartiers Généraux (QG)

Les QG ont une image d'artillerie sur le pion et sont identifiés en tant qu'armées (ex : cinquième armée).

Les QG sont nécessaires au combat. Il agissent en tant que dépôts de ravitaillement et sont par conséquent les seules sources de ravitaillement pour les unités. Ils sont aussi utilisés pour activer des unités et lancer des offensives. Les unités ne peuvent pas faire une offensive tant qu'un QG n'a pas été activé. Les QG sont également des batteries d'artillerie.

La portée d'un QG est égale au potentiel de mouvement de la carte où il se trouve. La portée d'un QG s'étend dans tout hex se trouvant à sa portée. Par exemple, un QG sur le Front Ouest a une portée de 8 hexs, donc toute unité à 8 hexs de distance ou moins de ce QG est à portée de ce QG. Seules les unités à portée d'un QG peuvent être activées pour une offensive et peuvent tirer du ravitaillement de ce QG.

Les QG peuvent aussi se déplacer d'un nombre d'hexs égal au potentiel de mouvement de la carte où ils se trouvent. Les QG peuvent bouger pendant la Phase de Ravitaillement ou pendant la Phase de Mouvement s'ils n'ont pas été activés auparavant.

Les QG entrent sur la carte comme les autres unités lorsque c'est leur Tour d'entrée Saisonnier. Les QG ne coûtent aucun PMN pour pouvoir entrer sur la carte.

Les QG peuvent être placés sur n'importe quel Centre de Ravitaillement ou Centre de Ravitaillement Portuaire national. Les QG Britanniques et Américains sont placés sur les Centres de Ravitaillement Portuaires de la Manche.

La portée d'un QG ne peut pas s'étendre d'une carte à l'autre (ex : des Balkans vers le Front de l'Est). Les seules exceptions sont les ajouts de carte du Front de l'Ouest/Strasbourg et Front de l'Est/Berlin, car ces ajouts sont considérés comme faisant partie de la même carte.

Plusieurs QG peuvent être utilisés pour soutenir une attaque.

Les QG peuvent s'empiler ensemble et partager leur ravitaillement.

Les QG ne peuvent pas être pris en perte lors d'un combat.

4.4.1.1 OG d'Artillerie

L'artillerie est utilisée pendant les Offensives d'Assaut et d'Attrition. Une unité d'artillerie (un QG activé) nécessite la dépense d'un point de ravitaillement par tour de combat auquel il participe.

Une unité d'artillerie inflige une perte à une unité ennemie sur un jet de 3 ou moins. Dans tous les cas sauf les deux expliqués ci-dessous, l'artillerie agit comme une unité régulière en combat, bien qu'elle ne puisse pas subir de pertes.

Plusieurs QG d'artillerie peuvent participer à la même offensive du moment que ces QG aient été activés pour la même offensive.

La portée de l'artillerie est égale au potentiel de mouvement de la carte où elle se trouve.

Un QG est également considérée comme une unité d'artillerie. Lorsqu'un QG est activé, l'artillerie ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin du tour, qu'elle participe ou non à une offensive.

L'artillerie d'une nation peut être utilisée en attaque et dans les actions défensives par d'autres nations de l'alliance à laquelle elle appartient.

Lorsqu'elle tire en défense, l'artillerie non activée ne peut tirer que dans une seule bataille par offensive ennemie. Le tir défensif n'active pas le QG.

Les QG ne peuvent pas capturer de villes ou de QG ennemis, ils ne peuvent pas non plus entrer dans des hex ennemis occupés par une unité ennemie.

4.4.1.2 Bombardements d'Artillerie Prédéterminés

Les bombardements d'artillerie se déroulent avant le combat terrestre. Au début du Combat Initial (2.2.4.5) l'attaquant déclare la durée du bombardement en nombre de tours de combat. La durée maximum d'un bombardement d'artillerie est 9 tours de combat. Chaque tour de bombardement d'artillerie nécessite la dépense d'un point de ravitaillement.

Les trois premiers tours de bombardement touchent sur un jet de 3 ou moins, les tours quatre à six sur un jet de 2 ou moins, et les tours sept à neuf sur un jet de 1.

Les bombardements d'artillerie qui durent plus d'un tour de combat donnent aux unités en défense un modificateur de +1 pour le premier tour de Combat Initial.

Lorsqu'un bombardement prédéterminé est déclaré, il doit être terminé, quels qu'en soient les résultats. Ensuite l'attaque des unités terrestres doit suivre, également quels que soient les résultats du bombardement prédéterminé. L'artillerie ne peut pas participer au premier tour du Combat Initial si elle a été utilisée en bombardement prédéterminé, mais elle peut participer aux tours de combat suivants, en infligeant des pertes sur un jet de 3 ou moins. L'artillerie peut participer au premier tour de combat pendant les Phases d'Exploitation ou de Défense Active.

Il ne peut pas y avoir de bombardement prédéterminé pendant les Phases d'Exploitation de l'Attaquant ou de Défense Active. L'artillerie peut y participer mais uniquement avec les autres unités terrestres en attaque.

Pendant les Offensives d'Attrition, il n'y a pas de bombardement prédéterminé, et le bombardement ne peut durer que deux tours de combat. Le bombardement d'attrition touche sur un jet de 3 ou moins pendant le premier tour et sur un jet de 2 ou moins pour le second (et dernier) tour.

4.4.1.3 Duels d'Artillerie et Offensives d'Attrition

Les duels d'artillerie peuvent avoir lieu au cours des Offensives d'Attrition. Lorsqu'une Offensive d'Attrition est déclarée avec uniquement de l'artillerie, celle-ci peut tirer pendant un tour de combat sur un hex ennemi, au prix d'un point de ravitaillement et touche sur un jet de 3 ou moins. L'artillerie peut tirer à nouveau pour le second et dernier tour au prix d'un autre point de ravitaillement s'il n'y a pas de duel d'artillerie. S'il n'y a pas de duel,

l'artillerie tire à nouveau et inflige une perte sur un jet de 2 ou moins.

Un duel d'artillerie à lieu pendant le second tour de combat si un QG en défense à portée de l'hex attaqué est désigné pour participer au prix d'un point de ravitaillement. L'artillerie qui attaque doit aussi dépenser un point de ravitaillement. Lorsqu'il y a un duel d'artillerie, appliquez la procédure suivante :

1) Tir de l'artillerie en défense. Sur un jet de 3, l'artillerie en attaque est neutralisée, ce qui veut dire qu'elle ne peut pas tirer sur l'artillerie en défense ni sur l'hex attaqué. Sur un jet de 2, l'artillerie en attaque est neutralisée et le dépôt de ravitaillement doit perdre un point de ravitaillement supplémentaire. Sur un jet de 1, l'artillerie en attaque est neutralisée et il y a une perte de deux points de ravitaillement. Tout résultat de 4 ou plus n'a aucun effet.

2) Si l'artillerie en attaque est neutralisée, l'Offensive d'Attrition et le duel d'artillerie sont terminés. Si l'artillerie n'est pas neutralisée, le joueur peut choisir de tirer sur l'hex attaqué ou sur l'artillerie en défense. Si le joueur décide de tirer sur l'hex attaqué, la procédure est la même que pour le premier tour de combat. Si le joueur décide de tirer sur l'artillerie en défense, un jet de 3 ou 2 entraîne la perte d'un point de ravitaillement dans le dépôt de ravitaillement du QG en défense. Sur un jet de 1, il y a une perte de 2 points de ravitaillement. Un jet de 4 ou plus n'a aucun effet.

Si le QG cible n'a pas suffisamment de ravitaillement pour subir les dommages infligés par le duel d'artillerie, alors un nombre de points de force égal au ravitaillement perdu doit être déduit de n'importe quelle unité terrestre à portée du QG. Si plusieurs points de force doivent être perdus, ils peuvent être répartis sur plusieurs unités ou tous être perdus par une seule unité.

4.4.1.4 Soutien d'Artillerie Navale

Sur les fronts où une alliance est autorisée à faire des assauts amphibies, les unités de cette alliance dans un hex côtier obtiennent un bonus d'une artillerie supplémentaire dans tous les combats sans coût supplémentaire en ravitaillement.

4.4.1.5 Capture des QG

Si un hex où se trouve un QG est capturé, on lance un dé. Sur un résultat de 1 à 7, le QG est déplacé dans n'importe quel hex ami adjacent. Sur un résultat de 8 à 10, le QG est remis dans la réserve de forces.

Les QG ne partageant pas un hex avec des unités de combat adjacentes mais qui se trouvent dans leurs ZDC ne peuvent pas être capturés au cours de la Phase de Mouvement. Ils peuvent être capturés dans cette situation au cours de la Phase d'Offensives.

4.4.2 Infanterie

Les unités d'infanterie sont les plus courantes du jeu. L'infanterie est représentée par un carré avec un X à

l'intérieur. Elle est utilisée pour occuper et capturer les hexs et aussi pendant les attaques au cours de la Phase d'Offensives.

Les unités d'infanterie ont une force de combat égal au nombre de points de force se trouvant vers le bord sud de la carte ou au bas du pion. Lorsqu'une perte est infligée à une unité, elle pivote de 180 degrés ou est remplacée par son pion partenaire pour représenter sa nouvelle force, ou alors elle est détruite.

Lorsque des unités d'infanterie sont détruites, elles sont placées dans leur Réserve de Forces. Elles pourront être rachetées avec leur force d'entrée lors d'un Tour Saisonnier ultérieur.

Les unités d'infanterie peuvent voir leur force augmenter grâce aux renforts placés pendant les Tours Saisonniers ou Mensuels.

Les unités d'infanterie ont un potentiel de mouvement égal à celui de la carte où elles se trouvent. Elles sont soumises aux modificateurs de terrain et de météo.

Les unités d'infanterie de toutes les nations coûtent 4 PMN par point de force. Lors de l'achat d'une unité de la réserve de forces, elle doit être achetée avec son niveau de force d'entrée. Donc si la force d'entrée d'une unité d'infanterie est de trois, la nation qui l'achète doit dépenser 12 PMN.

Les unités d'infanterie peuvent être placées dans n'importe quel Centre de Ravitaillement ou Centre de Ravitaillement Portuaire national.

4.4.3 Cavalerie

Les unités de cavalerie sont représentées par un carré avec une ligne diagonale à l'intérieur. Elles peuvent être utilisées pour occuper et capturer des hexs et pendant les attaques de la Phase d'Offensives, comme les unités d'infanterie.

Les unités de cavalerie ont une force de combat égale au nombre de points de force se trouvant vers le bord sud de la carte ou au bas du pion. Lorsqu'une perte est infligée à une unité, elle pivote de 180 degrés ou est remplacée par son pion partenaire pour représenter sa nouvelle force, ou alors elle est détruite.

Lorsque des unités de cavalerie sont détruites, elles sont placées dans leur Réserve de Forces. Elles pourront être rachetées avec leur force d'entrée lors d'un Tour Saisonnier ultérieur.

Les unités de cavalerie peuvent voir leur force augmenter grâce aux renforts placés pendant les Tours Saisonniers ou Mensuels.

Les unités de cavalerie ont un potentiel de mouvement égal au double de celui de la carte où elles se trouvent. Elles sont soumises aux modificateurs de terrain et de météo.

Les unités de cavalerie de toutes les nations coûtent 3 PMN par point de force. Lors de l'achat d'une unité de la réserve de forces, elle doit être achetée avec son niveau de force d'entrée. Donc si la force d'entrée d'une unité d'infanterie est de trois, la nation qui l'achète doit dépenser 9 PMN.

Les unités de cavalerie peuvent être placées dans n'importe quel Centre de Ravitaillement ou Centre de Ravitaillement Portuaire national.

4.4.4 Chars

Les unités de chars sont représentées avec le dessin d'un char et peuvent être utilisées pour occuper et capturer des hexs et pendant les attaques au cours de la Phase d'Offensives, comme les unités d'infanterie. Elles ne sont disponibles que pour la France, la Grande-Bretagne, les Etats-Unis et l'Allemagne plus tard au cours de la partie.

