

# Les Sentiers de la Gloire

Première Guerre Mondiale 1914-1918



Tiré de la traduction des règles de gmtgames  
([www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com))

Contient :

Les règles de base

La FAQ

La liste des cartes de stratégie (extension incluse)

Un schéma d'ordre et conditions de jeu des cartes

Les clarifications de règles du concepteur

Adaptation : [judgeju@free.fr](mailto:judgeju@free.fr)

## 1.0 Introduction

Le 28 juin 1914, l'Archiduc François Ferdinand, héritier de la double couronne Habsbourg d'Autriche et de Hongrie, était assassiné par des nationalistes serbes à Sarajevo, alors capitale de la Bosnie Herzégovine contrôlée par l'Autriche-Hongrie. Le meurtre de François Ferdinand fournit au chef d'Etat-major de l'armée autrichienne, Conrad von Hotzendorff, un prétexte à un "règlement de comptes" avec les serbes, et le 23 juillet, l'Autriche remettait à la Serbie un ultimatum sous 48 heures.

Les Serbes demandèrent l'aide de leur protecteur traditionnel, la Russie. Quand la Russie mobilisa, l'Allemagne, alliée de l'Autriche, lui déclara la guerre le 1er août. N'ayant pas de plans pour une guerre contre la seule Russie, l'Allemagne déclara rapidement la guerre à la France, alliée de la Russie, tout en exigeant du gouvernement belge neutre qu'il accorde le droit de passage sur son territoire aux troupes allemandes dans le cadre du tristement célèbre Plan Schlieffen. La Belgique rejeta cette exigence et fut envahie, ce qui entraîna la Grande Bretagne dans la guerre contre l'Allemagne le 4 août. En un peu plus d'un mois, l'attentat de Sarajevo avait déclenché la Première Guerre Mondiale.

Plus de quatre ans plus tard, la guerre finissait le 11 novembre 1918. Les trois grandes dynasties qui avaient démarré le conflit, les Habsbourg, les Romanov et les Hohenzollern, avaient été renversées.

Lénine menait une guerre civile pour le contrôle de la Russie, pendant que l'Autriche-Hongrie s'était dissoute au profit des diverses nationalités qui la composaient. Les vainqueurs, la France et la Grande Bretagne n'étaient pas en meilleure forme que les vaincus. Les Etats Unis, entrés dans la guerre en avril 1917, furent déçus par la paix qui suivit, et se replièrent dans l'isolationnisme. La Seconde Guerre Mondiale fut le résultat de la Première.

*Les sentiers de la gloire: La Première Guerre Mondiale* est un jeu à la fois amusant et historiquement exact, permettant

à deux joueurs de simuler la Grande Guerre. Le joueur des Puissances Centrales cherche à utiliser sa position centrale et la qualité des armées allemandes pour compenser les effectifs de ses adversaires. Le joueur allié cherche à mettre en oeuvre sa supériorité numérique tout en espérant éviter une révolution en Russie, du moins jusqu'à ce que les forces américaines entrent en jeu.

Ces règles sont organisées en dix-sept sections numérotées (de 1.0 à 17.0) et certaines sections sont subdivisées en sous-sections (par exemple, 2.1 et 2.2). A divers endroits dans les règles, vous trouverez des références à des sections ou des sous-sections de règles en relation avec celle que vous serez en train de lire.

## 2.0 Eléments du jeu.

Le jeu *Les Sentiers de la Gloire* contient les éléments suivants:

- Une carte 22" par 34" (56x86 cm)
- 176 pions de 1.6 cm de côté
- 140 pions de 1.3 cm de côté
- Deux Feuilles d'Aides de Jeu
- Un Livret de Règles
- 110 Cartes Stratégiques
- Un dé à six faces

### 2.1 La Carte du Jeu

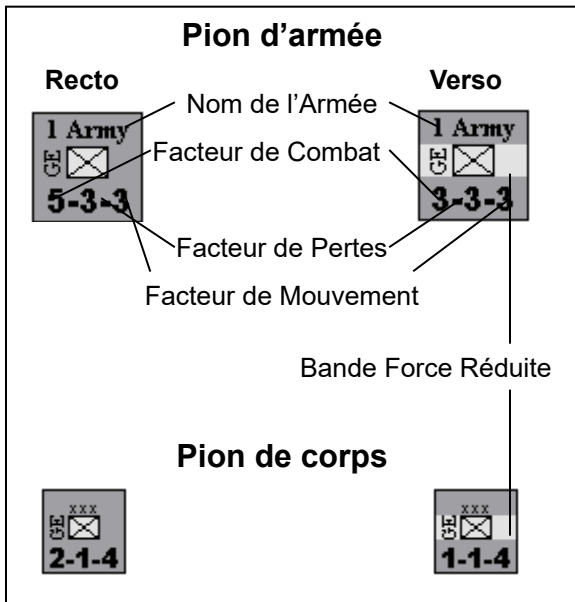
La carte du jeu contient des carrés, des étoiles à 8 branches, et des espaces circulaires reliés entre eux par des lignes. Deux espaces reliés par une ligne sont dits "adjacents". Dans tous les espaces sont indiqués le camp auxquels ils appartiennent au début de la partie, le type de terrain qu'ils contiennent, si l'espace est un port, si c'est un fort, et si l'espace compte pour les conditions de victoire. Les quatre plages d'invasions de la MEF alliée sont également notées sur la carte. Certains espaces sont reliés par des lignes en pointillés ce qui indique des restrictions quant à leur usage; ces restrictions sont notées sur la carte. Enfin, l'espace du Sinaï est noté pour indiquer la pénalité au combat subie par les deux camps quand ils attaquent à partir de cet espace. La carte du jeu contient également un certain nombre de tableaux et de pistes pour noter diverses informations du jeu.

## 2.2 Les Pions

### 2.2.1 Les Unités

Il y a deux types d'unités: les Corps et les Armées. Les Corps représentent des forces de 20 000 à 50 000 hommes et sont représentés par les petits (1,3 cm) pions. Les Armées représentent des masses de troupes importantes (jusqu'à 300 000 hommes) avec leur soutien d'artillerie lourde, d'aviation, etc. Elles sont représentées par les gros (1.6 cm) pions.

Toutes les Armées et tous les Corps ont deux faces. Chaque face représente un pas. Le recto d'une unité représente cette unité à pleine force, le verso représente l'unité à force réduite. Notez que, dans la plupart des cas, une unité réduite a un Facteur de Combat plus faible que quand elle est à pleine force, tandis que son Facteur de Pertes et son Facteur de Mouvement restent identiques.



