

# ***La Première Guerre Mondiale***

## *The First World War*

### **Sommaire :**

#### **1.0 Introduction**

#### **2.0 Matériel**

#### **3.0 Préparation du jeu**

#### **4.0 Déroulement du jeu**

#### **5.0 Mouvements**

#### **6.0 Combats**

#### **7.0 Renforts et remplacements**

#### **8.0 Victoire**

#### **9.0 Règles optionnelles**

### **1.0 INTRODUCTION**

Août 1914 : Durant deux générations, il n'y a pas eu de guerre entre les Grandes Puissances européennes.

A la suite de l'assassinat de l'archiduc François-Ferdinand par un nationaliste serbe, les Puissances Centrales (l'Allemagne et l'Autriche-Hongrie) entrent en guerre contre les Alliés (France et Grande-Bretagne).

Les foules en liesse de chaque nation attendent le retour de leurs armées victorieuses « avant que les feuilles ne tombent ». Mais il n'y aura pas de triomphe facile, et à mesure que d'autres nations seront impliquées, le carnage va se poursuivre massivement durant quatre années de plus.

Finalement, c'est une Allemagne défaite qui signera l'Armistice le 11 novembre 1918, terminant ce que nous connaissons aujourd'hui comme la Première Guerre Mondiale.

Dans *The First World War* vous contrôlez les armées qui ont combattu pour maîtriser le destin de l'Europe. En déployant vos forces sur un plateau de jeu représentant l'Europe de Constantinople à la Mer du Nord, vous devez combattre pour le contrôle de villes clé afin d'obtenir la victoire à l'âge de la Guerre Totale.

### **Joueurs et durée du jeu**

Le jeu peut être joué par 2, 3 ou 4 joueurs. Dans une partie à 2 joueurs, un joueur représente soit les Puissances Centrales, soit les Alliés. Dans une partie à 3 joueurs, un des joueurs joue les Alliés, l'autre l'Allemagne, et le troisième les Alliés de l'Allemagne : l'Autriche-Hongrie et la Bulgarie. Dans une partie à 4 joueurs, l'un joue les Alliés Occidentaux, l'autre les Alliés Orientaux, le troisième l'Allemagne et le quatrième les Alliés de l'Allemagne. Des joueurs expérimentés devraient pouvoir terminer une partie en Deux heures environ ; des joueurs débutants doivent s'attendre à mettre sensiblement plus de temps.

### **2.0 MATERIEL**

Chaque exemplaire de *The First World War* contient :

- 1 plateau de jeu
- 96 armées (incluant 24 « factices »)
- 46 marqueurs « Localité de victoire »
- 30 tuiles de combat
- 1 marqueur de tour
- 1 marqueur de round
- 4 marqueurs de points de victoire
- 8 marqueurs d'ordre de jeu
- 4 marqueurs de reddition
- 1 marqueur « Traité de Brest-Litovsk »
- 2 dés
- 1 livret de règles

Si l'un de ces éléments est manquant ou abîmé, vous pouvez en recevoir le remplacement en écrivant à :

Phalanx Games B. V.  
Attn : Customer Service  
Postbus 32  
1380 AA Weesp  
The Netherlands  
E-Mail : [info@phalanxgames.nl](mailto:info@phalanxgames.nl)

## 2.1 Le plateau de jeu

Le plateau de jeu divise la carte de la Première Guerre Mondiale en Europe en trois *Théâtres d'Opérations* (T.O) : le T.O Occidental, le T.O Italien, le T.O Oriental. Chaque T.O est subdivisé en deux ou plusieurs *Fronts* (11 fronts au total). Chaque Front contient une ou plusieurs localités de victoire (46 au total). Les localités ordinaires de victoire sont représentées par une case colorée selon son possesseur d'origine.

Les centres de remplacement sont représentés par un cercle à la place d'une case. Chaque Front contient également une ou plusieurs bases de

faction (en forme d'hexagones) qui agit comme un type particulier de localité. Les bases et les localités de chaque Front sont reliées par des *Lignes d'Attaque* qui indiquent quelle localité peut être attaquée.

Pour finir, chaque Front indique quelles armées peuvent y être déployées ou déplacées.

Les frontières nationales et les indications de terrain ne figurent sur le plateau que pour leur intérêt historique et n'ont aucun effet sur le jeu lui-même.



**Exemple :** Le T.O est divisé entre le Front du Trentino et le Front de l'Isenzo.

Pour simplifier, ces Fronts sont numérotés 5 et 6. Le Front 6 (Front de l'Isenzo) contient quatre localités de victoire : Venezia, Udine, Gorizia et Trieste. Venezia et Udine appartiennent au parti des Alliés Occidentaux (rouge), tandis que Gorizia et Trieste appartiennent au parti des Alliés de l'Allemagne (bleu). Trieste et Venezia sont des localités de victoire de remplacement. Elles sont également une base pour chaque parti.