Les chars ont toujours une force de combat de un. Lorsqu'une perte est infligée à l'unité, elle est détruite.

Lorsque certaines unités de chars sont détruites, elles sont placées dans la Réserve de Forces. Elles peuvent être rachetées avec leur force d'entrée lors de Tours Saisonniers ultérieurs. Certaines unités de chars ne peuvent pas être rachetées après avoir été détruites et doivent être définitivement éliminées. Ces unités sont les suivantes :

GRANDE-BRETAGNE

MkI/II entrée 3-16
MkIII entrée 2-17
MkV entrée 3-18
Whippet entrée 2-18

ALLEMAGNE

A7V entrée 1-18
MkV entrée 2-18

Les unités de chars ne peuvent pas augmenter leur force grâce aux renforts car elles ont un maximum de un point de force. Les chars coûtent 6 PMN.

Les unités de chars ont un potentiel de mouvement égal à celui de la carte où elles se trouvent. Elles sont soumises aux effets du terrain et de la météo.

Lorsqu'elles attaquent des unités dans des tranchées, les unités en défense subissent un modificateur de -1 et toutes les pertes infligées par des unités de chars ne peuvent pas être prises par les tranchées.

Les chars ne comptent pas dans les limites d'empilement.

Les chars peuvent être placés dans n'importe quel Centre de Ravitaillement ou Centre de Ravitaillement Portuaire national.

La France, l'Allemagne et la Grande-Bretagne ne peuvent acheter des chars qu'après que la Carte Evénement

« Combat de Chars » ait été tirée (6.0). Les Etats-Unis peuvent acheter des chars dès leur entrée en guerre.

4.5 UNITES AERIENNES

Les unités aériennes sont représentées par le dessin d'un avion et ont les mots 'Fighter Sqd', 'Bomber Sqd', ou 'Reconnaissance' imprimé dessus.

Les unités aériennes n'affectent pas les limites d'empilement.

Toutes les unités aériennes ont un potentiel de mouvement égal au triple de celui de la carte où elles se trouvent. Ce potentiel de mouvement doit permettre aux unités aériennes de revenir en territoire ami pour atterrir. Si une unité aérienne ne peut pas atteindre sa cible et atterrir en territoire ami, alors elle ne peut pas être utilisée contre cette cible. En d'autres termes, pas de mission suicide.

Les unités aériennes ne peuvent pas être placées dans des hexs de montagnes ni dans des hexs où des tranchées sont présentes.

Les unités aériennes peuvent se déplacer par voie ferrée (2.2.5.4) ou par mouvement maritime (2.2.5.3) comme les autres unités au cours de la phase de mouvement.

Lorsqu'une unité terrestre ennemie entre dans un hex occupé par une unité aérienne, on lance un dé. Sur un résultat de 1 à 5, l'unité aérienne est détruite, et sur un résultat de 6 à 10, l'unité aérienne est déplacée dans un autre hex ami à portée de mouvement de cette unité. Si l'unité aérienne était en patrouille (4.5.2) alors elle n'est plus en patrouille.

Les unités aériennes peuvent être placées dans n'importe quel Centre de Ravitaillement ou Centre de Ravitaillement Portuaire national. Les unités aériennes Britanniques et Américaines sont placées dans les Centres de Ravitaillement Portuaires de la Manche.

Les unités aériennes n'ont pas besoin d'être à portée d'un QG pour participer à une offensive terrestre. Elles ont simplement besoin d'être à portée de l'hex cible pour participer.

4.5.1 Combat Aérien

Le combat aérien est semblable au combat terrestre entre des unités d'infanterie/cavalerie. Seuls les chasseurs et les as peuvent participer au combat aérien, mais les unités de reconnaissance et de bombardiers peuvent être prises en pertes si elles sont présentes lors d'un combat aérien.

Le combat aérien se déroule avant le combat terrestre. Toute unité aérienne qui survit au combat aérien et qui a aussi été activée pour participer à une offensive terrestre particulière peut le faire. Les unités qui ont été détruites ou qui se sont retirées du combat aérien ne peuvent pas participer au combat terrestre.

Les unités aériennes peuvent se retirer du combat aérien après le premier tour de combat. Les unités aériennes en

défense ou interceptées ne peuvent se retirer qu'avec un jet de 1 à 5 après que les pertes aient été retirées à la fin de chaque tour de combat. Si le résultat du dé est 6 à 10, les unités aériennes doivent faire un autre tour de combat aérien si les unités aériennes de l'attaquant désirent continuer. Les unités aériennes en attaque ou en interception ne peuvent se retirer qu'avec un jet de 1 à 7, et sur un jet de 8 à 10, le résultat est le même que pour les unités en défense.

4.5.2 Patrouilles et Interception

Pendant la Phase Aérienne, toute unité de chasseurs et/ou d'as qui n'a pas encore été utilisée au cours de la phase peut être désignée pour faire une Patrouille ou une Interception. Toutes les unités de chasseurs et d'as inutilisées qui n'ont pas été désignées pour partir en Patrouille sont considérées en Interception.

Pour mettre une unité en patrouille, il faut dépenser un point de ravitaillement du dépôt le plus proche. On place ensuite un pion patrouille (patrol) sur l'unité. Une unité en Patrouille peut intercepter des unités aériennes ennemies qui arrivent à Portée de Patrouille de l'unité en Patrouille. La Portée de Patrouille est égale au potentiel de mouvement de la carte où se trouve l'unité. Si une unité ennemie arrive à Portée de Patrouille, alors l'unité en Patrouille peut l'intercepter et un combat aérien se produira. Les unités aériennes en Patrouille peuvent faire un nombre illimité d'interceptions au cours du tour. A la fin du tour, les pions Patrouilles sont retirés de la carte.

Une unité en Interception peut intercepter toute unité qui arrive à Portée d'Interception. La Portée d'Interception est égale à la moitié du potentiel de mouvement de la carte où se trouve l'unité (arrondie au supérieur). Si une unité ennemie arrive à Portée d'Interception, elle peut être interceptée comme indiqué ci-dessus par l'unité en Interception. Les unités en Interception ne peuvent faire qu'une seule interception par tour de jeu.

L'Interception pour les unités en Patrouille ou en Interception peut se dérouler à tout moment au cours de la Phase Aérienne ou de la Phase d'Offensives. On considère que les unités aériennes de l'alliance qui bouge en second sont en Interception pendant la Phase Aérienne de l'autre alliance. Si des unités aériennes sont interceptées à ce moment, elles ne peuvent plus être utilisées jusqu'à la fin du tour de jeu.

4.5.3 Chasseurs

Les chasseurs peuvent faire les actions suivantes en plus du mouvement :

- 1) Attaquer des dépôts de ravitaillement ou des unités de ravitaillement individuelles.
- 2) Participer à une offensive avec des unités terrestres.
- 3) Intercepter des unités aériennes ennemies.
- 4) Escorter des unités de reconnaissance ou de bombardiers amies.

Le coût des chasseurs pour toutes les nations est 4 PMN par point de force. Lors de l'achat d'une unité de chasseurs

dans la réserve de forces, il faut l'acheter à son niveau de force d'entrée.

4.5.3.1 Attaque du Ravitaillement

Les chasseurs peuvent être utilisés pour attaquer des unités de ravitaillement et des dépôts. Si une unité de ravitaillement ou un dépôt est à portée d'une unité de chasseur alors ce ravitaillement peut être attaqué.

Pour attaquer une unité de ravitaillement, on lance un dé. Avec un résultat inférieur ou égal à la force de l'unité de chasseurs, il faut lancer un autre dé. Le résultat est le nombre de points de ravitaillement détruits. Si le résultat est supérieur au nombre de points de ravitaillement présents dans l'hex alors toutes les unités de ravitaillement dans cet hex sont détruites.

Par contre, lors de l'attaque d'un dépôt de ravitaillement et non d'unités de ravitaillement individuelles, un résultat de 10 sur n'importe lequel des jets précédents entraîne la perte d'un point de force pour l'unité en attaque et aucun ravitaillement n'est détruit.

Les unités de chasseurs peuvent être interceptées lorsqu'elles attaquent des unités de ravitaillement.

4.5.3.2 Participation aux Offensives Terrestres

Les unités de chasseurs peuvent participer aux offensives terrestres si elles survivent au combat aérien se déroulant avant le début du combat terrestre. Pour chaque chasseur participant, une unité d'infanterie, de cavalerie ou de chars reçoit un modificateur de +1. Plusieurs chasseurs peuvent donner un modificateur multiple à une unité, ou un modificateur à plusieurs unités. Mais chaque chasseur participant ne peut apporter son modificateur de +1 qu'à une seule unité terrestre.

Si des unités terrestres en défense obtiennent un 1 en combat, les unités aériennes peuvent être prises en pertes par le défenseur. Les chasseurs ne peuvent pas être pris en pertes par le joueur qui les utilise.

Les chasseurs ne peuvent apporter leur soutien dans une action défensive que s'il y a des chasseurs ennemis à intercepter.

4.5.3.3 Escorte des Unités de Reconnaissance ou de Bombardiers

Les chasseurs peuvent escorter des unités de reconnaissance et de bombardiers lorsque ces dernières font leurs propres missions. Les chasseurs peuvent faire d'autres actions, comme le combat aérien, l'attaque de ravitaillement, ou le soutien d'une offensive terrestre tout en escortant des unités, tant que ces actions se font dans le même hex cible que les unités escortées.

Pour escorter des unités aériennes, un chasseur doit voler jusqu'à l'hex contenant l'unité à escorter. Puis le chasseur en escorte et l'unité escortée peuvent voler jusqu'à l'hex cible. Le vol jusqu'à l'unité à escorter puis à l'hex cible ne peut pas dépasser le potentiel de mouvement normal du

chasseur. Si des unités aériennes ennemies interceptent l'unité escortée ou le chasseur en escorte alors le chasseur en escorte peut faire un combat aérien.

4.5.4 Unités de Reconnaissance

Les unités de reconnaissance ne peuvent faire qu'une seule action en plus du mouvement. Les unités de reconnaissance sont utilisées pour regarder le contenu d'une pile ennemie. Les joueurs ne peuvent normalement pas voir le contenu des piles ennemies et ne peuvent voir que le pion du haut de chaque pile.

Pour voir tout le contenu d'une pile, les unités de reconnaissance doivent être déplacées dans un hex contenant une pile. Lorsque ceci est fait, le joueur peut voir toutes les unités se trouvant dans la pile. Chaque unité de reconnaissance ne peut permettre d'observer que le contenu d'une seule pile par tour.

Les unités de reconnaissance peuvent être interceptées par des chasseurs et des as ennemis et peuvent être escortées par des chasseurs et des as amis. Les unités de reconnaissance ne peuvent faire des missions de reconnaissance que pendant la Phase Aérienne.

Les unités aériennes de reconnaissance coûtent 5 PMN. Elles n'ont pas de force et ne peuvent pas participer au combat aérien. Si elles subissent une perte, elles sont détruites et placées dans la réserve de forces.

4.5.5 Bombardiers

Les unités de bombardiers peuvent faire les actions suivantes en plus du mouvement :

- 1) Attaquer des dépôts de ravitaillement ou des unités de ravitaillement individuelles.
- 2) Participer à une offensive terrestre.
- 3) Attaquer des avions ennemis au sol.

Le coût des bombardiers pour toutes les nations est 5 PMN par point de force. Lors de l'achat d'un bombardier dans la réserve de force, il faut l'acheter avec son niveau de force d'entrée.

4.5.5.1 Attaque du Ravitaillement

Les bombardiers peuvent attaquer des unités de ravitaillement et des dépôts. Si une unité de ravitaillement ou un dépôt est à portée d'un bombardier, alors ils peuvent être attaqués.

Pour attaquer une unité de ravitaillement on lance un dé. Avec un jet inférieur ou égal au double de la force du bombardier on lance un autre dé. Le résultat est le nombre de points de ravitaillement détruits. Si le résultat est supérieur au nombre de points de ravitaillement présents dans l'hex alors toutes les unités de ravitaillement dans cet hex sont détruites. Les pertes en excès ne causent aucun dommage supplémentaire.