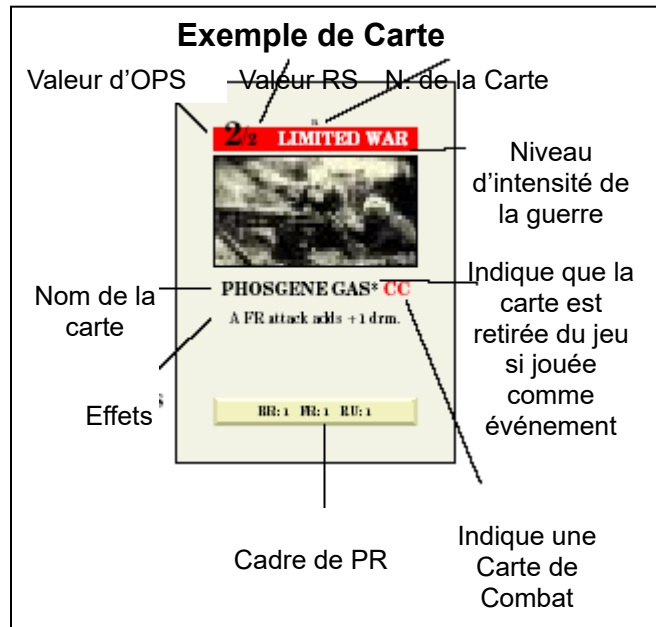
### 2.2.2. Les Marqueurs

13 types de marqueurs différents sont inclus dans le jeu.

## 2.3 Les Cartes de Stratégie

Chaque joueur dispose de son propre jeu de 55 Cartes de Stratégie, divisées en 3 groupes: les Cartes de Mobilisation, les Cartes de Guerre Limitée, et les Cartes de Guerre Totale. Chaque camp a 14 Cartes de

Mobilisation, 20 Cartes de Guerre Limitée et 21 Cartes de Guerre Totale.



## 2.4 Abréviations des pions

- AH - Austro-Hongrois
- ANA - Armée Arabe du Nord
- Aol - Armée d'Islam
- AUS - Australiens
- BE - Belges
- BEF - Force Expéditionnaire Britannique
- BR - Britanniques
- BU - Bulgares
- CAU - Caucase
- CND - Canadiens
- CP - Puissances Centrales
- FR - Français
- GE - Allemands
- GR - Grecs
- IT - Italiens
- MEF - Force Expéditionnaire en Méditerranée
- MN - Monténégrins
- NE - Proche Orient
- PT - Portugais
- RO - Roumains
- RU - Russes
- SB - Serbes
- SN - Tribus Senoussis
- TU - Turcs
- US - Américains
- YLD - Yilderim (Eclair)

## 2.5 Questions ?

Si certaines pièces du jeu manquent ou sont abîmées, veuillez nous contacter à l'adresse suivante:

GMT Games  
P.O. Box 1308  
Hanford, CA 93232-1308

Si vous avez des questions de règles, nous serons heureux d'y répondre pour peu que vous les adressiez aux coordonnées ci-dessus, avec une enveloppe timbrée à votre adresse. Pour une réponse plus rapide, notre site Internet (<http://www.gmtgames.com/>), inclut un forum de discussion sur nos jeux. Vous pouvez aussi envoyer un mail à <mailto:alewis@gmtgames.com> ou à [traicer@gmtgames.com](mailto:traicer@gmtgames.com)

### 3.0 Symboles et Terminologie

\* **(astérisque)**: Si une Carte de Stratégie avec ce symbole est jouée en tant qu'Événement, elle est retirée du jeu définitivement à la fin de ce Round d'Action. Elle n'est pas retirée du jeu si elle est utilisée comme une carte d'Opérations, de Redéploiement Stratégique, ou de Points de Renfort.

**CC**: Indique que cette Carte de Stratégie est un événement Carte de Combat. Certaines Cartes de Combat ont la phrase "Ne peut être utilisée que pour un combat par tour". Ces cartes CC sont défaussées immédiatement après usage, mais pas retirées du jeu; au contraire d'autres cartes CC sans \*, elles ne peuvent influencer plus d'un combat par tour de jeu. [voir 9.5.4 ]

**Nom de l'Événement**: Un nom souligné indique que l'événement est pré requis pour jouer un autre événement, et qu'il y a un pion avec le nom de cet événement pour se rappeler qu'il a été joué.

**Activé**: Quand le coût d'activation d'un espace a été payé pour ce Round d'Action, toutes les unités dans cette espace sont considérées comme Activées et peuvent effectuer l'action, Combat ou Mouvement, indiquée par le marqueur d'activation.

**Joueur Actif**: Le joueur qui effectue une action pendant son tour dans un Round d'Action.

**Facteur de Combat (FC)**: La capacité à combattre d'une unité ou d'un fort. Il sert à résoudre les combats sur les Tables de Feu. Le FC d'un fort est indiqué à côté de lui sur la carte. Le FC est une mesure de la capacité d'une unité à infliger des dégâts en combat. Notez qu'un Corps peut être plus faible en combat qu'une Armée dont le FC serait inférieur au sien, puisque les Armées résolvent leur Feu Défensif ou Offensif sur une table plus avantageuse que celle des Corps.

**Contrôle d'un Espace**: Chaque espace sur la carte est contrôlé soit par le joueur Allié soit par le joueur des Puissances Centrales. Un espace ami passe sous contrôle ennemi quand une unité ennemie y pénètre, sauf si la case contient un fort ami non détruit. Si un fort ami assiégé est détruit ou se rend, l'espace passe immédiatement sous contrôle ennemi.

**Facteur de Pertes (FP)**: L'endurance au combat d'une unité ou d'un fort. L'adversaire doit obtenir un Nombre de Pertes supérieur ou égal au FP d'une unité pour qu'elle soit réduite. Un fort a un FP égal au chiffre imprimé sur la carte à côté de lui.

**Score de Pertes**: Les résultats de la Table de Feu pendant le combat.

**Facteur de Mouvement (FM)**: Le nombre d'espaces où une unité peut entrer au cours d'un Round d'Action quand elle a été Activée en Mouvement.

**Points de Mouvements (PM)**: Le coût pour entrer dans un espace. Tous les espaces de *Les Sentiers de la Gloire* coûtent 1 PM.

**Hors Ravitaillement (HR)**: C'est ce qui se passe lorsqu'une unité ne peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source amie. Une unité HR est très handicapée, et est éliminée pendant la Phase d'Usure si elle est toujours HR.

**Valeur OPS**: Le nombre de Points d'Activation qu'un joueur peut dépenser en mouvement ou en combat au cours d'un Round d'Action.

**Points de Renfort (PR):** Ils servent à remettre à pleine force des unités réduites, et à recréer des unités éliminées.

**Cadre de PR:** Le nombre de Points de Renfort par nation que rapporte la carte quand elle est jouée en tant qu'action de PR.

**Espace Contrôlé:** Voir Contrôle d'un Espace.

**Valeur de RS:** Le nombre de points de RS qu'un joueur qui effectue une action de Redéploiement Stratégique peut utiliser.

**Redéploiement Stratégique (RS):** Action par laquelle les joueurs déplacent leurs unités sur de grandes distances en territoire ami.