Une Ligne d'Attaque relie toutes ces localités. Enfin, le Front 6 indique que les armées des Britanniques (BR), des Italiens (IT), des Austro-Hongrois (AH) et des Allemands (DE) peuvent y engager des opérations. Les armées qui ne sont pas listées ne peuvent engager aucune opération sur ce Front.

Note : Il existe des restrictions de placement et d'opération pour certaines armées sur les fronts 5,6, et 11 (voir 5.3 et 5.4).

Le plateau de jeu contient aussi une piste pour mémoriser le tour de jeu en cours et une piste pour mémoriser le round de jeu en cours. Il comprend aussi une piste de Victoire où les joueurs peuvent mémoriser le nombre actuel de leurs points de victoire (fondé sur le contrôle de localités de victoire), un espace pour y placer le marqueur du *Traité de Brest-Litovsk* (si le traité est effectif), la piste de Reddition, et le diagramme d'Ordre du Jeu (si la règle optionnelle 9.2 est utilisée).



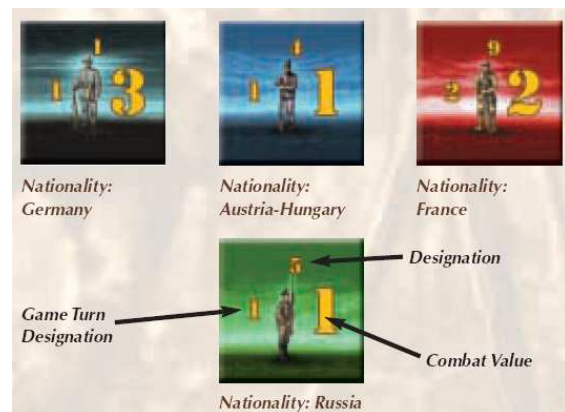
## 2.2 Eléments de jeu et marqueurs

Les *Armées* sont des unités de jeu utilisées pour capturer ou défendre les localités de victoire. Les Armées sont divisées en quatre groupes de couleur ou *factions* : les Alliés Occidentaux (rouges), les Alliés Orientaux (verts), les Allemands (noirs), et les Alliés de l'Allemagne (bleus). Ils indiquent quel joueur contrôle telle armée.

- Les armées bleues qui ne sont pas Austro-Hongroises, sont Bulgares.
- Les armées vertes qui ne sont pas Russes, sont Serbes, Monténégrines, Roumaines, ou Grecques.
- Les armées rouges qui ne sont pas françaises, sont anglaises, belges, italiennes, ou américaines.

La nationalité est importante dans la détermination sur lequel des 11 Fronts chaque armée peut engager une opération.

En outre, chaque armée est désignée par un nombre ou un nom. Chaque unité contient aussi une valeur de combat (de 0 à 3) indiquant la force de cette armée dans une bataille. Les armées comportent une indication de tour de jeu. Ce chiffre indique le tour de jeu à partir duquel ces armées peuvent être obtenues. Si le nombre est « 1 », l'armée commence le jeu sur le plateau de jeu. Enfin, le dos de chaque armée indique la faction à laquelle elle appartient. Les armées factices ne comportent aucune indication de nationalité ou de valeur.



Les 46 marqueurs de *localité de victoire* sont initialement placés à l'écart. Ils sont placés sur le plateau de jeu lorsqu'une localité de victoire est capturée par l'alliance opposée. Chaque marqueur est imprimé à la couleur de la faction susceptible de capturer la localité en question à l'issue d'un combat.

Certaines localités de victoire comportent également l'indication d'un centre de remplacement.



Les marqueurs de *Tour de jeu* et *Round de jeu* sont utilisés pour

mémoriser le tour de jeu en cours (il y a six) ou le round en cours (il y en a 16 par tour, quatre pour chaque faction).



Les quatre *Points de Victoire* sont utilisés pour déterminer le nombre actuel de points de victoire de chacune des quatre factions en jeu.



Le marqueur du *Traité de Brest-Litovsk* est utilisé pour indiquer qu'un traité de paix a été signé entre les Russes et les Roumains d'une part (Alliés Orientaux), et l'Allemagne.



Les marqueurs de *Reddition* sont utilisés sur la Piste de Reddition du plateau de jeu (voir 6.5).



Quand la règle optionnelle 9.2 est utilisée, les joueurs utilisent les marqueurs d'*Ordre de Jeu* sur le diagramme d'ordre du jeu.

### Les tuiles de Combat

*The First World War* contient 30 tuiles de combat. Elles sont utilisées pour modifier les effets des combats.

### Le dé

Le jeu contient deux dés spéciaux. Le « S » signifie *Spécial* et autorise les joueurs à tirer une tuile de combat au cours d'un combat (voir 6.1 et 6.2).

### Abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées dans les règles :

|     |                                     |
|-----|-------------------------------------|
| AA  | Armee-Abteilung                     |
| AH  | Autriche-Hongrie                    |
| BE  | Belge                               |
| BR  | Britannique                         |
| BU  | Bulgare                             |
| DE  | Allemagne                           |
| FR  | France                              |
| GR  | Grec                                |
| IT  | Italien                             |
| ITB | Armée Italienne des Balkans         |
| MEF | Corps Expéditionnaire Méditerranéen |
| MN  | Monténégrin                         |
| OR  | Armée Française d'Orient            |
| RO  | Roumain                             |
| RU  | Russe                               |
| SB  | Serbe                               |
| US  | Etats-Unis                          |

### 3.0 PREPARATION DU JEU

Deux Alliances s'opposent dans *The First World War* : les *Alliés* et les *Puissances Centrales*. Chaque Alliance est divisée en deux *factions*.

Les *Alliés* sont répartis entre la faction des *Alliés Occidentaux* et la faction des *Alliés Orientaux*. Les *Puissances Centrales* sont répartis entre la faction de l'Allemagne et la faction de *Alliés de l'Allemagne*. Chaque faction comporte une ou plusieurs nationalités.

Dans une partie à 2 joueurs l'un prend les *Alliés* et l'autre les *Puissances Centrales* (mais les deux factions de chaque joueur vont toujours opérer séparément).

Dans une partie à trois joueurs, l'un représente les *Alliés*, tandis que les autres prennent les deux factions des *Puissances Centrales* (l'Allemagne et les *Alliés de l'Allemagne*).

Dans une partie à quatre joueurs, chaque joueurs joue l'une des quatre factions (*Alliés Occidentaux*, *Alliés Orientaux*, *Allemagne*, *Alliés de l'Allemagne*).

Les joueurs doivent séparer leurs armées qui débutent le jeu de celles qui entrent dans la partie lors des tours suivants. Toutes les armées « factices » sont disponibles au premier tour.

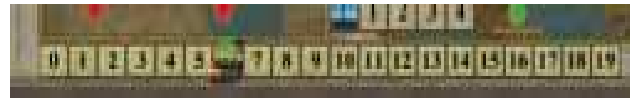
**Les Armées elles-mêmes occupent un Front, et non une ville particulière ou une base de ce Front. Placez-les simplement où bon vous semble à l'intérieur des frontières de ce Front.**

Les renforts doivent être placés directement sur la piste de Tour de Jeu sur un espace du tour où ils entrent dans le jeu. Placez le marqueur de tour de jeu sur le premier espace de la piste de Tour de Jeu (1/1914). Le marqueur de round doit être conservé près de la piste de Tour de Jeu. Placez le marqueur *Traité de Brest-Litovsk* et les marqueurs *Reddition* de côté jusqu'à leur utilisation. Les marqueurs d'*Ordre du Jeu* sont utilisés uniquement si la règle optionnelle 9.2 est effective.

Placez les 46 marqueurs de localités de victoire sur le plateau.

Les 30 tuiles de Combat sont réparties entre une pile des *Alliés* et une pile des *Puissances Centrales*. Toutes les tuiles comportant la mention « 1914 » sont utilisables dès le début de la partie. Ces tuiles sont réparties dans deux récipients, entre les *Alliés* et les *Puissances Centrales*. Les tuiles restantes sont mises de côté. Elles entreront en jeu plus tard.

Les 4 marqueurs de Points de Victoire sont placés dans la case « 6 » sur la piste de points de victoires du plateau de jeu.



### 4.0 DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs gagnent *The First World War* en amassant le maximum de points de victoire grâce au contrôle des localités (ou dans le cas de l'Alliance Orientale, par la signature du *Traité de Brest-Litovsk*), voir 8.0.

#### 4.1 Le tour de jeu

Le jeu se déroule en six tours de jeu. Chaque tour consiste en un certain nombre d'actions décrites ci-dessous, qui doivent se dérouler dans l'ordre indiqué par la séquence de jeu.

#### 4.2 La séquence de jeu

##### Phase 1. Déploiement :

Pour commencer, toutes les armées qui sont habituellement visibles sont retournées face cachée. Ensuite, les *renforts* nouvellement entrés en jeu (les armées entrant dans le jeu ce tour-ci) et les *remplacements* nouvellement créés (les armées éliminées auparavant devenues réutilisables) peuvent se déployer sur *n'importe quel* Front sur lequel elles sont autorisées à opérer. Les armées factices précédemment éliminées peuvent se déployer sur *n'importe*

quel Front sur lequel *toute* armée de leur faction est autorisée à opérer.

**Garnison minimum :** A partir du tour 2, chaque faction doit déployer une armée de renfort ou de remplacement (pas une armée factice) sur certains Fronts à chaque tour de jeu *si c'est possible* (s'il y a suffisamment d'armée pour le faire) *et si* une armée (non factice) de la faction y est déjà actuellement déployée.

Les Fronts 1-4 sont pour les factions des Alliés Occidentaux et de l'Allemagne, les Fronts 7-9 pour les Alliés Orientaux, les Fronts 5, 6, 9 et 10 sont pour les Alliés de l'Allemagne.