4.5.5.2 Participation aux Offensives Terrestres

Les bombardiers peuvent participer aux offensives terrestres s'ils survivent au combat aérien se déroulant avant le début du combat terrestre. Chaque unité de bombardiers agit comme une unité terrestre et attaque directement les unités terrestres ennemies. La force des bombardiers est utilisée pour déterminer s'ils infligent ou non des pertes.

Si des unités terrestres en défense obtiennent un jet de 1 alors les unités aériennes ennemies peuvent être choisies comme pertes par le joueur en défense. Les bombardiers ne peuvent pas être pris en pertes par le joueur qui les utilise.

4.5.5.3 Attaque d'Unités Aériennes au Sol

Les unités de bombardiers sont les seules unités aériennes qui peuvent attaquer des unités aériennes ennemies au sol. Les bombardiers peuvent attaquer des unités aériennes ennemies à portée qui ne sont pas en patrouille. Ces unités aériennes ennemies ne peuvent pas intercepter le bombardier (et son escorte) s'il a déclaré qu'il attaquait les avions au sol. Par contre, d'autres unités aériennes ennemies à portée peuvent intercepter.

Pour attaquer les unités aériennes au sol, le bombardier utilise simplement sa force pour déterminer si des pertes sont obtenues ou non. Si aucune perte n'est obtenue pendant un tour de combat alors le bombardier et son escorte se retirent. A ce moment, le bombardier et son escorte peuvent être interceptés par les unités aériennes attaquées au sol.

4.5.6 As

Les as sont utilisés comme des unités de chasseurs sauf qu'ils ne peuvent pas attaquer le ravitaillement ni participer aux offensives terrestres. Par contre, ils agissent comme des chasseurs pour le combat aérien et l'escorte.

Les as ont leur force de combat imprimée sur le pion sous la forme d'un nombre. C'est la force de combat de l'unité mais pas le nombre de pertes qu'elle peut subir. Par contre, lorsqu'un as est touché, on lance un dé. Sur un résultat de 1 à 5 l'as est tué et retiré du jeu. Sur un résultat de 6 à 10, l'as est remis dans la réserve de force pour être remis en jeu au prochain Tour Saisonnier.

Les as sont gratuits et entrent en jeu aux dates d'entrées indiquées. La mort d'un as cause la perte d'un PMN au MN d'une nation.

4.5.7 Zeppelins et Bombardiers Allemands

Les Zeppelins ne sont disponibles que pour l'Allemagne et sont utilisés pour bombarder Londres.

Les unités de Zeppelins sont basées à Cologne ou Düsseldorf. Ils peuvent être utilisés pour bombarder Londres, représentée par la Case de Londres (7.7.6) au prix de 1 point de ravitaillement par Zeppelin. Les points sont

dépensés dans n'importe quels dépôts Allemands sur le Front de l'Ouest.

Pour attaquer, on lance un dé par Zeppelin participant. Sur un résultat de 1 à 5 l'unité de Zeppelin est déplacée dans la Case de Londres. Sur un résultat de 6 à 10, le Zeppelin retourne à Cologne ou Düsseldorf et le ravitaillement dépensé n'est pas remboursé.

Avec un jet réussi, le Zeppelin tente de bombarder Londres. Le Zeppelin lance simplement un dé et le résultat divisé par deux (arrondi au supérieur) représente la perte de MN Britannique. Lorsque les Zeppelins ont terminé leur attaque, les unités de chasseurs Britanniques présentes dans la Case de Londres les attaquent. Sur un résultat inférieur ou égal au double de la force de l'unité de chasseurs, le Zeppelin est détruit. Sinon le Zeppelin retourne à Cologne ou Düsseldorf.

Lorsqu'une unité de Zeppelin est détruite, les Britanniques augmentent leur MN de 2 PMN.

Les unités de Zeppelins ne peuvent subir qu'une seule perte et sont remises dans la réserve de forces lorsqu'elles sont détruites. Les Zeppelins coûtent 8 PMN.

Si Cologne et Düsseldorf sont capturées par les Alliés alors on ne peut plus utiliser les Zeppelins.

Après 1917, les unités de bombardiers Allemands basées en Belgique à l'ouest de Bruxelles peuvent aussi bombarder la Case de Londres. Les chasseurs en défense obtiennent un coup au but contre les bombardiers sur un résultat inférieur ou égal à leur force. Les chasseurs en défense ont deux tours de combat pour tenter de détruire les bombardiers Allemands. Si les bombardiers Allemands survivent, ils peuvent retourner dans l'hex d'où ils ont décollé. Les bombardiers Allemands détruits au-dessus de Londres donnent un bonus au MN Britannique de la même façon que les Zeppelins détruits.

4.6 UNITES SEDENTAIRES

Il existe deux types d'unités sédentaires. Les forteresses et les tranchées. Les forteresses et les tranchées sont identiques en ce qu'elles peuvent toutes deux subir des pertes à la place des unités partageant leur hex et leur impossibilité à se déplacer. Les forteresses et les tranchées ont des points de force comme les unités de combat, mais ils ne sont utilisés que pour prendre des pertes. Dans une bataille, si une unité en défense dans une tranchée ou dans une forteresse subit une perte alors la tranchée peut subir la perte à la place de l'unité.

Les tranchées et les fortifications peuvent partager les mêmes hexs.

4.6.1 Forteresses

Les forteresses sont présentes sur la carte dès le début de la partie et on ne peut pas en construire de nouvelles. Les forteresses ne peuvent pas être réparées. Elles ont une force maximale de 3 et ne sont pas affectées par la météo

ou les attaques de chars. Les forteresses sont présentes dans les hex suivants avec les niveaux de forces indiqués :

FRONT DES BALKANS

Hex au Nord Est (NE) de Scutari	1
Scutari	1
SE Uzhitse	1
E Sarajevo	1
Belgrade	1
Nish	1
Varna	1

FRONT DE L'EST

Warsaw	3
Konigsburg	3
Brest-Litovsk	2
Ivangorod	2
Lutsk	2
Rovno	2
Przemysl	2
Cracow	1
Breslau	1
Posen	1
Thorn	1
Lotzen	1
Grodno	1
Kovno	1
Riga	2

CARTE DE L'ALLEMAGNE

Strasbourg	2
Mainz	2

FRONT ITALIEN

Trent	2
Trieste	2

FRONT DE L'OUEST

Toul	2
St. Mihiel	1
Troyon	1
Verdun	3
Metz	3
Thionville	1
Cologne	2
Liege	3
Namur	3
Antwerp	3
Belfort	2
Epinal	2
SE Epinal	1
NW Belfort	1
Langres	2
Neufchateau	1
Dunkirk	1
Calais	1
E Vervins	1
Mauberge	2

Lille	1
Reims	1
Laon	1
Paris	2

Les forteresses peuvent être capturées par les unités ennemies si elles ne sont pas occupées. Une forteresse n'est ni endommagée ni détruite lorsqu'elle est capturée.

4.6.2 Tranchées

Les tranchées ne sont disponibles qu'à partir du tour d'Octobre 1914.

Les tranchées peuvent être construites au prix de 1 point de ravitaillement par point de force de tranchée. Les tranchées ont une force maximale de 3. Elles sont construites et payées pendant la Phase de Renforts et ne peuvent être construites ou améliorées que dans un hex qui n'a pas été attaqué pendant la Phase d'Offensives. Elles ne peuvent aussi être construites ou améliorées que dans un hex contenant une unité d'infanterie ou de cavalerie qui n'a pas été utilisée au cours de ce tour. Les tranchées ne peuvent être construites qu'au rythme d'un point de force par tour. Donc au tour 1 vous pouvez construire une tranchée avec 1 point de force en payant 1 point de ravitaillement dans le QG le plus proche. Au tour 2, vous pouvez améliorer cette tranchée à 2 points de force en payant 1 point de ravitaillement, et au tour 3, vous pouvez améliorer cette tranchée à 3 points de force en payant encore 1 point de ravitaillement. Vous pouvez aussi reconstruire de la même façon des tranchées dont la force a été réduite.

Donc, pendant la Phase des Renforts, retirez simplement un point de ravitaillement et ajoutez un marqueur de tranchée là où vous le souhaitez.

Les tranchées sont affectées par la météo et peuvent être annulées par les chars (4.4.4) et les attaques au gaz (4.7).

Les tranchées ne peuvent pas être construites en terrain montagneux.

Si une tranchée ennemie est capturée, sa force est réduite de 1 puis elle appartient à l'alliance qui l'a capturée.

4.7 UNITES DE GAZIERS

Le gaz est disponible lorsque la bonne Carte Evénement a été tirée. Les unités de gaziers coûtent 5 PMN et sont placées directement sur les dépôts de ravitaillement.

En utilisant le gaz avant 1917, les pertes infligées au défenseur ne peuvent pas être prises par les tranchées. Les attaques au gaz se déroulent pendant la phase de prébombardement. Pour chaque unité de gaziers utilisée pendant la phase de prébombardement, on lance un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, une perte est infligée au défenseur. Sur un résultat de 3 ou 4, deux pertes sont infligées. Sur un résultat de 5 à 9 il n'y a aucun résultat et l'unité de gaziers est éliminée. Sur un résultat de 10, les gaziers infligent une perte à une des unités en attaque.

Pendant et après 1917, le gaz ne cause plus de pertes mais donne un modificateur. Donc sur un résultat de 1 ou 2, une unité en défense a un modificateur de -1. Sur un résultat de 3 ou 4, deux unités en défense ont un modificateur de -1. Sur un résultat de 5 à 9 il n'y a aucun effet, et sur un résultat de 10, un des attaquants a un modificateur de -1. Ceci ne se produit que pendant le premier tour de combat.

5.0 TERRAIN

Les effets de la météo sur le terrain sont expliqués plus haut (2.2.1). Le terrain affecte le mouvement des unités et le combat terrestre.

5.1 DETERMINATION DU TERRAIN

Le terrain peut partager des hexs avec un autre terrain. Seules les élévations et les forêts partagent le terrain. Lorsque deux élévations différentes (Difficile, Hauteurs, Montagnes) partagent un hex, c'est l'élévation la plus haute qui détermine le terrain de l'hex entier. Le terrain difficile est considéré comme le terrain le moins haut et les montagnes le terrain le plus haut.

Si une Forêt partage un hex avec une élévation, alors le terrain de l'hex est Forêt.

5.2 ELEVATIONS

Difficile – Le terrain Difficile n'affecte pas le mouvement. Il coûte 1 point de mouvement pour y entrer et donne un modificateur de +1 à toutes les unités terrestres en défense.

Hauteurs – Les Hauteurs coûtent deux points de mouvement et donnent un modificateur de +1 à toutes les unités terrestres en défense.

Montagnes – Les Montagnes coûtent trois points de mouvement. Elles donnent un modificateur de +1 à toutes les unités terrestres en défense et un modificateur de -1 à toutes les unités terrestres en attaque.

Pics – Les pics sont des terrains de côtés d'hexs. Les unités terrestres ne peuvent pas traverser les côtés d'hexs recouverts par des Pics. Les ZDC ne s'étendent pas à travers les Pics. La Portée d'un QG ne peut pas s'étendre à travers les Pics. L'artillerie peut tirer par-dessus les côtés d'hexs de Pics.

5.3 TERRAIN CLAIR ET DESERT

Le terrain Clair et le Désert n'ont aucun effet sur le mouvement ni le combat. Il coûte 1 point de mouvement pour entrer dans un tel hex.

5.4 RIVIERES

Les rivières sont des terrains de côtés d'hexs. Elles n'affectent pas le mouvement à travers les côtés d'hexs recouverts de rivières. Lors d'une attaque à travers une rivière, les unités en défense tirent avant les unités

terrestres en attaque, et les pertes sont infligées immédiatement à l'attaquant, avant que celui-ci ne puisse tirer. De plus, toutes les unités terrestres en attaque subissent un modificateur de -1.