**Espace à PV:** Tout espace avec un nom et un cadre en rouge. Lorsque le contrôle de ces espaces change, le marqueur de PV doit être ajusté selon la Table des Points de Victoires.

**Niveau d'Intensité de la Guerre:** Cela détermine quels groupes de cartes de Stratégie peuvent faire partie de la pile de carte dans laquelle chaque joueur pioche.

**Score d'Etat de la Guerre:** Certaines Cartes de Stratégie ont un nombre entre parenthèses. Quand l'une de ces cartes est jouée en tant qu'Événement, le marqueur d'Etat de la Guerre du joueur actif ainsi que le marqueur d'Etat de Guerre Combiné sont augmentés du niveau du Score.

## 4.0 Installation du Jeu

Il existe trois scénarios différents : Introduction, Guerre Limitée, et la Campagne. Chaque scénario démarre en août 1914 et utilise les instructions données ci-dessous.

### 4.1. Placement des Marqueurs

**4.1.1** Placez le marqueur de Tour de Jeu sur la case Août 1914 (*August 1914*) de la Piste des Tours (*Turn Record Track*).

**4.1.2** Placez le marqueur des Points de Victoire sur la case 10 de la Piste Générale (*General Records Track*).

**4.1.3** Placez les trois marqueurs d'Etat de Guerre sur la case 0 de la Piste Générale.

**4.1.4** Placez les marqueurs de Renfort GE, AH, Allied, BR, FR et RU sur la case 0 de la Piste Générale.

**4.1.5** Placez le Marqueur des PV Russes Actuels (*Current CP Russian VP*) sur la case 0 de la Piste Générale.

**4.1.6** Placez les Marqueurs d'Offensives Obligatoires Alliées et CP près de leurs tables respectives.

**4.1.7** Placez le Marqueur d'Entrée US (*US Entry Marker*) dans la case "Etats Unis Neutres" (*US Neutral*) de la Piste d'Implication Américaine (*US Commitment Track*).

**4.1.8** Placez le Marqueur de Capitulation Russe (*Russian Capitulation*) dans la case "Vive le Tzar" (*God Save The Tsar*) de la Piste de Capitulation Russe (*Russian Capitulation Track*).

**4.1.9** Chaque joueur place six Marqueurs d'Action près de sa Table de Rounds d'Actions (*Allied/CP Action round Chart*).

**4.1.10** Placez les cinq marqueurs Mouvement / Attaque (*move / attack*) à portée du joueur des Puissances Centrales puisque c'est lui qui effectuera la première action.

**4.1.11** Placez tous les autres marqueurs à portée de main.

## 4.2 Placement des Unités

**4.2.1** Placez les unités des deux joueurs dans les cases indiquées sur l'Aide de Jeu de Déploiement au dos de ce livret de règles.

**Note:** Certains espaces n'ont que des tranchées de niveau 1.

**4.2.2** Les pays neutres ne démarrent pas le jeu sur la carte. Les unités d'un pays neutre sont déployées en fonction des instructions de l'Aide de Jeu de Déploiement au moment où l'événement d'Entrée d'un Neutre est joué pour ce pays.

**4.2.3** Placez toutes les autres unités à portée de main.

**4.2.4 (Optionnel):** Les joueurs qui le souhaitent peuvent utiliser le déploiement optionnel suivant, qui peut contribuer à rééquilibrer le jeu pour ceux qui estiment que les Alliés sont favorisés:

- Placer à Stanislaw un Corps AH en provenance de la Réserve Générale

- Placer à Trent un Corps AH en provenance de la Réserve Générale
- Placer à Lutsk un Corps Russe en provenance de la Réserve Générale
- Enlever la tranchée de Bruxelles
- Ajouter une tranchée niveau 1 à Strasbourg
- Ajouter une tranchée niveau 1 à Verona, Asiago, Maggiore et Udine.

#### 4.3 Cartes de Stratégie de Départ

**4.3.1** Le joueur des Puissances Centrales peut choisir de commencer le jeu avec la carte "Août 14" (« Guns of August ») en main. Dans tous les cas, les cartes de Mobilisation des Puissances Centrales sont mélangées, et le joueur des Puissances Centrales pioche son jeu initial de sept cartes, y compris la carte Août 14 s'il l'a choisie.

**4.3.2** Mélangez les 14 cartes de Mobilisation alliées, et distribuez-en 7 au joueur Allié.

#### 5.0 Conditions de Victoire

##### 5.1 Règles Générales

**5.1.1** La victoire est déterminée par le niveau de PV quand le jeu se termine.

**Exception:** *Si un joueur accepte les Conditions de Paix, la partie s'arrête sur un match nul, quelque soit le niveau des PV.*

Chaque scénario a différents niveaux de PV pour déterminer le vainqueur.

**5.1.2** Le niveau de PV change selon les conditions énumérées par la Table des Points de Victoire sur les Aides de Jeu.

**5.1.3 (Optionnel, pour ceux qui trouvent que le jeu avantage les Alliés)** Les Puissances Centrales reçoivent un PV si elles sont les premières à entrer en Guerre Limitée, et 1 PV si elles sont les premières à entrer en Guerre Totale (dans chaque cas, elles doivent être les premières à la fin d'un tour, pas d'un round).

##### 5.2 Victoire Automatique

**5.2.1** Dans tous les scénarios, les Puissances Centrales remportent une Victoire Automatique si le total des PV est de 20 au cours du segment E.2 de la Phase d'Etat de la Guerre d'un tour.

**5.2.2** Dans tous les scénarios, les Alliés remportent une Victoire Automatique si le

total des PV est de 0 au cours du segment E.2 de la Phase d'Etat de la Guerre d'un tour.

#### 5.3 Scénario d'Introduction

**5.3.1** Ce scénario dure jusqu'à la fin du tour d'Automne 1914 (tour 3).

**5.3.2** Le Niveau d'Intensité de la Guerre des deux joueurs ne peut augmenter, quel que soit leur niveau d'Etat de la Guerre.

**5.3.3** La règle 16.5 (conditions de paix) n'est pas utilisée dans ce scénario

**5.3.4** A la fin du scénario, on compare la case où se trouve le marqueur de PV avec la liste ci-dessous pour déterminer le vainqueur de la partie.

**Victoire des Puissances Centrales:** 14 ou plus

**Match Nul:** 11 à 13 (le résultat historique)

**Victoire Alliée:** 10 ou moins

#### 5.4 Scénario de Guerre Limitée

**5.4.1** Le scénario de Guerre limité se termine lorsqu'une des conditions suivantes est réalisée:

- Si un joueur obtient une Victoire Automatique,
- Lorsqu'un des joueurs entre en Guerre Totale,
- A la fin du tour d'été 1916 (tour 10),
- Si un joueur accepte des conditions de paix (match nul)

**5.4.2** A la fin du scénario, on compare la case où se trouve le marqueur de PV avec la liste ci-dessous pour déterminer le vainqueur de la partie.