**Note :** Un minimum d'honnêteté est requis à cette phase...

Un joueur peut choisir de révéler (retourner face visible) ses armées quand il le souhaite, mais cela n'est requis que lorsqu'il attaque ou défend. La phase de déploiement des déroule dans l'ordre suivant :

Alliés de l'Allemagne  
Alliés Orientaux  
Alliés Occidentaux  
Allemagne

### **Phase 2. Rounds de jeu :**

Chaque faction joue maintenant quatre rounds alternativement, selon l'ordre indiqué sur la Piste de Round de Jeu :

Allemagne  
Alliés Occidentaux  
Alliés Orientaux  
Alliés de l'Allemagne

Chaque round consiste en *une seule* des actions suivantes par *chaque* faction :

**Combat :** Une faction peut attaquer sur n'importe quel Front où elle a des armées. Les armées attaquantes. Les armées qui attaquent ou défendent doivent être retournées face visible.

**Mouvement :** Une faction peut déplacer certaines ou bien toutes les armées depuis un Front vers un ou plusieurs autres Fronts adjacents, sous réserve que ces armées soient autorisées à opérer dans cette zone. (Les armées factices peuvent opérer

dans toute zone où les armées de cette faction peuvent opérer).

**Transfert stratégique :** Une faction peut transférer *une ou deux* armées d'un Front à un autre sur lequel celle-ci est autorisée à opérer, y compris le transfert d'un TO à un autre.

**Passer :** Ne rien faire

### **Phase 3. Vérification de victoire :**

Toutes les armées sont retournées sur leur face visible. Si une faction a des armées présentes sur un Front où aucune armée de l'Alliance opposée n'est présente, cette faction capture immédiatement *une* localité de victoire (si possible). Si ce n'est pas possible (par exemple dans le cas où toutes les localités de victoire auraient été capturées), la faction sans armée reçoit un point de reddition si elle n'a pas déjà reçu de point de reddition auparavant, voir 6.5.

Ensuite, au tour de jeu 6 (1918), ou à n'importe quel tour de jeu si une Alliance (et non une faction) contrôle les localités de victoires sur au moins 6 Fronts, le jeu prend fin et la victoire est déterminée.

Si le jeu ne prend pas fin, toutes les factions ayant au moins un point de reddition doivent lancer le dé.

Si le jeu ne prend toujours pas fin, la faction allemande peut alors offrir à la faction des Alliés Orientaux un traité de paix (*Traité de Brest-Litovsk* voir 8.1, à *partir du tour 4*). Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, la faction des Alliés Orientaux *doit* accepter l'offre du Traité. Dans une partie à 4 joueurs, le joueur des Alliés Orientaux peut choisir s'il accepte ou non.

### **Phase 4. Remplacement :**

Les armées précédemment éliminées sont alors remises en jeu et placées sur la Piste de Tour de Jeu pour le prochain tour de jeu, à raison d'une armée par Centre de recrutement ami, voir 7.0.

### Phase 5. Tuiles de Combat :

Vérifier quelles tuiles entrent en jeu au prochain tour et les placer dans leur pioche respective.

### Phase 6. Nouveau tour de jeu :

Déplacer à nouveau les marqueurs de Reddition dans la case « 0 » de la Piste de Reddition. Avancer le marqueur de tour et commencer un nouveau tour de jeu.

## 5.0 MOUVEMENT

Il n'y a pas de limite au nombre d'armées pouvant être sur un même Front. Les Armées demeurent sur l'envers à moins qu'un joueur ne

choisisse de les révéler ou lors d'un combat.

Les Armées peuvent seulement rejoindre un Front si elles sont listées (par nationalité ou par leur nom spécifique) sur le plateau de jeu. Voir également 5.3 et 5.4 pour les restrictions spéciales et les approvisionnements.

Des Armées qui rejoignent un Front au cours d'un mouvement doivent commencer leur mouvement sur un Front adjacent du même TO. Lorsqu'un Front est activé pour le mouvement, toutes les armées ne doivent pas nécessairement se déplacer, ou rejoindre le même Front.



**Exemple :** C'est le 2<sup>e</sup> round du Joueur Allemand. Celui-ci déclare vouloir déplacer des armées du Front 2. Il déplace 2 armées vers le Front 1, deux armées vers le Front 3, et laisse une armée sur le Front 2.

### 5.1 Armées allemandes sous commandement des Alliés de l'Allemagne

Les armées allemandes débutant *n'importe quel round* sur les Fronts 5-6 ou 9-11, sont contrôlés à tous égards par la faction des Alliés de l'Allemagne, et opèrent durant le round des Alliés de l'Allemagne uniquement.

### 5.2 Réclamer le Commandement

Dans une partie à 2 joueurs, le joueur Allemand peut simplement retirer ses armées vers des Fronts Allemands grâce aux actions de *Déplacement* ou de *Transfert stratégique*. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, le joueur Allemand peut demander à retirer ces armées de la même façon. Cependant, puisque le joueur des Alliés de

l'Allemagne doit conduire cette action (*Déplacement* ou *Transfert stratégique*) durant son round, il doit l'accepter.