Si toutes les unités terrestres en attaque ne traversent pas une rivière pour attaquer un hex alors le défenseur ne tire pas en premier, mais les unités qui traversent la rivière subissent quand même le modificateur de -1.

Les Assauts Amphibies sont considérés comme des attaques à travers des rivières.

5.5 LACS

Les lacs sont des terrains de côtés d'hexs. Les unités terrestres ne peuvent pas traverser les côtés d'hexs couverts par des lacs. Les ZDC ne s'étendent pas à travers les lacs. La Portée des QG ne s'étend pas à travers les lacs. L'artillerie peut tirer par-dessus les lacs.

Les hexs côtiers qui ont des côtés d'hexs entièrement recouverts d'eau sont considérés comme des côtés d'hexs de lacs.

5.6 FORETS

Il coûte deux points de mouvement pour entrer dans un hex de Forêt. Les Forêts donnent un modificateur de -1 à l'attaquant pour toutes les unités terrestres en attaque. Les chars ne peuvent pas entrer dans les hexs de Forêts. Les unités aériennes ne peuvent pas attaquer des unités terrestres dans des hexs de Forêts et ne peuvent pas non plus occuper de tels hexs.

5.7 MARECAGES

Il coûte deux points de mouvement pour entrer dans un hex de Marécages. Les Marécages n'affectent pas le combat.

5.8 MARAIS

Les Marais sont des terrains de côtés d'hexs. Les unités terrestres ne peuvent pas traverser les côtés d'hexs couverts par des Marais. Les ZDC ne s'étendent pas à travers les Marais. La Portée des QG ne s'étend pas à travers les Marais. L'artillerie peut tirer par-dessus les Marais.

6.0 CARTES EVENEMENTS

Les cartes événements sont tirées pendant les Tours Saisonnières. Les Cartes Événements peuvent annoncer certains événements comme des avancées technologiques ou bien être utilisées pendant la Phase d'Offensives.

A la fin de chaque Tour Saisonnier d'automne, on ajoute les cartes pour l'année à venir dans le paquet et on le

mélange. A la fin de chaque Tour Saisonnier on mélange aussi le paquet de carte. Il ne peut y avoir dans le paquet de carte que les cartes de l'année en cours et des années passées.

Il y a un paquet de cartes pour les Alliés et un pour les Puissances Centrales. Ces cartes doivent toujours être gardées dans des paquets séparés.

6.1 CARTES EVENEMENTS PRIVEES ET PUBLIQUES

Il existe deux types de Cartes Evénements : Publiques et Privées.

Lorsqu'une carte Publique est tirée, quel que soit l'effet ou l'événement causé ou annoncé par cette carte, elle est immédiatement rendue visible pour tous les joueurs et les instructions indiquées sur la carte sont appliquées. Lorsqu'une carte Publique est tirée, elle est défaussée après que les instructions aient été appliquées.

Lorsqu'une carte Privée est tirée, le joueur qui l'a tiré n'annonce pas le sujet de la carte. Le joueur doit suivre les instructions et peut garder la carte pour une utilisation ultérieure si les instructions le permettent. Lorsqu'une carte Privée est utilisée, elle doit être rendue publique (c'est ce qui se produit généralement parce que les effets de la carte seront vus par tout le monde).

6.2 UTILISATION DES CARTES EVENEMENTS

Les Cartes Evénements qui entraînent un changement de MN ou un autre événement immédiat (comme l'entrée en guerre d'une nation) sont utilisées immédiatement lors de leur tirage. Certaines cartes peuvent être utilisées pendant la Phase d'Offensives.

Par exemple, si les Alliés tirent la carte « Creeping Barrage », ils auront leur force d'artillerie augmentée pendant un tour. Donc, pendant la Phase d'Offensives et la sous-phase de Déclaration des Offensives Individuelles, les Alliés rendront cette Carte Privée Publique. Pendant ce tour, toute l'artillerie Alliée verra sa force augmenter.

Chaque alliance ne peut utiliser qu'une seule carte par tour pendant toute la durée de la Phase d'Offensives.

6.3 TIRAGE DES CARTES EVENEMENTS

Le nombre de cartes à tirer pendant chaque Tour Saisonnier est le suivant :

1914	Aucune	
1915	Alliés : 1	Centraux : 1
1916	Alliés : 2	Centraux : 1
1917	Alliés : 3	Centraux : 1
1918	Alliés : 2	Centraux : 2

Après 1915 il devrait toujours y avoir une carte supplémentaire dans chaque paquet de cartes à la fin de l'année. Cette carte reste dans le paquet pour l'année suivante.

Si la partie continue après 1918, chaque alliance ne tire qu'une seule carte par Tour Saisonnier jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

7.0 NATIONS

Lorsqu'une nation entre en jeu, son niveau de Moral National est indiqué sur la piste et la nation est jouée comme les autres nations déjà actives.

Lorsqu'une nation se rend, son niveau de Moral National passe à 0 et toutes les unités de cette nation sont retirées de la carte. Toute ville ou hex ennemi contrôlé par cette nation est libéré. Toute ville ou hex contrôlé par une nation ennemie reste sous le contrôle de cette nation ennemie. Les anciennes unités amies et ennemies peuvent traverser librement la nation qui s'est rendue, mais il est impossible de capturer du nouveau territoire.

Lorsqu'une nation se rend, la nation qui l'a conquise doit laisser une unité d'infanterie présente dans chaque ville occupée ayant une valeur en MN de la nation qui s'est rendue. La valeur en MN de chaque ville inoccupée par une unité d'infanterie est déduite du Niveau de MN de la nation conquérante jusqu'à ce qu'une unité d'infanterie soit placée dans la ville.

Les nations se rendent au cours de la Phase de Moral National. Donc si les conditions de reddition ont été remplies au cours du tour et qu'elles ne le sont plus pendant la Phase de Moral National alors la nation ne se rend pas.

A tout moment au cours de la partie une nation peut déclarer la guerre à une autre nation qui rejoindra l'alliance adverse. Si ceci se produit, la nation à qui on a déclaré la guerre devient immédiatement active.

Les pions avec un drapeau et le nom du pays peuvent être utilisés pour indiquer la possession de certains hexs ou villes. Ils sont principalement utilisés pour identifier les drapeaux des diverses nations.

7.1 ALBANIE

L'Albanie n'est pas une nation active et ne peut pas le devenir. Toutes les unités peuvent entrer librement en Albanie et ses villes ne peuvent être capturées que par les Puissances Centrales, bien qu'elles puissent être libérées par les Alliés. Les Alliés peuvent utiliser les ports Albanais.

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Albania » à l'intérieur de la frontière vert-clair sur le Front des Balkans.

7.2 AUTRICHE-HONGRIE

Date d'Entrée

Août 1914

Alliance

Puissances Centrales

Niveau de Moral National

125 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Austria-Hungary » à l'intérieur de la frontière gris-clair sur les Fronts de l'Est, des Balkans et Italien.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Austro-Hongrois est composé de trois barres horizontales. La barre du haut est rouge, celle du centre est blanche et celle du bas est moitié rouge moitié verte. Les unités sont grises.

Conditions de Reddition

L'Autriche-Hongrie se rend lorsque Vienne ou Budapest (les deux hexs) sont capturées et contrôlées par les Puissances Alliées pendant deux tours complets. L'Autriche-Hongrie se rend également lorsque son Niveau de Moral National atteint 50 PMN.

7.3 BELGIQUE

Date d'Entrée

Août 1914

Alliance

Puissances Alliées

Niveau de Moral National

50 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Belgium » à l'intérieur de la frontière jaune sur le Front de l'Ouest.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Belge est composé de trois barres verticales. La barre de gauche est noire, celle du centre est jaune, et celle de droite est rouge. Les unités sont en jaune clair.

Conditions de Reddition

La Belgique se rend lorsque tous les hexs Belges sont contrôlés par les Puissances Centrales.

Effets Politiques sur le Moral National

Reddition de la France : Perte de 20 PMN.

7.3.1 Placement des Unités et du Ravitaillement Belge

S'il ne reste aucun centre de ravitaillement Belge sous contrôle Allié, la Belgique peut placer ses unités dans n'importe quelle ville Belge sous contrôle Allié. S'il n'y en a plus, la Belgique peut placer ses unités dans n'importe quel hex de Belgique sous contrôle Allié.

7.4 BULGARIE

Date d'Entrée

Pendant ou après 1915 lorsque la bonne Carte Evénement est tirée.

Alliance

Puissances Centrales

Niveau de Moral National

45 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Bulgaria » à l'intérieur de la frontière orange sur le front des Balkans.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Bulgare est composé de trois barres horizontales. La barre du haut est blanche, celle du centre est verte, et celle du bas est rouge. Les unités sont en vert clair.

Conditions de Reddition

La Bulgarie se rend lorsque Sofia est capturée et contrôlée par les Puissances Alliées pendant deux tours complets. La Bulgarie se rend également lorsque son Niveau de Moral National atteint 20 PMN.

Effets Politiques sur le Moral National

Reddition de l'Allemagne :	perte de 40 PMN
Reddition de l'Autriche :	perte de 30 PMN
Reddition des Ottomans :	perte de 15 PMN

7.5 FRANCE

Date d'Entrée

Août 1914.

Alliance

Puissances Alliées

Niveau de Moral National

175 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « France » à l'intérieur de la frontière bleue sur le Front de l'Ouest.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Français est composé de trois barres verticales. La barre de gauche est bleue, celle du centre est blanche, et celle de droite est rouge. Les unités sont en bleu.

Conditions de Reddition

La France se rend lorsque Paris est capturée et tenue par les Puissances Centrales pendant trois tours complets. La France se rend également lorsque son Niveau de Moral National atteint 45 PMN.

Effets Politiques sur le Moral National

Reddition de la Russie :	perte de 10 PMN
Reddition de la Belgique :	perte de 5 PMN
Reddition de l'Italie :	perte de 5 PMN
Entrée des Américains :	gain de 15 PMN

7.5.1 Défense de Paris

A chaque tour où une unité Allemande se trouve dans un rayon de trois hexs de Paris, les Français reçoivent un renfort d'infanterie gratuit à placer pendant la Phase de Renforts. Ce renfort doit être placé dans un rayon de trois hexs de Paris.

Si aucune unité d'infanterie Française ne se trouve dans un rayon de trois hexs de Paris, le renfort gratuit est économisé pour le tour suivant.

7.5.2 Mutinerie de l'Armée Française

La Mutinerie de l'Armée Française se produit lorsque la bonne Carte Evénement est tirée. La Mutinerie de l'Armée Française se termine au tour de janvier 1918.

Si la carte de Mutinerie de l'Armée Française n'est pas tirée en 1917 mais en 1918 alors la Mutinerie ne se produit que si les Etats-Unis ne sont pas entrés en guerre. Si c'est le cas, la Mutinerie dure jusqu'à la déclaration de guerre des Américains.

La carte de Mutinerie de l'Armée Française est gardée privée jusqu'à ce qu'une offensive Française soit déclarée.

Pendant la Mutinerie de l'Armée Française, les attaques peuvent être refusées. Après la déclaration des Offensives Individuelles, on lance un dé par QG Français qui a été activé. Sur un résultat de 1 à 5, l'attaque a lieu ; sur un résultat de 6 à 10, l'attaque n'a pas lieu et le QG reste actif mais ne peut plus être utilisés jusqu'à la fin du tour.

7.5.3 Quartiers Généraux Français à l'Etranger

Le QG de l'Armée de l'Est est le seul à pouvoir activer des unités pour le combat sur les Fronts des Balkans et du Moyen-Orient.

7.5.4 Plan XVII Français

Pendant les tours d'août 1914, les Français doivent faire plusieurs Offensives de Grande Envergure. La France doit faire deux Offensives de Grande Envergure, chaque devant durer au moins deux tours, n'importe où au sud du Luxembourg. Ils doivent aussi faire une Offensive de Grande Envergure durant au moins un tour au sud de la ligne d'hexs contenant la ville Belge de La Roche.