**Victoire des Puissances Centrales:** 17 ou plus

**Match Nul:** 13 à 16 (le résultat historique)

**Victoire Alliée:** 12 ou moins

#### 5.5 La Campagne

**5.5.1** La campagne se termine lorsqu'une des conditions suivantes est réalisée:

- Si un joueur obtient une Victoire Automatique
- A la fin du tour d'Hiver 1919 (tour 20)
- Si survient un Armistice
- Si un joueur accepte des conditions de paix (match nul)

**5.5.2** Il y a deux niveaux de victoire pour le scénario de campagne selon si le joueur des

Puissances Centrales a joué ou pas l'événement Traité de Brest-Litovsk. A la fin du scénario, la case où se trouve le marqueur de PV est comparée avec les niveaux appropriés ci-dessous pour déterminer le vainqueur de la partie.

#### **5.5.2.1 Événement Traité de Brest-Litovsk joué Victoire des Puissances Centrales:**

11 ou plus

**Match Nul:** 10

**Victoire Alliée:** 9 ou moins (le résultat historique)

#### **5.5.2.1 Événement Traité de Brest-Litovsk non joué Victoire des Puissances Centrales:**

13 ou plus

**Match Nul:** 10 à 12

**Victoire Alliée:** 9 ou moins

## **5.6 Victoire en Compétition**

**5.6.1** Les scénarios de Guerre Limitée ou de Campagne peuvent être utilisés en tournois.

**Note du concepteur:** *Le scénario de Guerre Limitée est le plus approprié pour la plupart des tours de compétition à cause de sa durée plus courte. Le scénario de Campagne serait plus approprié pour la finale, en supposant qu'il soit utilisé.*

**5.6.2** Dans un tournoi, les joueurs misent des PV pour déterminer quel camp ils jouent. La mise la plus haute joue les Alliés, mais la valeur de la mise sera ajoutée au total des PV en fin de partie.

**5.6.2.1** La mise en PV n'est pas prise en compte pour une victoire automatique

**5.6.3** Les Conditions de Victoire standard de chaque scénario, 5.4.2 et 5.5.2, sont utilisées, à part qu'un match nul est considéré comme une victoire alliée.

**5.6.4** Si une partie se termine parce que des Conditions de Paix ont été acceptées, les deux camps sont considérés comme ayant perdu.

**Note du concepteur:** *Cela veut dire que proposer des Conditions de Paix est risqué, sauf si on est en poule.*

## **6.0 Séquence de Jeu**

*Les sentiers de la gloire* se joue en tour, et chaque tour de jeu est subdivisé en Phases et en Segments dont l'ordre doit être strictement suivi selon la séquence suivante.

### **A. Phase d'Offensive Obligatoire**

Chaque joueur lance un dé et regarde le résultat sur la ligne appropriée (Alliée ou

Puissances Centrales) de la Table des Offensives Obligatoires (*Mandatory Offensive Table*) afin de savoir si l'une des nations qu'ils contrôlent, et laquelle, doit effectuer une Offensive Obligatoire. Placez le marqueur d'Offensive Obligatoire dans la case appropriée de la Table pour indiquer le résultat.

### **B. Phase d'Action**

Chaque Phase d'Action est divisée en 6 Rounds d'Action identiques. Chaque Round d'Action permet aux deux joueurs d'effectuer une action. Le joueur des Puissances Centrales effectue la première action de chaque Round d'Action.

### **C. Phase d'Usure**

Éliminer tous les Corps et Armées HR. Les Corps HR éliminés sont placés dans la case "*Eliminated/Replaceable Units*". Les Armées HR éliminées ne peuvent pas être reconstituées et sont éliminées du jeu. Le contrôle des zones derrière les lignes ennemies peut aussi changer.

### **D. Phase de Siège**

Un dé est tiré pour chaque fort assiégé, afin de déterminer s'il se rend. Il reçoit alors un marqueur Détruit.

### **E. Phase d'Etat de la Guerre**

**E.1** Vérifier la table des Points de Victoire et effectuer tous les changements requis par la section "Pendant la Phase d'Etat de la Guerre" de la table.

**E.2** Déterminer si l'un des joueurs a remporté une Victoire Automatique

**E.3** Déterminer si un Armistice a été déclaré.

**E.4** Chaque joueur regarde si son Niveau d'Intensité de la Guerre a augmenté. On n'effectue pas cette vérification le tour d'Août 1914 (tour 1).

### **F. Phase de Renfort**

**F.1 Segment Allié:** Le joueur allié dépense tous les Points de Renfort (PR) qui ont pu être acquis via le jeu de cartes de PR au cours du tour, et qui sont notés sur la Piste Générale. Les PR non dépensés sont perdus.

**F.2 Segment Puissances Centrales:** Le joueur des Puissances Centrales dépense tous les Points de Renfort (PR) qui ont pu être acquis via le jeu de cartes de PR au cours du tour, et qui sont notés sur la Table Générale. Les PR non dépensés sont perdus.

### **G. Tirage des Cartes de Stratégie**

Chaque joueur tire des cartes dans sa pioche afin d'avoir 7 cartes en main. Les cartes déjà jouées sont mélangées à nouveau et remises en jeu lorsque toutes les autres cartes de la pioche ont été distribuées. Un joueur peut défausser toutes les Cartes de Combat qu'il veut avant de piocher de nouvelles cartes. Si un joueur n'a pas assez de cartes dans son jeu pour avoir 7 cartes en main, il prend toutes les cartes disponibles et commence le tour suivant avec une main réduite.

#### **H. Fin du Tour**

Si la guerre n'a pas pris fin et que le dernier tour du scénario n'a pas été atteint, avancer le marqueur de tour de jeu sur la prochaine case de la Piste des Tours et recommencer la Séquence de Jeu à la Phase d'Offensive Obligatoire.

### **7.0 Offensives Obligatoires**

#### **7.1 Règles Générales**

**7.1.1** Chaque joueur tire une fois sur la Table des Offensives Obligatoires (OO). Placer le marqueur des OO sur la case de la Table qui correspond au résultat.

**7.1.2** Si le résultat est "aucune" ou bien un pays actuellement neutre, alors il n'y a pas d'effet.

**7.1.3** Si le résultat est un pays non neutre, ce pays doit mener au moins une attaque contre une unité ennemie au cours du tour. S'il n'effectue pas d'attaque, il y a une pénalité de 1 PV comme indiqué ci-dessous. Cette pénalité s'applique même si le pays n'a pas d'unités sur la carte qui puissent attaquer. Si la pénalité s'applique au joueur des Puissances Centrales, le niveau des PV est diminué de 1. Si elle s'applique au joueur allié, le niveau des PV est augmenté de 1.

**7.1.4** Pour satisfaire une Offensive Obligatoire, les unités Britanniques ou Françaises doivent attaquer une unité allemande en France, en Belgique ou en Allemagne.