**Exemple :** Dans une partie à 4 joueurs, la 4<sup>e</sup> Armée allemande est située sur le Front 9. Le joueur Allemand voudrait attaquer sur le TO occidental plus tard dans le tour de jeu. Pour cela, il doit récupérer son armée. Il demande au joueur des Alliés de l'Allemagne à utiliser l'action *Transfert Stratégique* et déplace l'armée sur le TO occidental (Front 3). Cependant, le joueur des Alliés de l'Allemagne a des objectifs différents. Il veut poursuivre son offensive sur Rovno et ne conduit pas de *Transfert Stratégique*.

### 5.3 Restrictions sur le Front Italien

Les armées Anglaises, Françaises et Allemandes ne peuvent opérer (déploiement, déplacement et attaque) sur le front Italien (Fronts 5 et 6) qu'à partir du tour 4.

### 5.4 Restrictions sur le Front Roumain

Les Alliés Orientaux possèdent deux armées ; les armées BR MEF et les armées FR OR, qui peuvent opérer (déploiement, déplacement et attaque) sur le Front 11 seulement si la faction des Alliés Orientaux contrôle Monastir (situé sur le Front 10).

## 6.0 COMBAT

Un combat a lieu lorsqu'un joueur choisit l'action *Combattre*. La faction active déclare combattre sur n'importe quel Front où cette faction possède des armées actuellement (non factices). Ce joueur est l'attaquant et l'Alliance opposée est défenseur. L'attaquant choisit alors quelles armées vont prendre part à ce combat (les armées *factices* ne peuvent pas y prendre part). Ces armées doivent être tournées face visible. Toutes les armées attaquantes présentes ne doivent pas nécessairement prendre

part au combat. Alors le défenseur doit révéler *toutes* ses armées (y compris les armées factices) présentes sur ce Front. Toutes les armées non factices doivent prendre part au combat. Les armées factices révélées sont retirées du plateau de jeu. Elles reviendront en jeu lors de la phase *Déploiement* du prochain tour de jeu. Une fois que le combat est résolu, toutes les armées présentes sont retournées face cachée.

S'il n'y a plus d'armée (sans compter les armées factices) appartenant à l'Alliance opposée, la faction active peut capturer immédiatement une localité de victoire si disponible à la fin de l'action. Si une ou plusieurs armées de l'Alliance sont présentes, le combat doit être résolu.

### 6.1 Résolution de Combat

1. La faction en défense place une tuile de combat qui convient pour la défense face cachée sur la table. Ensuite la faction attaquante place une tuile de combat qui convient pour l'attaque face cachée sur la table (**Note** : il existe 4 tuiles qui *doivent* être utilisées dans certains cas voir 6.2.2). Il est possible que l'une des deux factions n'ait aucune tuile de combat utilisable. Une seule tuile de combat peut être utilisée par faction et par combat.

2. Chaque faction doit choisir une armée comme *dirigeant* l'attaque ou la défense (l'attaquant en premier). La valeur de combat (nombre de pièces en jeu) de cette armée est utilisée en combat.

3. S'il y a *plus* (peu importe le nombre) d'armées attaquantes que d'armées en défense (à l'exclusion de toutes les armées factices) l'attaquant ajoute 1 à la valeur de combat de son armée dirigeante.

4. Chaque joueur lance le dé. Un résultat « S » est considéré comme « 0 » (voir 6.2). La valeur de combat de l'armée dirigeant l'attaque est ajoutée au dé de l'attaquant, la valeur de combat de l'armée dirigeant la défense étant ajoutée au dé du défenseur.



5. Les tuiles de combat sont tournées face visible et leur valeur est ajoutée ou retranchée du total (voir 6.2).

Si le total de l'attaquant est plus élevé que celui du défenseur, l'armée dirigeant la défense est éliminée, et la faction attaquante peut capturer une localité de victoire sur ce front (si disponible). Si le total du défenseur est plus élevé que celui de l'attaquant, l'armée dirigeant l'attaque est éliminée.

**Exemple :** La faction de l'Allemagne attaque la faction des Alliés Occidentaux sur le Front 1. L'attaquant a 2 armées (toutes deux avec une valeur de combat de « 3 ») alors que le joueur défenseur a une armée anglaise de force « 3 ».

Le joueur des Alliés Occidentaux joue la tuile de combat *Machine Guns* retournée, le joueur de l'Allemagne ne joue aucune tuile. Le joueur de l'Allemagne choisit une armée dirigeante (comme les deux armées ont une même valeur, cela n'a pas vraiment d'importance). Puisqu'il a plus d'armées que le défenseur, il ajoute 1 à la valeur de combat de l'armée dirigeant l'attaque (=4). Il fait un 2 au dé (=6 au total). Le joueur des Alliés Occidentaux fait un 3. Il ajoute la « Machine Guns » (+1) ; son total est donc de 7. Il gagne le combat et le joueur de l'Allemagne perd son armée dirigeante.