Si ces trois Offensives de Grande Envergure ne sont pas terminées, la France subit une perte temporaire de 60 PMN pendant le Tour Saisonnier d'août 1914 uniquement. Elle est remboursée après le Tour Saisonnier.

7.6 ALLEMAGNE

Date d'Entrée

Août 1914.

Alliance

Puissances Centrales

Niveau de Moral National

260 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Germany » à l'intérieur de la frontière grise des Fronts Ouest et Est, ainsi que tout le territoire sur la carte de l'Allemagne.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Allemand est composé de trois barres horizontales. La barre du haut est noire, celle du centre est blanche et celle du bas est rouge. Les unités sont en gris foncé.

Conditions de Reddition

L'Allemagne se rend lorsque Berlin est capturée et tenue par les Puissances Alliées pendant trois tours complets. L'Allemagne se rend également si son Niveau de Moral National atteint 170 PMN.

Effets Politiques sur le Moral National

Reddition de l'Autriche :	perte de 20 PMN
Reddition de la Bulgarie :	perte de 5 PMN
Reddition des Ottomans :	perte de 15 PMN
Entrée de l'Amérique :	perte de 5 PMN
Reddition de la Russie :	gain de 10 PMN

7.6.1 Bruchmuller

Bruchmuller était un officier d'artillerie extrêmement compétent de l'Armée Allemande. Lorsque la Carte Evénement Bruchmuller est tirée, le joueur Allemand peut placer le pion Bruchmuller sur la carte dans n'importe quel hex contrôlé par l'Allemagne. Bruchmuller peut se déplacer d'une distance illimitée mais il doit occuper un hex avec le QG à utiliser. L'artillerie du QG avec lequel se trouve Bruchmuller à un modificateur de +1 en attaque et en défense. Bruchmuller ne peut pas être capturé et retraite lorsqu'une unité ennemie entre dans l'hex occupé par Bruchmuller.

7.6.2 Armée du Sud

L'unité de QG de l'Armée du Sud Allemande ne peut être utilisée pour activer des unités pour le combat que sur les Fronts de l'Est, des Balkans, Transcaucasien et du Moyen-Orient.

7.7 GRANDE BRETAGNE

Date d'Entrée

Août 1914.

Alliance

Puissances Alliées

Niveau de Moral National

160 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Egypt » à l'intérieur de la frontière marron sur le Front du Moyen-Orient.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Britannique est composé d'un fond bleu avec des lignes rouges et blanches se croisant en haut, connu sous le nom de drapeau de l'union ou Union Jack.

Le drapeau Australien est composé d'un fond bleu avec plusieurs étoiles blanches. Il y a un Union Jack dans le coin supérieur gauche.

Le drapeau Canadien est composé d'un fond rouge avec une armure sur la droite. Il y a un Union Jack dans le coin supérieur gauche.

Le drapeau Néo-Zélandais est composé d'un fond bleu avec plusieurs étoiles rouges. Il y a un Union Jack dans le coin supérieur gauche.

Le drapeau Portugais est composé d'un fond rouge et vert avec un bouclier au centre.

Le drapeau Indien est composé de l'Union Jack Britannique avec un disque jaune au centre.

Toutes ces unités sont kakis-marrons.

Conditions de Reddition

La Grande Bretagne se rend lorsque la France s'est rendue et que tous les ports de la côte nord de la France et de la Belgique ont été occupés par les Puissances Centrales.

Effets Politiques sur le Moral National

Reddition de la France :	perte de 50 PMN
Reddition de la Russie :	perte de 10 PMN
Entrée de l'Amérique :	gain de 10 PMN

7.7.1 Ports de la Manche

Les ports de Dieppe, Montreuil, Boulogne, Calais, Dunkerque et Nieuport sur la Manche sont excessivement importants pour les Britanniques. Ces ports sont aussi des Centres de Ravitaillement pour les Britanniques. Les unités et le ravitaillement Britanniques peuvent être placés directement sur les ports de la Manche.

Chaque port de la Manche a une valeur en MN pour la France et la Belgique. Lorsqu'ils sont capturés, leur valeur en NM devra être déduite pour la France et donnée à la nation conquérante. De plus, si les ports de la Manche sont capturés, les Britanniques perdent aussi leur valeur en MN. En mai 1917, la valeur en MN de chaque port de la Manche est doublée pour les Britanniques à cause de la guerre sous-marine.

7.7.2 Pertes des Divisions Britanniques

Lorsqu'une division Britannique est détruite, le niveau de MN Britannique est diminué de 1 PMN.

7.7.3 Forces des Dominions

Les divisions des Dominions (Australiennes, Néo-Zélandaises ou Canadiennes) ont un modificateur de +1 lorsqu'elles attaquent avec d'autres unités du même Dominion pendant la même offensive, ou lorsqu'elles se

défendent avec d'autres unités du même Dominion dans le même hex.

Les troupes Néo-Zélandaises et Australiennes ont également ce modificateur de +1 si elles sont empilées ensembles.

7.7.4 Intérêt Britanniques au Moyen-Orient

Les Britanniques ont deux intérêts vitaux sur la Carte du Moyen-Orient (en dehors des villes de valeur Britannique en Egypte). Ces deux intérêts sont le Canal de Suez et les champs pétrolifères d'Abadan.

Pour chaque tour où une unité Turque partage un côté d'hex avec le Canal de Suez, les Britanniques perdent 3 PMN. Donc, si une unité Turque est présente sur le Canal de Suez pendant 5 tours, le Niveau de Moral National des Britanniques diminuera de 15 PMN durant cette période.

Lorsque toutes les unités Turques sont retirées des hexs bordant le Canal de Suez, le MN Britannique est augmenté de la valeur perdue à cause de la présence Turque.

Les champs pétrolifères d'Abadan sont représentés par la ville d'Abadan sur le Front du Moyen-Orient. Abadan est considérée comme une ville Perse, mais si elle est capturée par les Puissances Centrales, les Britanniques perdent 5 PMN ce qui est la valeur de la ville et 10 PMN supplémentaires pour un total de 15 PMN.

Si les Britanniques capturent Abadan, leur niveau de MN est augmenté de 5 PMN, ce qui est la valeur d'Abadan. Si les Britanniques capturent Abadan après que les Puissances Centrales aient occupé la ville, ils sont également remboursés des 10 PMN perdus.

7.7.5 Divisions Indiennes

Il est préférable d'utiliser les divisions Indiennes sur le Front du Moyen-Orient parce qu'elles n'ont pas de pénalités. Sur tous les autres fronts, les divisions Indiennes subissent un modificateur de -1 en attaque et en défense.

Les divisions Indiennes peuvent être placées dans des ports Egyptiens au prix de 1 point de ravitaillement du dépôt le plus proche. Sinon les divisions Indiennes peuvent être placées dans les hexs côtiers amis du Front du Moyen-Orient au prix de 2 points de ravitaillement.

Les divisions Indiennes sont nommées « Indian » sauf la 3^e Lahore, la 6^e Poona et la 7^e Meerut, qui sont aussi des divisions Indiennes.

7.7.6 Londres

Londres est représentée sur le Front Ouest par la Case de Londres. Elle est utilisée comme cible pour les attaques de Zeppelins. Les Britanniques peuvent construire des unités de chasseurs directement dans la Case de Londres comme si c'était un dépôt de ravitaillement.

7.7.7 Divisions Portugaises

Les divisions d'infanterie Portugaises sont mises dans la réserve de forces dès que la bonne Carte Evénement est tirée. Elles sont traitées comme des unités Britanniques.

7.7.8 Quartier Généraux Britanniques à l'Etranger

Certaines unités de QG sont limitées à quelques fronts. Le QG de la Force Expéditionnaire Egyptienne et le QG de la Force Expéditionnaire Mésopotamienne ne peuvent activer des unités pour le combat que sur le Front du Moyen-Orient. Le QG de la Force Expéditionnaire Méditerranéenne et le QG de l'Armée de Salonique ne peuvent activer des unités pour le combat que sur le Front des Balkans.

7.7.9 Force Expéditionnaire Britannique

Le QG de la Force Expéditionnaire Britannique et toutes les unités Britanniques doivent être placées dans des ports de la Manche Français ou dans des hexs adjacents au début de la partie. Les Britanniques ne peuvent pas bouger ces unités avant le second tour hebdomadaire d'août 1914.

7.8 GRECE

Date d'Entrée

Pendant ou après 1917 lorsque la bonne Carte Evénement est tirée.

Alliance

Puissances Alliées

Niveau de Moral National

25 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Greece » à l'intérieur de la frontière verte sur le Front des Balkans.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Grec est composé de bandes bleues et blanches avec une croix blanche sur fond bleu en haut à gauche. Les unités sont marrons.

Conditions de Reddition

La Grèce se rend lorsque la France se rend ou lorsque Salonique est capturée et occupée par les Puissances Centrales pendant trois tours et s'il n'y a pas d'unités Alliées non Grecques présentes en Grèce.

Effets Politiques sur le Moral National

Reddition des Ottomans	gain de 5 PMN
Reddition de la Bulgarie	gain de 5 PMN
Reddition de la Serbie	perte de 5 PMN

7.8.1 Utilisation du Territoire Grec

Les Alliés peuvent débarquer dans le territoire Grec avant que la Grèce n'entre en guerre. Lorsque les Alliés font ceci, les Puissances Centrales peuvent entrer en Grèce sans avoir à lui déclarer la guerre. La Grèce n'entre en guerre que lorsque la bonne Carte Evénement est tirée.

7.9 ITALIE

Date d'Entrée

Pendant ou après 1915 lorsque la bonne Carte Evénement est tirée.

Alliance

Puissances Alliées

Niveau de Moral National

80 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Italy » à l'intérieur de la frontière jaune sur le Front Italien.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Italien est composé de trois barres verticales avec un bouclier au centre. La barre de gauche est verte, celle du centre est blanche, celle de droite est rouge. Les unités sont jaunes.

Conditions de Reddition

L'Italie se rend lorsque Venise est capturée et occupée par les Puissances Centrales pendant trois tours complets. L'Italie se rend également lorsque son Niveau de Moral National atteint 30.

Effets Politiques sur le Moral National

Reddition de la France	perte de 40 PMN
Reddition de la Russie	perte de 5 PMN

7.10 LUXEMBOURG

Le Luxembourg n'est pas une nation active et ne peut pas être activé. Toutes les unités peuvent y entrer librement et ses villes ne peuvent être capturées que par les Puissances Centrales, bien qu'elles puissent être libérées par les Alliés.

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Luxembourg » à l'intérieur de la frontière rouge sur le Front de l'Ouest.

7.11 PAYS-BAS

Aucune unité ne peut pénétrer aux Pays-Bas. Aucune nation ne peut leur déclarer la guerre.

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Netherlands » à l'intérieur de la frontière orange sur le Front de l'Ouest.

7.12 EMPIRE OTTOMAN (TURQUIE)

Date D'Entrée

Novembre 1914.

Alliance

Puissances Centrales

Niveau de Moral National

85 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Ottoman Empire » à l'intérieur de la frontière beige sur les Fronts des Balkans, Transcaucasien et du Moyen-Orient.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Turque est composé d'un croissant de lune blanc et d'une étoile blanche sur un fond rouge. Les unités sont beiges-oranges.

Conditions de Reddition

La Turquie se rend lorsque Constantinople est capturée et occupée par les Puissances Alliées pendant trois tours complets. La Turquie se rend également lorsque son niveau de Moral National atteint 55 PMN.

Effets Politiques sur le Moral National

Reddition de l'Allemagne	perte de 50 PMN
Reddition de l'Autriche	perte de 10 PMN
Reddition de la Bulgarie	perte de 5 PMN

7.12.1 Objectifs Caucasiens

Si les villes de Kars, Ardahan et Batum sont capturées par les Ottomans alors leur niveau de MN est augmenté de 5 PMN en plus de la valeur des villes elles mêmes. Si n'importe laquelle de ces villes est recapturée par les Russes, les 5 PMN sont perdus.