**7.1.5** Pour satisfaire une Offensive Obligatoire, les unités allemandes doivent attaquer une unité américaine, britannique, belge, ou française en France, en Belgique ou en Allemagne. Le résultat "Offensive Obligatoire Allemande" sur la Piste devient "aucune" après que l'événement "H-L prennent le commandement" (H-L Take

Command) a pris effet (comme noté sur la Table des Puissances Centrales).

**7.1.6** Si le résultat est "AHIt" et que l'Italie est en guerre, une unité austro-hongroise doit attaquer un espace contenant des unités italiennes, un espace en Italie, ou un espace contenant des unités alliées dont le ravitaillement passe par un espace en Italie. Si l'Italie est neutre ou entièrement occupée par les Puissances Centrales au moment de la Phase d'Offensives Obligatoires, déplacer le marqueur dans la case "AH" et appliquer ce résultat.

**7.1.7** Si le résultat est "AH", une unité austro-hongroise doit effectuer une attaque contre n'importe quelle unité.

**7.1.8** Une fois que l'événement "Mutinerie Française" (« French Mutiny ») a été joué, les résultats "FR" sur la table sont inversés. Cela veut dire que si des unités françaises attaquent durant ce tour, le niveau de PV est augmenté de un.

**Exception:** *Les unités françaises qui attaquent empilées avec des unités américaines ne font pas augmenter le niveau de PV.*

**7.1.9** Une fois que l'événement "Hoffmann" a été joué, on ajoute +1 au résultat du jet de dé des Puissances Centrales sur la Table des Offensives Obligatoires.

**7.1.10** Une fois que l'événement "H-L prennent le commandement" (« H-L Take Command ») a été joué, le résultat GE sur la Table des Offensives Obligatoires est ignoré pour le restant de la partie.

**7.1.11** Une fois que l'événement "Révolution Bolchevique" (« Bolshevik Revolution ») a été joué, ignorer les Offensives Obligatoires russes pour le restant du jeu. Si une Offensive Obligatoire russe est pendante lorsque l'événement est joué, elle est annulée et le marqueur déplacé vers la case "Aucune ou faite".

### **8.0 Phase d'Action**

#### **8.1 Règles Générales**

**8.1.1** Il y a six Rounds d'Action par Phase d'Action. Chaque joueur peut effectuer une action par Round d'Action.

**8.1.2** Le joueur des Puissances Centrales effectue la première action de chaque Round d'Action.

**8.1.3** Chaque joueur *doit* effectuer une action parmi trois possibilités:



- Jouer une Carte de Stratégie en tant qu'OPS, RS, PR ou Evénement.
- Offrir des Conditions de Paix si le niveau de PV est suffisant pour ce joueur.
- Effectuer une Opération Automatique d'une Valeur OPS de un sans jouer de Carte de Stratégie.

**8.1.4** Le joueur place le marqueur d'Action avec le numéro du Round d'Action en cours dans la case appropriée de sa Table d'Actions (*Action Round Chart*) pour indiquer le type d'action effectuée.

**8.1.5** Les joueurs continuent d'effectuer des actions à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait effectué six actions.

## 9.0 Les Cartes de Stratégie

### 9.1 Règles Générales

**9.1.1** Dans *Les Sentiers de la Gloire* les Cartes de Stratégies sont au cœur du jeu. Les joueurs initient toutes les actions, y compris les mouvements et les combats, en jouant des Cartes de Stratégie.

**Exception:** *Opération Automatique, Conditions de Paix, et Résolution des Sièges [voir 8.1.3, 16.5 et 15.3]*

**9.1.2** Chaque joueur a son propre jeu de Cartes de Stratégies, divisé en trois groupes: les Cartes de Mobilisation, les Cartes de Guerre Limitée et les Cartes de Guerre Totale. Chaque joueur démarre le jeu en n'utilisant que les Cartes de Mobilisation de son camp. Les autres Cartes sont ajoutées au fur et à mesure que le Niveau d'Intensité de la Guerre du joueur augmente [voir 16.3].

**9.1.3** Chaque fois qu'une Carte de Stratégie est jouée, le joueur choisit l'une des quatre utilisations possibles: pour des Opérations (OPS), pour du Redéploiement Stratégique (RS), pour des Points de Renfort (PR), ou en tant qu'Evénement. Une même carte peut être utilisée soit de la même manière, soit de manière différente à chaque fois qu'elle est jouée au cours de la partie, mais une carte ne peut être jouée que pour une seule utilisation à la fois.

**Exception:** *Certains Evénements permettent aussi à la carte d'être utilisée comme OPS pour le Round d'Action.*

**9.1.4 (Optionnel):** Ceux qui souhaitent avoir plus de contrôle sur le jeu des cartes peuvent utiliser une main de 8 cartes au lieu de 7. Toutes les autres règles s'appliquent,

les joueurs ont simplement la possibilité d'avoir une carte supplémentaire en main.

### 9.2 Opérations

**9.2.1** Si une Carte de Stratégie est jouée comme OPS, le joueur peut dépenser un nombre de Points d'Activation égal à la Valeur OPS de la carte.

**9.2.2** Un espace coûte le même nombre de Points d'Activation à activer pour le mouvement ou le combat.

**9.2.3** Le coût d'activation d'un espace est égal au nombre des nationalités différentes (forts non compris) présentes dans cet espace. Il y a plusieurs exceptions:

- Les unités belges à Anvers, Ostende, Calais ou Amiens sont activées comme si elles étaient britanniques.

- Toutes les unités britanniques, quelles que soient leur désignation nationale (Canadiens, etc.) sont activées comme une même nationalité.

- Les unités françaises et américaines sont considérées comme étant une même nationalité pour l'Activation en France et en Allemagne.

- Les événements "Armée Süd" (« CP Sud Army ») et "11<sup>e</sup> Armée" (« 11th Army ») permettent à certaines piles des Puissances Centrales d'être considérées comme une même nationalité pour l'Activation. Voir les cartes pour les détails.

**9.2.4** Le coût d'activation d'un espace multinational s'applique même si des unités de l'une des nationalités ne vont pas bouger ou attaquer (un joueur ne peut donc pas activer partiellement une pile pour en réduire le coût).

**9.2.5** Chaque case peut être activée soit pour le mouvement soit pour le combat, mais pas les deux. Un marqueur Mouvement ou Attaque est placé sur chaque pile quand elle est Activée.

**9.2.6** On ne peut activer que des espaces occupés. Un espace ne contenant qu'un fort ami n'est pas considéré comme occupé pour l'activation.

**9.2.7** Le joueur allié ne peut activer pour le combat qu'un seul espace par Round d'Action sur la carte du Proche Orient.