### 6.1 Tuiles de combat

Les deux Alliances (Alliés et Puissances Centrales) ont 15 tuiles de combat chacun. Au début du jeu, elles doivent être séparées selon l'Alliance (dos vert et dos rouge pour les Alliés, dos noir et dos bleu pour les Puissances Centrales). Seules les tuiles comportant la désignation « 1914 » sont utilisables au début du jeu, et sont placés dans les tasses des factions opposées. Les tuiles sont utilisées en attaque (nombre rouge) ou en défense (nombre blanc). Il y a également des tuiles de valeur « 0 » ; elles peuvent être utilisées en attaque

comme en défense (pour bluffer ou pour s'en débarrasser, voir plus bas).

Un joueur ne peut utiliser qu'une seule tuile par combat. Un joueur ne peut utiliser une tuile de combat que lorsque l'armée dirigeante qui participe à ce combat appartient à la nation qui l'utilise. Après l'utilisation d'une tuile de combat, celle-ci est remise dans la pioche (exception : voir ci-dessous). Les tuiles de combat entrent en jeu quand un « S » est tiré aux dés durant un combat. Si cela se produit, le joueur *peut* tirer une nouvelle tuile de combat ; il n'y est pas obligé.

### 6.2.1 Nombre maximum de tuiles

Un joueur peut conserver un maximum de 3 tuiles par tour. S'il est autorisé à en prendre une nouvelle alors qu'il en a déjà 3, il doit en remettre une dans la tasse, (mais pas celle qu'il vient de prendre).

S un joueur tire une tuile qu'il ne peut pas utiliser, (par exemple le joueur des Alliés Orientaux tire la tuile *British Rifles*), il peut la remettre dans la pioche à tout moment. Ceci inclut les tuiles obligatoires, voir 6.2.2. Il ne peut alors pas tirer de nouvelle tuile. De nouvelles tuiles (voir la désignation d'année) sont ajoutées à la pioche au cours de la phase 5 d'un tour de jeu, voir 4.0.

### 6.2.2 Tuiles obligatoires

Certaines tuiles *doivent* être jouées durant le prochain combat permettant leur utilisation après qu'elles soient tirées ; *un joueur est forcé de les jouer*. Parmi celles-ci les tuiles *Pantalons Rouges*, *Shell Shortage*, *Kaisertreu*, et *Ludendorff*. Après les avoir jouées, elles sont défaussées définitivement du jeu.

**Note :** Les tuiles obligatoires ont un dos rouge (Alliés) ou bleu (Puissances Centrales).

### 6.3 Effets des tuiles de Combat

Les résultats des Combats sont modifiés lorsque des tuiles de combat sont jouées. Une valeur positive (+) est ajoutée au résultat d'une des factions ; une valeur négative (-) est soustraite du résultat d'une des factions. L'Aide de Jeu du joueur comporte une liste des tuiles de combat.

### 6.4 Lignes d'Attaque

Toutes les localités et les bases sont connectées à une ou plusieurs autres localités par des *Lignes d'Attaque*. Quand un attaquant gagne une bataille il peut capturer n'importe quelle localité de victoire contrôlée par l'ennemi pourvu qu'elle soit connectée à une localité ou une base qu'il contrôle par une Ligne d'Attaque. Placez son marqueur de la localité de victoire respectif pour montrer son nouveau possesseur ou enlevez-le si le possesseur d'origine l'a capturée à nouveau.



Quelquefois un joueur a le choix de la localité de victoire qu'il peut capturer, voir Fronts 10 et 11. Cependant, tant qu'il subsiste une localité de victoire disponible, un joueur ne *peut pas* avancer vers une base pour infliger un point de reddition.

Chaque fois qu'une localité de victoire change de mains, le nouveau possesseur gagne 1 point de victoire tandis que le joueur qui perd la localité perd un point de victoire.

Utilisez le marqueur de points de victoire sur le plateau pour indiquer le nombre de points de victoire d'une faction.

### 6.5 Bases et Points de Reddition

Les Bases, au contraire des localités, n'apportent aucun point de victoire et ne changent jamais de possesseur (et n'ont donc pas de marqueur).

Cependant, si un joueur gagne un combat et pourrait (en théorie) avancer sur une base, il inflige un point de *Reddition*. Durant la phase de *Vérification des Conditions de Victoire* de chaque tour, chaque joueur qui a reçu un ou plusieurs points de reddition doit jeter un dé. Si le résultat est *inférieur ou égal* au nombre de points de reddition, il perd la partie. L'Alliance opposée gagne immédiatement dans ce cas. S'il y avait plus de deux joueurs dans l'Alliance victorieuse, la victoire est déterminée normalement.

Un résultat « S » n'a aucun effet (la faction ne se rend pas).