Si la Russie se rend, les Ottomans peuvent occuper Kars, Ardahan, Batum et Sarikamish, que ces villes aient été ou non capturées avant la reddition de la Russie. Si les trois villes sont capturées de cette manière après la reddition de la Russie, les Ottomans ne reçoivent pas le bonus de 5 PMN.

7.12.2 Voie Ferrée Berlin-Constantinople

Si un lien ferroviaire est établi entre le territoire Allemand et Constantinople (par la capture d'une voie ferrée Serbe, Grecque ou Roumaine), l'Empire Ottoman reçoit un bonus de 10 PMN à son Moral National.

7.13 PERSE

La Perse n'est pas une nation active et ne peut pas être activée. Toutes les unités peuvent entrer librement en Perse et ses villes peuvent être capturées par les deux alliances.

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Persia » à l'intérieur de la frontière rouge sur les Fronts Transcaucasien et du Moyen-Orient.

7.14 ROUMANIE

Date d'Entrée

Pendant ou après 1916 lorsque la bonne Carte Evénement est tirée.

Alliance

Puissances Alliées

Niveau de Moral National

40 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Romania » à l'intérieur de la frontière rouge sur le Front des Balkans.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Roumain est composé de trois barres verticales. La barre de gauche est bleue, celle du centre est jaune, et celle de droite est rouge. Les unités sont rouges foncé.

Conditions de Reddition

La Roumanie se rend lorsque toutes ses villes sont capturées ou occupées par les Puissances Centrales pendant un tour complet. La Roumanie se rend également lorsque la Russie se rend.

7.15 RUSSIE

Date d'Entrée

Août 1914.

Alliance

Puissances Alliées

Niveau de Moral National

155 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Russia » à l'intérieur de la frontière verte sur les Fronts de l'Est, des Balkans et Transcaucasien.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Russe est composé de trois barres horizontales. La barre du haut est blanche, celle du centre est bleue et celle du bas est rouge. Les unités sont vertes.

Conditions de Reddition

La Russie se rend lorsque St. Petersburg a été capturée ou occupée par les Puissances Centrales pendant un tour complet. La Russie se rend également lorsque son Niveau de Moral National atteint 70 PMN.

Effets Politiques sur le Moral National

Reddition de la France	perte de 40 PMN
Reddition de la Roumanie	perte de 5 PMN
Reddition des Ottomans	perte de 15 PMN
Reddition de l'Autriche	gain de 10 PMN

7.15.1 Révolution Russe

La Révolution Russe se produit lorsque la Carte Evénement de la Révolution Russe est tirée et que le Niveau de Moral National de la Russie est inférieur ou égal à 140 PMN.

Lorsque la Révolution Russe se produit, toutes les unités Russes ont leur force réduite de un point. Toutes les unités

qui n'étaient plus qu'à un point de force sont détruites. Toutes les unités Russes subissent un modificateur de -1 en défense et -2 en attaque. De plus, il faut lancer un dé avant qu'une attaque puisse se produire (voir Mutinerie Française, 7.5.2). Sur un résultat de 1 à 4, l'attaque à lieu ; sur un résultat de 5 à 10, l'attaque est annulée et le QG reste activé.

Les seules unités à ne pas être affectées par la Révolution Russe sont les unités de cavalerie Cosaques. Ces unités sont identifiées par le mot 'Cossack' sur les pions.

7.15.2 Armée du Danube

Le QG de l'Armée du Danube ne peut être utilisé pour activer des unités pour le combat que sur le Front des Balkans.

7.16 SERBIE ET MONTENEGRO

Date d'Entrée

Août 1914.

Alliance

Puissances Alliées

Niveau de Moral National

65 PMN

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Serbie » à l'intérieur de la frontière rouge sur le Front des Balkans et tout le territoire indiqué par « Montenegro » à l'intérieur de la frontière bleue sur le Front des Balkans.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Serbe est composé de trois barres horizontales avec un bouclier au centre. La barre du haut est rouge, celle du centre est bleue, et celle du bas est blanche.

Le drapeau du Monténégro est composé de trois barres horizontales avec un symbole au centre. La barre du haut est rouge, celle du centre est bleue, et celle du bas est blanche.

Les unités sont en rose.

Conditions de Reddition

La Serbie se rend lorsque toutes les villes de Serbie, du Monténégro et de Grèce sont occupées par les Puissances Centrales.

7.16.1 Evacuation Serbe

Les unités Serbes peuvent être évacuées vers la Grèce au prix de 1 point de ravitaillement par unité, payé par les Britanniques ou les Français. Les unités Serbes doivent se trouver dans un hex côtier au Monténégro ou en Albanie. Les Serbes doivent ensuite être placés en Grèce ou dans la Case de l'Ile de Corfu. Les unités peuvent aussi faire simplement un déplacement pour entrer en Grèce, mais elles ne peuvent pas y aller en train tant que la Grèce n'est pas en guerre.

Cette case ne peut être utilisée par les Alliés que si les Serbes y ont fait une évacuation. Cette case sert à contenir toutes les unités sensées se trouver sur le Front des Balkans. Donc le mouvement depuis cette case vers le territoire des Balkans ne coûte pas de ravitaillement supplémentaire (à moins qu'il n'y ait un Assaut Amphibie). L'empilement est illimité dans cette case.

7.17 SUISSE

Aucune unité ne peut entrer en Suisse. Aucune nation ne peut déclarer la guerre à la Suisse.

Territoire

Tout le territoire indiqué par « Switzerland » à l'intérieur de la frontière rouge sur le Front Italien.

7.18 ETATS-UNIS

Date d'Entrée

Pendant ou après 1917 lorsque la bonne Carte Evénement est tirée.

Alliance

Puissances Alliées

Niveau de Moral National

150 PMN

Territoire

Aucun.

Description du Drapeau et des Unités

Le drapeau Américain est composé de bandes rouges et blanches avec un rectangle bleu contenant des étoiles dans le coin supérieur gauche. Les unités sont en vert.

Conditions de Reddition

Les Etats-Unis se rendent lorsque les Britanniques et la France se sont rendus.

7.18.1 Divisions Américaines

Contrairement à toutes les autres unités, il y a deux unités pour chaque division Américaine (soit 4 pions en tout). Lorsqu'une division Américaine est achetée, ses deux unités doivent être achetées. Chaque « demi » division à une force maximum de 4. Ces « demi » divisions sont traitées comme des unités régulières.

Par contre, lorsque deux « demi » divisions de la même division attaquent ensemble, elles reçoivent un modificateur de +1. Lorsqu'elles sont empilées ensemble, elles reçoivent un modificateur de +1 en défense.

7.18.2 Arrivée des Américains en France

Les unités Américaines sont construites directement sur la Carte de la Seine dans n'importe quelle ville Française. Elles peuvent ensuite se déplacer sur le Front de l'Ouest. Si des unités Américaines doivent entrer sur un autre front, elles doivent d'abord entrer dans un port de la Manche (7.7.1) et peuvent ensuite se déplacer vers un autre front au

même coût que les Britanniques pour un déplacement vers l'étranger (3.7).

8.0 VICTOIRE

8.1 VICTOIRE ULTIME ALLIEE

Les Alliés obtiennent une victoire ultime s'ils causent la reddition de l'Allemagne, de l'Autriche-Hongrie et de l'Empire Ottoman avant le tour de janvier 1918.

8.2 VICTOIRE MAJEURE ALLIEE

Les Alliés obtiennent une victoire majeure s'ils causent la reddition de l'Allemagne, de l'Autriche-Hongrie et de l'Empire Ottoman avant le tour de novembre 1918.

8.3 VICTOIRE MINEURE ALLIEE

Les Alliés obtiennent une victoire mineure s'ils causent la reddition de l'Allemagne, de l'Autriche-Hongrie et de l'Empire Ottoman entre le tour de novembre 1918 et décembre 1920.

8.4 MATCH NUL

La partie est nulle s'il n'y a aucun résultat à la fin du tour de décembre 1920.

8.5 VICTOIRE MINEURE DES PUISSANCES CENTRALES

Les Puissances Centrales obtiennent une victoire mineure si elles causent la reddition de la France, de la Grande Bretagne et de la Russie entre le tour de novembre 1918 et décembre 1920.

8.6 VICTOIRE MAJEURE DES PUISSANCES CENTRALES

Les Puissances Centrales obtiennent une victoire majeure si elles causent la reddition de la France, de la Grande Bretagne et de la Russie entre les tours de janvier à octobre 1918.

8.7 VICTOIRE ULTIME DES PUISSANCES CENTRALES

Les Puissances Centrales obtiennent une victoire ultime si elles causent la reddition de la France, de la Grande Bretagne et de la Russie avant le tour de janvier 1918.

13.0 EXEMPLE DE JEU

Pour suivre cet exemple, veuillez prendre les cartes du Front de l'Ouest et des Balkans comme suit. Ce placement ne représente en aucun cas une situation de jeu, il n'est utilisé que pour l'apprentissage.

-Année : 1917

-Mois : Tour Saisonnier d'Eté

-Condition Météo : Beau Temps pour les deux Fronts.

PUISSANCES ALLIEES

-Les Puissances Alliées ont une offensive.

-30 PMN pour la Grande Bretagne sur la Piste du Moral National.

-les Renforts de la Grande Bretagne sont à zéro.

-Il y a 5 ravitaillements à Paris et à Abbeville.

-Il y a 30 ravitaillements à Boulogne.

-QG de la 1^{ère} Armée Britannique à Doullens.

-QG de la 1^{ère} Armée Française à Choulnes.

-QG de l'Armée de Salonique à Boulogne.

-Chasseur Britannique à 2 points de force à Amiens.

-Bombardier Français à 2 points de force à Montreuil.

-Bombardier Belge à 2 points de force à Abbeville.

-Chasseur Américain à 2 points de force à Cantiny.

-1^{ère} Division d'Infanterie Australienne à l'ouest de Bapaume.

-1^{ère} Division d'Infanterie Canadienne à Albert.

-1^{ère} Division d'Infanterie Britannique à Choulnes.

-1^{ère} Division d'Infanterie Française et 1^{ère} Division d'Infanterie Belge à l'est de Ham.

-tranchée à 1 point de force à Albert.

-1^{ère} division de cavalerie Française à Noyon.

-Une unité de chars Britanniques à Villers (n'importe quel type).

-2^e et 3^e divisions d'infanterie Britanniques à Boulogne.

-4^e division d'infanterie Britannique à Calais.

PUISSANCES CENTRALES

-Les Puissances Centrales ont une offensive

-30 PMN pour l'Allemagne sur la Piste du Moral National.

-L'Allemagne est à 0 sur la Piste des Offensives de Grande Envergure.

-l'Objectif Mensuel de l'Allemagne est sur 'Failed'.

-QG de la 1^{ère} Armée Allemande à Lille avec 20 ravitaillements.

-QG de la 2^e Armée Allemande à Maubeuge avec 20 ravitaillements.

-Chasseur Allemand à 2 points de force et une unité de reconnaissance à Ypres.

-Manfred von Richtofen à Avesnes.

-1^{ère} et 2^e divisions d'infanterie Allemandes à Bapaume.

-3^e division d'Infanterie Allemande à Arras.

-4^e et 5^e divisions d'Infanterie Allemandes à l'est d'Albert.

-6^e et 7^e divisions d'Infanterie Allemandes à l'ouest de St. Quentin.

-8^e division d'Infanterie Allemande à Ham.

-9^e division d'Infanterie Allemande à Guise.

-1^{ère} division de Cavalerie Allemande à Bruxelles.

-1^{ère} et 2^e divisions d'Infanterie Ottomans à Gallipoli.

-3^e division d'Infanterie Ottoman à Constantinople.

-QG de la 1^{ère} Armée Ottoman à Adrianople avec 5 ravitaillements.

Pour des questions de simplicité j'utiliserai deux prénoms pour représenter les alliances. Eric jouera les Puissances Centrales et Serge les Puissances Alliées.

TOUR SAISONNIER D'ETE 1917

Phase de Reconstitution des Réserves de Forces

Bien qu'il y ait plusieurs unités disponibles pendant ce tour saisonnier, pour cet exemple nous n'allons ajouter que deux unités.