**Exception:** *L'espace Tête de Pont de la MEF ainsi que celui contenant l'armée NE britannique ne sont pas pris en compte dans cette limite.*

Cette restriction inclut Constantinople et Bursa qui sont sur les deux cartes. L'activation au Proche Orient n'est pas limitée pour le mouvement

**9.2.7.1** Le coût d'activation en mouvement ou en combat de la MEF est de 3 OPS quand elle trace son ravitaillement via un marqueur de Tête de Pont MEF. Il en coûte 1 OPS *par corps* pour activer d'autres unités alliées qui tracent leur ravitaillement (au moment de l'activation) via le marqueur de Tête de Pont MEF. (Donc par exemple, une pile avec la MEF et 2 corps coûterait 5 OPS à activer). Un joueur ne peut pas payer une activation partielle; *le coût intégral d'activation de l'espace* doit être payé. Cette règle ne s'applique pas si la MEF entre en jeu comme un renfort normal selon 9.5.3.4. Aucune autre armée alliée que la MEF ne peut utiliser de Tête de Pont MEF pour son ravitaillement. Seuls des corps BR et AUS peuvent utiliser la Tête de Pont MEF pour se ravitailler.

**9.2.8** Une fois que tous les espaces à activer sont marqués, le Joueur Actif peut déplacer ses unités situées dans un espace avec un marqueur de Mouvement. Il n'est pas obligé de bouger toutes les unités de l'espace.

**9.2.9** Quand tous les mouvements ont été effectués, le joueur actif effectue tous les combats qu'il souhaite engager à partir des espaces qui ont un marqueur d'Attaque.

### 9.3 Redéploiement Stratégique

**9.3.1** Si une Carte de Stratégie est jouée en tant que RS, le joueur peut utiliser le Redéploiement Stratégique pour déplacer des Corps et/ou des Armées.

**9.3.2** Le joueur reçoit un nombre de points de RS égal à la Valeur de SR de la carte.

**9.3.3** Un joueur ne peut pas jouer une Carte de Stratégie en RS s'il a déjà joué une Carte de Stratégie en RS lors du Round d'Action précédent de ce tour. On peut jouer une carte en RS lors du dernier Round d'Action d'un tour, et faire un autre RS le premier Round d'Action du tour suivant.

### 9.4 Points de Renfort (PR)

**9.4.1** Si une Carte de Stratégie est jouée comme une Carte de PR, le joueur marque le nombre de Points de Renfort notés dans

la Boite PR pour chaque nationalité sur la Piste Générale.

**Exception:** *La Bulgarie, l'Italie et la Turquie ne peuvent pas noter de renfort quand elles sont neutres.*

Les PR "A" sur les Cartes alliées sont notées avec le marqueur de PR Alliés et utilisés pour toutes les nations mineures alliées.

**9.4.2** Le joueur n'effectue aucune autre action que de marquer des PR pendant ce Round d'Action.

**9.4.3** Un joueur ne peut pas jouer une Carte de Stratégie en PR s'il a déjà joué une Carte de Stratégie en PR lors du Round d'Action précédent de ce tour. On peut jouer une carte en PR lors du dernier Round d'Action d'un tour, et faire un autre PR le premier Round d'Action du tour suivant.

**9.4.4** Les Points de Renfort sont dépensés au cours de la Phase de Renfort de chaque tour.

**9.4.5** Le renfort américain n'est pas noté sur les Cartes de Stratégie [cf. 17.1.8, Points de Renfort Américains]

## 9.5 Evénements

### 9.5.1 Règles Générales

**9.5.1.1** Si une Carte de Stratégie est jouée en tant qu'Événement, il faut suivre les instructions qui sont sur la carte.

**9.5.1.2** Si une Carte de Stratégie avec un astérisque (\*) est jouée en tant qu'Événement, elle est définitivement retirée du jeu après le Round d'Action. La carte n'est pas retirée du jeu si elle est utilisée comme une carte d'OPS, de RS ou de PR.

**9.5.1.3** Beaucoup de Cartes d'Événements ont un chiffre d'Etat de Guerre (EG) entre parenthèses à droite du nom de l'événement. Quand cette carte d'Événement est jouée, les valeurs d'EG du joueur et d'EG Combiné sont augmentés d'un nombre correspondant au chiffre d'EG, ce qui est noté avec les marqueurs correspondants.

**9.5.1.4** Plusieurs catégories particulières de Cartes Evénements font l'objet de règles additionnelles qui sont détaillées dans les sections suivantes.

### 9.5.2 Cartes Evénements d'Entrée d'un Neutre.

**9.5.2.1** L'entrée en guerre de la Bulgarie, de la Grèce, de l'Italie et de la Roumanie sont des Evénements. Quand la carte requise est jouée, placer immédiatement les forces du pays sur la carte [cf. 4.2.2]

**9.5.2.2** Une seule carte d'Evénement d'Entrée d'un Neutre peut être jouée par tour. Ce n'est pas une limite par *camp*. Par exemple, si les Alliés font entrer l'Italie en guerre au cours du tour de printemps 1915, les Puissances Centrales ne peuvent pas faire entrer la Bulgarie ce tour.

**9.5.2.3** Les Etats-Unis et la Turquie entrent en guerre selon des mécanismes différents [Voir respectivement 16.3 et 16.1.3.1]

**9.5.2.4 Entrée Grecque Limitée:** Le jeu de l'événement Salonique représente l'entrée en guerre limitée de la Guerre. Placer les forces grecques sur la carte d'après la Carte de Déploiement au dos du livret de règles. Ces unités sont encore neutres. Aucun des deux camps ne peut bouger les unités grecques, ni déplacer ses unités sur ou à travers des espaces occupés par des unités grecques. On ne peut pas non plus attaquer ou tracer de ravitaillement à travers les espaces occupés par des unités grecques. Les deux camps peuvent attaquer ou se déplacer dans tous les espaces en Grèce non occupés par des unités grecques. Les unités grecques ne peuvent bouger qu'après que l'événement d'entrée de la Grèce a été joué.

**9.5.2.5** Si le joueur des Puissances Centrales est actuellement en Guerre Totale (s'il a ajouté ses cartes GT dans son jeu) et si le joueur allié n'est pas encore en Guerre Totale (n'a pas encore ajouté ses cartes GT à son jeu) le joueur allié ne peut *pas* jouer les cartes d'entrée de l'Italie et de la Roumanie (cartes n° 16 et 17) comme OPS, PR ou RS. Dans ces conditions, il ne peut les jouer que comme Evénements (ce qui fait entrer l'Italie ou la Roumanie aux côtés des Alliés). Il peut également les traiter comme si elles étaient des Cartes de Combat inutilisées et les défausser selon la règle

**9.5.4.5.** Ces effets sont annulés dès que le joueur allié à ses cartes GT en jeu.

### 9.5.3 Cartes Evénements de Renforts

**9.5.3.1** Chaque joueur peut faire entrer en jeu de nouvelles unités (renforts) via le jeu de Cartes de Stratégie comme Evénements.

Un seul événement de Renfort peut être joué par tour et par pays.