**Note :** Il est possible (mais peu probable) que des factions des deux Alliances se rendent en même temps. Dans ce cas, tous les joueurs ont perdu dans cette terrible guerre.

#### 6.5.1 Points de Reddition et Tour de Jeu

A la fin d'un tour de jeu, tous les marqueurs de Reddition sont placés dans la case « 0 » de la piste de Reddition. Cela signifie qu'un joueur reçoit un nouveau point de Reddition à chaque tour de jeu.

#### 6.5.2 Limitations de Points de Reddition par Front

Une faction ne peut recevoir qu'*un seul* point de Reddition par Front.

**Exemple :** La faction Allemande gagne un combat et pourrait, en théorie, avancer vers la base sur le front 7. Elle inflige un point de reddition à la faction des Alliés Orientaux.

A la fin du tour de jeu, durant la phase de Vérification de Victoire, la faction des Alliés Orientaux n'a toujours pas d'armée sur le Front 7. Cependant, étant donné que la Faction Allemande lui a déjà infligé un point de reddition au cours du même tour, la faction des Alliés Orientaux ne

reçoit pas de point de reddition additionnel pour le Front 7.

### 6.6 Lignes d'Attaque Neutres

Certaines Lignes d'Attaque sont connectées à des localités de nations initialement neutres. La Ligne d'Attaque indique le tour de jeu (tour de jeu 3 ou 4) auquel les localités connectées à cette ligne peut être capturée.

**Exemple :** Bucarest ne peut pas être capturée avant le tour 4 (et donc Odessa, qui est connectée par Bucarest, ne peut pas non plus changer de main avant le tour 4).



## 7.0 RENFORTS ET REMPLACEMENTS

Au commencement du jeu, toutes les armées qui *n'entrent pas* en jeu (voir leur désignation de tour de jeu 2.2) sont placées directement sur la Piste de Tour de Jeu sur l'espace du tour où elles entrent en jeu. Durant la phase de Déploiement du tour de jeu, le joueur qui les possède les prend et les dépose sur n'importe quel Front où elles sont autorisées à opérer (voir plateau de jeu). **Exemple :** Sur le Front 9, on peut lire les abréviations AH, DE et RU. Cela signifie que seules les armées Austro-Hongroises, Allemandes, et Russes, peuvent opérer sur ce Front.



Durant la phase de Remplacement chaque faction replacer des armées éliminées. Chaque centre de remplacement ami que le joueur détient l'autorise à replacer une armée éliminée. Les armées remplacées rentrent dans le jeu au cours du tour suivant comme si c'était des renforts. La faction des Alliés Orientaux peut replacer 5 armées, les autres factions peuvent replacer 4 armées chacune. Ces nombres peuvent être modifiés selon qu'il est expliqué plus bas. Les remplacements inutilisés ne peuvent être gardé d'un tour à l'autre ; ils sont perdus. Si un joueur a des pertes excessives, il peut choisir ses armées de remplacement parmi les unités éliminées.

### 7.1 Centres de Remplacement

La possibilité de remplacement de la faction Allemande est réduite d'une unité pour la prise de contrôle par l'ennemi de Aachen, Metz, Berlin et Breslau.

La possibilité de remplacement de la faction des Alliés de l'Allemagne est réduite d'une unité pour la prise de contrôle par l'ennemi de Trieste, Wien, Budapest et Lemberg.

La possibilité de remplacement de la faction des Alliés Occidentaux est réduite d'une unité pour la prise de contrôle par l'ennemi de Calais, Paris, Nancy et Venezia.

La possibilité de remplacement de la faction des Alliés Orientaux est réduite d'une unité pour la prise de contrôle par l'ennemi de Riga, Warszawa, Minsk, Kiev, et Odessa.

**Note :** Les joueurs *n'obtiennent pas* de remplacement d'armées par l'occupation des centres de remplacement ennemis.

### 7.2 Remplacement des Alliés Orientaux : restrictions spéciales

Malgré qu'elles soient contrôlées par la faction des Alliés Orientaux dans tous les cas, les armées ITB, BR MEF, et FR OR comptent au débit de la capacité de remplacement des Alliés Occidentaux. Dans une partie à 4

joueurs, le joueur des Alliés Orientaux doit demander au joueur des Alliés Occidentaux de les remplacer.

## 8.0 VICTOIRE

Les joueurs gagnent la partie en forçant l'Alliance opposée à la *Reddition* (voir 6.5) ou bien en gagnant des *Points de Victoire* par la prise de contrôle de localités de victoire. Toutes les factions commencent avec 6 PV chacune.

Pour chaque localité de victoire capturée, on ajoute 1 point de victoire sur la Piste de Points de Victoire du plateau de jeu. La faction perdante diminue de 1 son total de points de victoire sur la Piste de Points de Victoire du plateau de jeu. Un joueur ne peut jamais avoir moins de « 0 », quoiqu'il arrive !