Eric (Puissances Centrales) place la 48^e division de Landwehr Allemande dans la Réserve de Forces des Puissances Centrales. Serge (Puissances Alliées) place la 1^{ère} division Néo-Zélandaise (qui arrive en fait en 1916, mais pour cet exemple elle entre en 3-17) dans la Réserve de Forces des Puissances Alliées.

Phase d'Achat

Les Britanniques et les Allemands ont chacun 30 PMN. Serge décide d'acheter un renfort générique (5 PMN) et la 1^{ère} division d'infanterie Néo-Zélandaise (4 PMN x 4 points de force = 16 PMN). Avec les 9 PMN restants, Serge achète 9 points de ravitaillement.

Eric décide d'acheter la 48^e division de landwehr de la Réserve de Forces (4 PMN x 3 points de force = 12 PMN) et un renfort spécifique pour la division de cavalerie à Bruxelles (3 PMN). Avec les 15 PMN restants, Eric achète 15 points de ravitaillement.

Phase de Placement

Serge place la 1^{ère} division d'infanterie Néo-Zélandaise à Montreuil. Le renfort générique est ajouté à la Piste de Renforts. Serge déplace le marqueur de Renforts Britanniques dans la case 1. Serge place ensuite ses 9 ravitaillements à Calais. Il a aussi une unité gratuite à placer. Donc il place 5 points de ravitaillement gratuits dans l'hex des QG de la 1^{ère} Armée Britannique et de l'Armée de Salonique. Il a aussi des renforts gratuits pour les Britanniques et les Français, mais cela ne fera pas partie de cet exemple.

Eric décide de placer la 48^e division de Landwehr à Antwerp qui est sous son contrôle. Il utilise son renfort de cavalerie spécifique sur la 1^{ère} division de cavalerie Allemande à Bruxelles. Il pivote le pion de 180 degrés de façon à ce que les quatre points soient vers le bas du pion. Il place les 15 ravitaillements à Bruxelles. Il place aussi les cinq renforts gratuits sous les QG de la 1^{ère} et 2^e Armées Allemandes.

Phase de Tirage des Cartes Evénements

Serge choisit une carte et tire « New Battlefield Manuel » (Nouveau Manuel du Champ de Bataille). Il garde cette carte privée et n'annonce pas son contenu et ne la montre pas non plus à Eric.

Eric choisit une carte et tire « Lassitude de la Guerre pour l'Allemagne et l'Autriche ». C'est une carte publique donc il la lit à haute voix à Serge. Il déplace ensuite le marqueur du Niveau de Moral National Allemand (et de l'Autriche, qui n'est pas représentée dans cet exemple). De 30 à 25 PMN.

Le marqueur de Mois est maintenant déplacé du Tour Saisonnier d'Eté au tour de juillet.

TOUR MENSUEL DE JUILLET 1917

Phase Météo

Serge veut bien lancer les dés. Il lance 1D10 pour le Front de l'Ouest et le résultat est 1, Beau Temps. Le marqueur de Condition Météo reste sur Beau Temps (Fair). Il lance le dé pour le Front des Balkans et obtient un 2, Beau Temps également. Le marqueur de Condition Météo reste sur Beau Temps sur le Front des Balkans.

Phase de Ravitaillement

Les joueurs font leur jet d'initiative. Eric obtient 8 et Serge 7. Eric a l'Initiative. Il décide de déplacer le QG de la 1^{ère} Armée de Lille à Douai et déplace les 25 ravitaillements avec le QG. Eric déplace également les 15 ravitaillements de Bruxelles par la voie ferrée jusqu'au QG de la 2^e Armée à Maubeuge.

Serge déplace ensuite les 5 ravitaillements de Paris par voie ferrée jusqu'à Doullens. Les 5 ravitaillements d'Abbeville suivent la Somme pour rejoindre le QG de la 1^{ère} Armée Française. Les 9 ravitaillements de Calais prennent le train via Boulogne et Abbeville jusqu'à Doullens.

Phase Aérienne

Les joueurs font un jet d'initiative. Eric obtient 3 et Serge 5. Les Alliés ont l'initiative.

Serge déclare ses attaques. L'escadrille de bombardiers Français à Montreuil attaquera le dépôt de ravitaillement de la 1^{ère} Armée Allemande à Douai et déplace le pion dans cet hex. Eric décide de ne pas intercepter.

Serge lance 1D10. Il obtient un 2, ce qui est égal à la force du bombardier. Il lance un autre D10 et obtient un 3. Eric élimine 3 ravitaillements du dépôt de la 1^{ère} Armée Allemande. Serge décide de faire atterrir le bombardier à Montreuil et place un marqueur Activé (Activated) sur celui-ci.

Serge décide de déplacer l'escadrille de chasseurs Belges d'Abbeville à Montreuil pour protéger le bombardier Français. Il place un marqueur Activé sur le chasseur Belge. Il décide aussi de mettre le chasseur Américain en Patrouille et place un marqueur Patrouille (Patrol) sur celui-ci et défusse 1 point de ravitaillement du QG de la 1^{ère} Armée Française.

Eric fait ensuite ses mouvements Aériens. Il décide de faire un vol de reconnaissance au-dessus du QG de la 1^{ère} Armée Française pour voir le contenu de la pile. L'unité de reconnaissance et l'escadrille de chasseurs à Ypres sont déplacées dans l'hex qu'QG de la 1^{ère} Armée Française. Serge décide d'intercepter avec l'escadrille de chasseurs Britanniques à Amiens.

Donc la bataille se déroule au-dessus du QG de la 1^{ère} Armée Française. Serge, l'intercepteur et donc l'attaquant lance un D10. Il obtient un 3, ce qui est supérieur à la force du Chasseur Britannique (2). Eric lance un D10 pour le chasseur Allemand et obtient un 2, coup au but. Serge retire la perte dans le Chasseur Britannique et pivote le pion de 180 degrés afin qu'il n'y ait plus qu'un point vers le bas. Maintenant qu'il est inférieur en nombre, Serge décide de se retirer. Il doit faire entre 1 et 7 sur 1D10 pour y être autorisé et obtient un 6. Il ramène le Chasseur Britannique à Amiens et place un marqueur Activé sur celui-ci. Eric a donc gagné la bataille et peut utiliser son unité de reconnaissance pour regarder le contenu de la pile. Eric inspecte la pile de la 1^{ère} Armée Française puis ramène ses unités aériennes à Ypres. Il a terminé tous ses mouvements pour sa Phase Aérienne.

Aucun ravitaillement n'a été nécessaire parce qu'aucune nation n'a utilisé trois unités en même temps.

Phase d'Offensives

Les joueurs font leur jet d'initiative. Serge obtient 6 et Eric 8. Les Puissances Centrales ont l'initiative.

Eric déclare qu'il fera son offensive sur le Front de l'Ouest. Il baisse de un le marqueur d'Offensives des Puissances Centrales.

Eric déclare maintenant la planification de ses attaques. Il dit qu'il activera les 1^{ère} et 2^{ème} Armées et attaquera les cinq hexs occupés par les unités Alliées avec un Assaut pour les quatre batailles au nord et une attrition pour la bataille au sud. La 1^{ère} Armée fera les trois batailles du haut et la Seconde Armée les deux batailles du bas.

Eric place des pions Activé sur la 1^{ère} et 2^{ème} Armées. Il déclare qu'il fera un prébombardement de trois tours sur Choulnes avec la 1^{ère} Armée. La 2^{ème} Armée bombardera Noyon pendant l'Attrition. Eric commence ensuite à déplacer ses unités d'attaque vers les hexs ennemis.

Les 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} divisions d'infanterie à Bapaume et Arras sont déplacées dans l'hex occupé par la 1^{ère} division d'infanterie Australienne. Les 4^{ème} et 5^{ème} divisions d'infanterie sont déplacées à Albert. Les 6^{ème} et 7^{ème} divisions d'infanterie sont déplacées à Choulnes et la 8^{ème} division d'infanterie à Ham ; et la 9^{ème} division d'infanterie à Guise est déplacée dans l'hex occupé par les 1^{ères} divisions d'infanterie Belges et Françaises. Eric déplace aussi Manfred von Richtofen dans l'hex de Choulnes.

Serge déclare ses soutiens d'artillerie et aériens. La 1^{ère} Armée Britannique soutiendra la bataille à l'ouest de Bapaume et la 1^{ère} Armée Française soutiendra la bataille de Choulnes. L'escadrille de chasseurs Américains à Cantiny interceptera Manfred von Richtofen à Choulnes. La 1^{ère} Armée Britannique soutiendra les deux batailles du haut et la 1^{ère} Armée Française les deux batailles du bas.

Comme Eric a attaqué 5 hexs contigus, il place un marqueur d'Offensive de Grande Envergure sur les unités de la 1^{ère} et 2^{ème} Armées. Il augmente son Niveau de Moral National de 5 PMN et déplace le marqueur d'Offensives

de Grande Envergure sur la case 1 de la Piste des Offensives de Grande Envergure.

Les deux camps déduisent maintenant leur ravitaillement. La 1^{ère} Armée soutient 8 unités dans trois attaques et fait un prébombardement de trois tours. Donc Eric déduit 11 points de ravitaillement de la 1^{ère} Armée. La 2^{ème} Armée ne soutient que deux unités et l'offensive d'attrition à Noyon, donc Eric déduit trois ravitaillements de la 2^{ème} Armée.

Pour Serge, la 1^{ère} Armée Britannique soutient deux batailles et donne du soutien d'artillerie à une bataille, donc il déduit trois points de ravitaillement de la 1^{ère} Armée Britannique. La 1^{ère} Armée Française soutient aussi deux batailles et donne du soutien d'artillerie à une seule, donc il déduit également trois points de ravitaillement de la 1^{ère} Armée Française.

Comme la 1^{ère} Armée Allemande soutient trois batailles, Eric les fait toutes en même temps. Pour plus de simplicité, il déplace les trois piles là où vont se dérouler les attaques et les arrange de façon à ce que lui et Serge puissent voir quelles sont les unités engagées dans chaque bataille.

Eric fait les trois batailles étape par étape. D'abord le prébombardement à Choulnes. Eric lance 3D10 et obtient 4, 5 et 2. Il a obtenu un coup au but. Serge retire un point de force à la 1^{ère} division Britannique et il l'oriente pour que les trois points soient face au bas de la carte.

Ensuite vient le combat aérien. Manfred von Richtofen contre l'escadrille de chasseurs Américains. Serge lance 1D10 pour l'unité Américaine et obtient 3, c'est raté. Eric lance 1D10 et obtient un 7, un coup au but pour le puissant Richtofen. Serge retire un point de force de l'unité Américaine et décide de retraiter. Il lance 1D10 et obtient un 2, donc il est autorisé à retraiter à Amiens.

L'étape suivante consiste à faire tous les tours de combat. Pour la bataille du nord, Eric a trois infanteries avec une force de 4. Il lance 3D10 et obtient 2, 3 et 5. Il a obtenu deux coups au but. Serge a une infanterie avec 4 en force et lance 1D10. Il obtient un 3 donc un coup au but. Il a aussi un soutien d'artillerie de la 1^{ère} Armée Britannique, mais il obtient un 4 et rate. Eric retire maintenant un point de force de la 1^{ère} division Allemande et Serge retire deux points de force de la 1^{ère} division Australienne. Il prend l'unité compagnon de l'unité Australienne dans la boîte et l'échange avec l'unité ayant 4 en force. Elle a maintenant une force de deux.

Eric fait maintenant la bataille d'Albert. Il a deux infanteries avec 4 en force et lance 2D10. Il obtient 3 et 5, obtenant un coup au but. Serge a une infanterie avec 3 en force et obtient un 3, un coup au but. Eric retire un point de force de la 4^{ème} division d'infanterie Allemande et Serge élimine la tranchée avec un point de force.