**Exception:** *On ne peut pas faire entrer de Renforts lors du tour d'Août 1914.*

Un joueur ne peut pas jouer une carte de Renforts pour un pays qui ne peut pas placer tous ces renforts sur la carte. Un joueur peut jouer des renforts quand sa capitale est contrôlée par l'ennemi s'il a un autre endroit où les déployer. L'exception d'Orléans ne joue pas dans ce cas là.

**9.5.3.2** Les Corps de renforts sont placés dans la Réserve (*Reserve Box*) du joueur. Il y a deux exceptions:

- L'Armée d'Arabie du Nord britannique est placée comme indiqué sur sa carte d'événement.

- Le corps Senoussi turc est placé comme indiqué sur sa carte d'événement.

**9.5.3.3** Les Armées de renfort sont placées sur la capitale de leur pays (Vienne et/ou Budapest pour l'Autriche-Hongrie) et/ou sur des sources de ravitaillement sous contrôle ami dans ce pays. Elles ne peuvent être placées dans un de ces espaces qui contiendrait un fort ami assiégé. Il y a plusieurs exceptions:

- Les Armées US sont placées sur n'importe quel espace de port en France.

- Les armées françaises peuvent être placées à Orléans si Paris est au maximum d'empilement.

- L'armée française d'Orient est placée comme indiqué sur sa carte.

- L'armée russe du Caucase est placée comme indiqué sur sa carte.

- L'armée britannique NE est placée comme indiqué sur sa carte.

- L'armée britannique MEF est placée dans n'importe lequel des 4 espaces MEF marqués sur la carte [voir 9.5.3.5]

Les armées de renfort doivent être ravitaillées au moment où elles sont placées.

Au cas où une seule carte fait entrer plus d'une armée de renfort; les deux armées peuvent être déployées à deux endroits différents.

**9.5.3.4** Le joueur allié peut faire entrer tout ou partie de ses quatre Armées du Proche Orient (Armées MEF et NE britanniques, armée française d'Orient, armée russe du Caucase) sur la capitale ou une source de ravitaillement sous contrôle ami du pays en question. Dans ce cas, toutes les restrictions

spécifiques au déploiement de cette armée notée sur sa carte sont ignorées. Les armées du Proche Orient qui entrent en jeu de cette façon perdent leur capacité à opérer au Proche Orient (Salonique pour l'Armée d'Orient française). Elles sont traitées comme des armées alliées normales, à part qu'on ne peut pas les recompléter.

**9.5.3.5 Invasion MEF:** Quand l'événement de renfort britannique MEF est joué, placer le marqueur de Tête de Pont MEF dans le même espace que l'armée MEF. Le joueur allié peut désormais considérer cet espace comme un port allié. De plus, les deux joueurs peuvent désormais considérer cet espace comme un espace normal pour le mouvement ou le combat. Si une unité des Puissances Centrales pénètre dans cet espace, retirer le marqueur de Tête de Pont MEF; l'espace n'est plus considéré comme un port allié. [voir aussi 9.2.7.1]

#### 9.5.4 Cartes d'Événements de Combat

**9.5.4.1** Les Cartes d'Événement de Combat sont jouées pendant un combat. L'attaquant doit jouer ses Événements de Combat avant le Défenseur. Les Cartes d'Événement de Combat sont les seules cartes qu'on peut jouer pendant le Round d'Action adverse.

**9.5.4.2** Si un joueur joue une ou plusieurs Carte(s) d'Événement(s) de Combat et qu'il remporte le combat, il place le(s) Carte(s) de son côté de la carte.

**Exceptions:** *Des cartes de combat qui comportent les mentions "Ne peut être utilisée que dans un seul combat par tour" ou "\*" doivent être respectivement défaussées et retirées du jeu immédiatement après la fin du combat, même si le joueur gagne.*

Une telle carte de combat gardée peut influencer un autre combat par Round d'Action, initié par n'importe lequel des deux joueurs, auquel cas ses conditions s'appliquent pour le restant du tour ou jusqu'à ce que le joueur perde une bataille en l'utilisant.

**9.5.4.3** Si un joueur qui perd un combat a utilisé des Cartes de Combat, qu'elles aient été jouées pour l'occasion ou bien gardé depuis un combat victorieux précédent, ces cartes sont immédiatement défaussées.

**9.5.4.4** Une Carte de Combat peut être utilisée au maximum *une fois par Round d'Action* jusqu'à ce qu'elle soit défaussée.

**9.5.4.5** A la fin de chaque *tour*, toutes les Cartes d'Événements de Combat qui ont été jouées doivent être défaussées, même si le joueur avait remporté les combats pour lesquels il les avait jouées. Placer ces cartes dans la pile de cartes défaussées du joueur.

**9.5.4.6** Les deux joueurs ont la possibilité de défausser tout ou partie des Cartes de Combat qu'ils ont en main juste avant de tirer de nouvelles cartes à la Phase de Tirage de Cartes Stratégiques, ou avant que leur jeu soit mélangé lorsque leur Niveau d'Intensité de Guerre change. Placer les cartes dans la pile de cartes défaussées du joueur. Les cartes de combat sont les seules Cartes de Stratégie qui peuvent être défaussées.

## 10.0 Empilement

### 10.1 Règles Générales

**10.1.1** Trois unités, quel qu'en soit le type, peuvent s'empiler dans un espace. Les forts ne comptent pas dans l'empilement.

**10.1.2** L'empilement doit être respecté en permanence, sauf pendant le RS et le mouvement.

**10.1.3** Des unités de camps différents ne peuvent jamais être empilées ensemble

**Exception:** *Forts assiégés.*

**10.1.4** Des unités de nations différentes contrôlées par un même joueur peuvent s'empiler librement, mais le coût d'activation d'un espace est plus élevé lorsqu'il contient plusieurs nationalités.

## 11.0 Mouvement

### 11.1 Règles Générales

**11.1.1** Les unités dont le FM est de 1 ou plus peuvent se déplacer quand leur espace est Activé pour le mouvement au cours d'une Opération. On est *obligé* de terminer le mouvement d'une pile avant de bouger la pile suivante.

**11.1.2** Le coût pour entrer dans un espace est de 1 PM quel qu'en soit le terrain.

**11.1.3** Le mouvement doit se faire d'un espace à un autre connecté par une ligne pleine ou en pointillés. On ne peut pas sauter d'espaces.

**11.1.4** Les lignes en pointillés indiquent qu'il y a des restrictions quant aux nationalités qui peuvent bouger (ou attaquer) à travers ces lignes. Les unités qui peuvent utiliser chaque ligne en pointillés sont indiquées sur la carte à côté de la ligne. Par exemple, seule une unité britannique peut se déplacer (ou attaquer) de Londres à Calais.

**11.1.5** Une unité ne peut jamais dépenser plus de PM que son FM en un Round d'Action. Les PM non utilisés ne peuvent pas être accumulés pour de futurs Rounds d'Actions, ou donnés à d'autres unités.

**11.1.6** Les unités peuvent se déplacer à travers un espace contenant un marqueur Attaque, mais pas y terminer leur mouvement.