**Exemple :** la faction des Alliés Occidentaux capture Aachen en début de jeu. Le marqueur de victoire du joueur des Alliés Occidentaux est déplacé vers la case « 7 » de la Piste de Points de Victoire ; le marqueur de victoire de la faction Allemande est déplacé vers la case « 5 ».

Quel que soit le nombre de joueurs, une Alliance doit gagner la guerre pour que le joueur qui la conduit gagne la partie.

Pour déterminer quelle Alliance est victorieuse, il suffit d'ajouter le total de PVs des deux factions et de comparer ce résultat au total des deux factions de l'Alliance opposée. Le total le plus élevé est vainqueur. S'il y a égalité, les Puissances Centrales sont victorieuses.

Dans une partie à 3 joueurs, le joueur de Alliés gagne de la même façon que dans une partie à 2. Mais si le joueur des Alliés perd, le joueur Allemand gagne s'il a *au moins 3 points de victoire* en plus que le joueur des Alliés de l'Allemagne. Si tel n'est pas le cas, le joueur des Alliés de l'Allemagne a gagné.

Dans une partie à 4 joueurs, il faut d'abord déterminer quelle est l'Alliance Victorieuse tout comme dans une partie à 2. Si les Puissances Centrales

sont victorieuses, déterminer la victoire individuelle comme dans une partie à 3. Si les Alliés gagnent la guerre, la faction des Alliés Occidentaux a gagné si elle a *au moins 1 point de victoire* en plus de la faction des Alliés Orientaux (en incluant les points du Traité de Brest-Litovsk). Si tel n'est pas le cas, le joueur des Alliés Orientaux a gagné la partie.

## 8.1 Traité de Brest-Litovsk

Durant la phase de *Vérification de Victoire du 4è tour de jeu* ou plus tard et si la partie n'est pas terminée, le joueur Allemand peut proposer un traité de paix au joueur des Alliés Orientaux. Si ce traité est accepté, aucune armée russe ou roumaine ne peut plus attaquer ni être attaquée pour le reste de la partie. Les localités de victoire ne peuvent plus changer de main sur les Fronts 7,8 et 9. Elles peuvent changer de main sur le Front 11 uniquement si les combats impliquent les armées BR MEF ou FR OR. Le joueur Allemand doit maintenir au moins une armée sur chacun des Fronts 7,8 et 9 jusqu'à la fin de la partie. Le joueur des Alliés de l'Allemagne doit maintenir au moins 3 armées sur le Front 9 jusqu'à la fin de la partie.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le joueur des Alliés *doit* accepter une proposition de traité de paix.

Dans une partie à 4 joueurs, le joueur des Alliés Orientaux peut refuser (bien que la proposition puisse être répétée au cours des tours ultérieurs).

Au cas où les Alliés gagnent la guerre dans une partie à 4 joueurs, la faction des Alliés Orientaux reçoit 8 PVs en plus pour déterminer quelle faction des Alliés a gagné la partie si celle-ci a accepté le traité.



## 9.0 REGLES OPTIONNELLES

Les règles suivantes peuvent être ajoutées au jeu, séparément ou ensemble si les joueurs s'accordent à les utiliser avant le début du jeu.

### 9.1 Le Plan Schlieffen

Les armées de la faction Allemande peuvent seulement attaquer sur les Fronts 1,2 et 3 durant le tour 1.

### 9.2 Déploiement aléatoire

A partir du 2<sup>e</sup> tour de jeu et jusqu'à la fin de la partie, l'ordre de déploiement des armées et des rounds de jeu est déterminé de manière aléatoire. On lance un dé par faction (un résultat »S« compte comme »0«). La faction ayant obtenu le résultat le plus élevé peut déterminer en premier à quel moment elle va déployer ses armées et jouer ses rounds de jeu, suivie par le second résultat, etc.... En cas d'égalité, on relance le dé.

Exemple : La faction des Alliés Orientaux a obtenu le nombre le plus élevé. Elle choisit de déployer ses armées en dernier et de jouer ses rounds de jeu en seconde place.



Pour montrer dans quel ordre les armées sont déployées et dans quel ordre sont conduits les rounds de jeu, les joueurs placent deux marqueurs d'Ordre du Tour de Jeu dans les cases respectives sur le plateau de jeu.

## 9.3 Mise en place historique

Les joueurs désirant jouer un scénario plus historique peuvent utiliser cette mise en place au premier tour :

| Front | Alliés        | Puissances Centrales |
|-------|---------------|----------------------|
| 1     | 1BE           | 1,2 DE               |
| 2     | 1 BR, 5 FR    | 3,4 DE               |
| 3     | 2, 3,4 FR     | 5, 6 DE              |
| 4     | 1 FR          | 7 DE                 |
| 5     |               |                      |
| 6     |               |                      |
| 7     | 1, 2 RU       | 8 DE                 |
| 8     | 9 RU          | AA DE                |
| 9     | 3, 4, 5, 8 RU | 1, 3, 4 AH           |
| 10    | 1, 2 SB, MN   | 5, 6 AH              |
| 11    |               |                      |