Eric fait maintenant le premier tour de combat pour Choulnes. Il décide de donner le bonus de l'As à la 6^{ème} division d'infanterie Allemande. La force d'une infanterie passe de 4 à 5 et l'autre reste à 4. Mais comme il traverse une rivière, Serge tire en premier. Serge à une division d'infanterie avec une force de 3 et un soutien d'artillerie de

la 1^{ère} Armée Française. Il lance 2D10 et obtient 2 et 4. Il a obtenu un coup au but. Eric retire un point de force à la 6^e infanterie.

Eric lance maintenant ses dés. Il a une infanterie avec une force de 3, mais améliorée par l'As, et une infanterie avec une force de 4. Comme il traverse une rivière, il doit obtenir 3 ou moins. Il lance 2D10 et obtient 2 et 3. Deux coups au but. Serge retire deux points de force de la 1^{ère} Armée Britannique.

Tous les tours de combat pour les attaques de la 1^{ère} Armée sont maintenant terminés. Avant de commencer les seconds tours de combat, il faut prendre la décision de retrait/retraite. Serge décide de retraiter la 1^{ère} division Australienne à Douai. Eric occupe l'hex libéré avec les 1^{ères} et 2^e divisions d'infanterie, et place la 3^e division supplémentaire à Bapaume puis un marqueur Activé dessus. Serge décide de rester dans la bataille pour Albert, ainsi qu'Eric. Serge décide de retraiter à Choulnes et déplace la 1^{ère} division Britannique dans l'hex à l'est d'Amiens. Eric occupe l'hex libéré avec les 6^e et 7^e divisions d'infanterie. Manfred von Richtofen atterrit à Cambrai. Eric a l'opportunité de capturer la 1^{ère} Armée Française et lance un dé. Il obtient un 9 et le QG Français est mis dans la réserve de Forces Alliée. Eric prend possession du ravitaillement à Choulnes.

Maintenant, le second tour de combat pour Albert commence. La 1^{ère} Armée Allemande soutient maintenant deux unités, et la 1^{ère} Armée Britannique une seule bataille. Eric retire deux points de ravitaillement qu'QG Allemand et Serge un point de ravitaillement du QG Britannique.

Eric a une infanterie avec 3 en force et une infanterie avec 4. Il fait le jet pour l'unité la plus faible et obtient un 2, coup au but. Il lance le dé pour l'unité la plus forte et obtient un 4, coup au but également. Serge répond avec son unité d'infanterie avec 4 en force et obtient un 5, c'est raté. Serge retire deux points de force de la 1^{ère} division Canadienne. Serge décide de retraiter et Eric occupe Albert avec les 4^e et 5^e divisions. Eric a capturé une ville avec une valeur de Moral National de 1, donc il ajoute un PMN à son total sur la Piste de Moral National et déduit 1 PMN du total Français. Eric place maintenant un marqueur Capturé sur les trois hexs qu'il vient d'occuper.

Passons maintenant à la bataille du sud. Eric a deux infanteries avec une force de 4 et Serge une infanterie avec une force de 3 et une autre avec une force de 4. Eric lance 2D10 et obtient 5 et 6, c'est raté pour les deux. Serge lance pour l'unité Belge et obtient un 2, coup au but. Il lance ensuite pour l'unité Française et obtient un 1, coup au but également. Eric retire deux points de force à la 8^e division d'infanterie. Comme Serge a obtenu un 1, il décide où doit aller la perte et décide d'affaiblir encore la 8^e infanterie, la transformant en unité avec une force de 2. Eric décide de se retirer et déplace ses unités à Ham.

Passons maintenant à la bataille d'attrition. Eric lance juste un dé et obtient un 3, coup au but. Serge retire un point de force à la 1^{ère} division de cavalerie Française.

Maintenant le combat initial est terminé, il est temps de passer à la défense active. Serge refuse de faire une Défense Active à l'ouest de Bapaume et à Albert, mais il veut en faire une à Choulnes. Il déclare que la 1^{ère} Armée Britannique soutiendra l'attaque. Il déplace les 1^{ères} divisions d'infanterie Française et Belge dans l'hex au sud est de Choulnes. Il déplace aussi l'unité de chars Britanniques dans Choulnes.

La 1^{ère} Armée Britannique soutient trois unités, donc Serge déduit 3 ravitaillements du QG. La 2^e Armée Allemande soutient une action défense et déduit un point de ravitaillement de ce QG.

Serge a une infanterie à 3 et une à 4, et un char à 1. Il n'y a pas de tranchées à Choulnes donc la capacité spéciale des chars est inutile. Serge lance 1D10 pour le char et obtient un 2, c'est raté. Il lance pour l'infanterie Belge et obtient un 3, coup au but. Il lance pour l'infanterie Française et obtient un 2, un autre coup au but. Eric répond avec son infanterie à 3 et son infanterie à 4, et obtient 5 et 7 respectivement. Eric retire un point de force à la 6^e et 7^e division d'infanterie. Il retraite dans l'hex à l'est de Choulnes. Les Alliés ont recapturé l'hex et le ravitaillement qui s'y trouve. Ils placent un marqueur d'Objectif Symbolique avec un Moral National de 1 dans l'hex. De plus, comme ils ont capturé une ville, les Français déplacent leur Objectif Mensuel sur « Completed ». Les Allemands ont perdu une ville et dont laissent leur marqueur de Objectif Mensuel sur « Failed ». Serge place également un marqueur Activé sur Choulnes.

Passons maintenant à l'Exploitation de l'Attaquant. Eric décide d'exploiter vers Douai. Il déplace les 1^{ère}, 2^e et 3^e divisions dans Douai et déclare un soutien d'artillerie de la 1^{ère} Armée Allemande. Serge déclare qu'il soutient la défense avec l'artillerie de la 1^{ère} Armée Britannique.

La 1^{ère} Armée Allemande soutient trois unités et utilise son artillerie, donc Eric déduit 4 ravitaillements de son QG. La 1^{ère} Armée Britannique soutient une bataille en défense et utilise son artillerie en soutien, donc il déduit deux ravitaillements de ce QG.

Eric a deux infanteries à 4, une à 3 et un soutien d'artillerie à 4. Il lance 2D10 pour les deux unités à 4 et obtient 4 et 5. Comme il attaque en exploitation il a besoin d'un 3 ou moins pour un coup au but. Il lance ensuite pour l'infanterie à 3 qui attaque à 2. Il obtient un 3, c'est raté. Son artillerie attaque à 3 et obtient un 4, c'est aussi raté.

Serge a une infanterie à 2 et un soutien d'artillerie. Il obtient un 2 pour l'infanterie, coup au but. Il obtient un 4 pour l'artillerie, c'est raté. Eric retire un point de force de la 2^e division Allemande et décide de se retirer dans l'hex à l'ouest de Bapaume. La 3^e infanterie retourne à Bapaume.

L'Exploitation de l'Attaquant est terminée et Eric décide de faire les Mouvements qui ne sont pas en Rapport avec le Combat. Il termine ainsi son offensive.

L'offensive passe à Serge. Il déclare que son offensive aura lieu dans les Balkans. Il baisse de un le marqueur

d'Offensives des Puissances Alliées. Serge montre sa Carte Événement privée et la rend publique. Elle donne aux unités Britanniques un bonus de 1 en attaque.

Serge déclare qu'il fera un assaut amphibie contre Gallipoli. Il active le QG de l'Armée de Salonique sur le Front de l'Ouest et place un marqueur Activé dessus. Il déclare un prébombardement de trois tours sur Gallipoli. Serge déplace les 2^e et 3^e divisions d'infanterie de Boulogne et la 4^e division d'infanterie de Calais vers Gallipoli. Il place aussi le QG de l'Armée de Salonique et son ravitaillement sur Gallipoli. Eric déclare que la 1^{ère} Armée Ottoman donnera un soutien d'artillerie à la bataille.

Le QG de l'Armée de Salonique soutient trois unités et fait un prébombardement de trois tours. Comme c'est un Assaut Amphibie, les dépenses de ravitaillement sont doublées. Serge déduit donc 12 points de ravitaillement de l'Armée de Salonique. Eric déduit deux points de ravitaillement de la 1^{ère} Armée de Salonique (une bataille et un soutien d'artillerie).

Serge fait son prébombardement d'artillerie. Il fait trois tours d'attaque, mais comme il fait un Assaut Amphibie, son attaque est doublée. Il lance donc 6D10. Il obtient 1, 2, 4, 5, 7 et 6, soit deux coups au but. Eric retire une perte à la 1^{ère} division et une perte à la 2^e division.

Eric tire en premier. Il a deux infanteries à 1, améliorées par le terrain difficile. Elles se défendent donc à 2. Il lance 2D10 et obtient 2 et 4. L'artillerie de la 1^{ère} Armée Ottoman obtient un 3. Serge retire donc une perte à la 2^e division et une perte à la 3^e division. Maintenant c'est à lui d'attaque. Il a deux infanteries à 3 et une à 4. Mais comme c'est un Assaut Amphibie, toutes les unités ont -1 à l'attaque. Par contre, comme Serge a joué sa carte événement au début de l'offensive son attaque est aussi modifiée par +1.

Serge lance 2D10 pour les infanteries à 3 et obtient 2 et 6. Il lance 1D10 pour l'infanterie à 4 et obtient un 3. Il a obtenu deux coups au but, ce qui détruit les divisions de l'Empire Ottoman. Elles sont mises dans la réserve de forces des Puissances Centrales et les 2^e et 3^e divisions occupent Gallipoli. On place dessus un marqueur Activé. Les Britanniques ont atteint leur Objectif Mensuel en capturant une ville, donc Serge déplace le marqueur sur « Completed ». Les Ottomans ne peuvent pas faire de Défense Active car il n'y a pas d'unités à portée. Serge décide de ne pas faire de Mouvements sans Rapport avec le Combat ni d'Exploitation de l'Attaquant. L'offensive est terminée.

Comme il ne reste plus d'offensives, la phase d'Offensives est maintenant terminée.

Phase de Mouvement

Eric a toujours l'initiative donc il fait ses mouvements. Il déplace la 3^e division d'infanterie Ottoman de Constantinople à l'hex au nord est de Gallipoli. Eric décide aussi de faire une marche forcée avec la 48^e division de landwehr d'Antwerp vers l'hex au sud ouest de Queant,

soit 11 hexs. Il retire un point de force à la 4^e division. Il fait aussi prendre le train à la 1^{ère} division de cavalerie Allemande de Bruxelles à Arras. C'est tout pour ses mouvements.

Serge n'a qu'un seul mouvement, il veut déplacer la 1^{ère} division Néo-Zélandaise de Montreuil à Salonique. Il place la division Néo-Zélandaise à Salonique et déduit deux points de ravitaillement du QG de l'Armée de Salonique à Gallipoli. La Phase de Mouvement est maintenant terminée.

Phase de Renforts

Les Britanniques ont un renfort générique, donc Serge décide de le placer à Amiens. Il déduit deux ravitaillements de la 1^{ère} Armée Britannique et fait passer la 1^{ère} division Australienne de deux à trois points de force.

Phase de Moral National

Les Français et les Britanniques ont tous deux atteints leurs Objectifs Mensuels, donc ils ne perdent pas de PMN. Par contre, les Allemands n'ont pas atteint leur objectif, donc Eric retire 3 PMN au Niveau de Moral National Allemand. Le marqueur de Mois passe maintenant de juillet à août, et les marqueurs Activé et Capturé sont retirés de la carte. La Piste d'Offensives est réinitialisée et tous les marqueurs d'Objectifs sont placés sur 'Failed'.

Notes du Concepteur : il est plus simple de placer les Marqueurs d'Objectifs sur « Completed » lorsque l'objectif mensuel est de ne pas perdre une ville ou une division. De cette façon, lorsqu'une ville ou une division est perdue, déplacez le marqueur d'Objectif Mensuel sur « Failed ».

Le tour est maintenant terminé et le processus recommence.

REMERCIEMENTS SPECIAUX A : Serge Grenier, William Jhoslien et Job Couwenberg. Et merci à tous ceux qui nous ont aidé avec leurs idées, leurs critiques et leurs informations.