**11.1.7** On ne peut pas terminer son mouvement dans un espace contenant une unité ennemie.

**11.1.8** Des unités peuvent pénétrer dans un espace contenant un fort ennemi si elles ont la capacité de l'assiéger ou bien si le fort est déjà assiégé [voir 15.2.1].

**11.1.9** Jusqu'à ce que l'événement "Course à la Mer" soit joué ou que l'Etat de Guerre des Puissances Centrales soit de 4 ou plus, les unités des Puissances Centrales peuvent traverser Amiens, Calais ou Ostende mais pas s'y arrêter.

**11.1.10** Aucune unité ne peut entrer dans un espace MEF sauf s'il y a le marqueur de Tête de Pont MEF. Si le marqueur est enlevé, les unités présentes dans l'espace MEF ne sont pas obligées de le quitter, mais aucune autre unité ne peut plus y entrer.

**11.1.11** Il est interdit de pénétrer dans un espace appartenant à une nation neutre, mais toutes les unités peuvent librement entrer dans n'importe quel pays dès qu'il est entré en guerre.

**Exceptions:** *Entrée Grecque Limitée [voir 9.5.2.4]. Tout le monde peut entrer en Albanie.*

**11.1.12** Les unités des deux camps peuvent librement aller en Perse une fois que la Turquie est en guerre. Bien qu'Ahwaz soit en Perse, c'est un espace de PV sous contrôle allié quand la Turquie entre en guerre.

**11.1.13** Les joueurs gagnent le contrôle de tous les espaces dans lesquels leurs unités pénètrent, sauf lorsqu'elles assiègent un fort.

**11.1.14** L'Armée Arabe du Nord est une exception à la règle 11.1.13. L'ANA ne

convertit pas les espaces ennemis où elle entre. A la place, tout espace des Puissances Centrales occupé par l'ANA (sauf si c'est un fort assiégé) est considéré comme étant sous contrôle allié. Dès que l'ANA quitte cet espace, il retourne sous contrôle des Centraux. L'ANA n'a pas d'effet sur les espaces convertis par d'autres unités alliées: ils restent alliés après que l'ANA les ait quittés.

**11.1.15** Ni le corps ni l'armée BEF ne peuvent se déplacer ou attaquer vers un espace ailleurs qu'en Angleterre, France, Belgique et Allemagne.

## 11.2 Tranchées

**11.2.1** Si un espace est activé en mouvement et qu'un des joueurs a joué l'événement "Retranchement" (« Entrench »), une Armée de l'espace activé peut tenter de se retrancher au lieu de se déplacer. Les autres unités de l'espace peuvent se déplacer librement.

**Note:** *Un seul joueur peut jouer l'événement "Retranchement" par partie.*

**11.2.2** Après que tous les mouvements du Round d'Action ont été effectués, le joueur actif tire un dé pour chaque espace où une Armée tente de se retrancher. Si le résultat est inférieur ou égal au FP de l'armée, placez un marqueur "Tranchée Niveau 1" sur cet espace ou, s'il y a déjà un tel marqueur, retournez le sur sa face "Tranchée Niveau 2".

**11.2.3** Un espace ne peut jamais contenir plus d'un marqueur de Tranchées, et le niveau de Tranchées ne peut jamais être supérieur à 2.

**11.2.4** Les Tranchées restent dans un espace jusqu'à ce qu'une unité ennemie y entrent, même s'il n'y a plus d'unités amies dedans.

**11.2.5** Si une unité ennemie pénètre dans un espace qui a une Tranchée amie de niveau 1, le marqueur de Tranchée est retiré.

**11.2.6** Si une unité ennemie pénètre dans un espace qui a une Tranchée amie de niveau 2, le marqueur est remplacé par une Tranchée ennemie de niveau 1.

**11.2.7** Bien qu'il faille une Armée pour construire des Tranchées, les Corps bénéficient également des effets des Tranchées en combat, indiqués sur la Table des Effets de Terrain.

**11.2.8** Les forts seuls ne profitent pas des Tranchées. Mais si des unités amies sont attaquées dans un espace où il y a un fort, on applique les bonus de retranchement en plus de compter le FC du fort dans la force de combat de la pile.

**11.2.9 (Optionnel):** Les joueurs qui le souhaitent peuvent utiliser cette règle optionnelle. Chaque fois qu'une unité allemande, britannique, française ou italienne rate un jet de retranchement, placer un marqueur sur l'unité. Toute tentative de retranchement le Round suivant bénéficiera d'un modificateur de -1 sur le résultat du dé. S'il n'y a pas de tentative de retranchement le round suivant (y compris le premier round du tour suivant) *ou* si la tentative de retranchement réussit, le marqueur est retiré. Les dés de retranchement ne sont jamais modifiés de plus de -1.

### **11.3 Carte Proche Orient Restrictions au Mouvement**

**11.3.1** Les seules Armées qui peuvent entrer ou attaquer dans des espaces sur la carte du Proche Orient sont les armées CAU russe, MEF et NE britanniques, OR française, YLD et Aol turques. Cela vaut pour Constantinople et Bursa, qui sont également sur les deux cartes.

**11.3.2** Un seul Corps russe par tour peut se déplacer dans l'une ou l'autre direction entre l'espace "Vers le Caucase" et le Proche Orient (Grozny ou Poti). Une Armée russe ne peut jamais effectuer ce déplacement. Après l'événement "Chute du Tzar", aucune unité russe ne peut se déplacer entre l'espace "Vers le Caucase" et le Proche Orient, mais un Corps par tour peut encore faire du RS entre ces espaces.

## **12.0 Combat**

### **12.1 Règles Générales**

**12.1.1** On ne peut initier un Combat qu'au cours d'une Opération, avec des unités dans un espace Activé avec un marqueur Attaque. Le combat est volontaire et toutes les unités d'un espace ne sont pas obligées d'attaquer. On ne peut pas attaquer un espace qui ne contient que des unités ennemies qui ont retraits durant ce même Round.

**12.1.2** Le joueur actif est appelé l'Attaquant, et le joueur inactif est appelé le Défenseur.

**12.1.3** Chaque Combat ne peut impliquer qu'un espace en défense. Toutes les unités dans des espaces adjacents qui ont été activées en Attaque peuvent participer à l'attaque.

**12.1.4** Les unités d'un même espace activé ne sont pas obligées de participer au même combat: elles peuvent attaquer des espaces adjacents différents.

**12.1.5** Chaque unité ne peut participer qu'à un seul Combat par Round d'Action. Le FC d'une unité ne peut pas être réparti sur plusieurs combats.

**12.1.6** Les Corps avec un FC de 0 peuvent attaquer seuls ou avec d'autres unités. S'ils attaquent en même temps que d'autres unités, ils ne contribuent rien à la force du combat mais ils peuvent absorber des pertes.

**12.1.7** Seules les unités qui participent à un combat peuvent subir des pertes ou avancer. S'il y a des unités non participantes dans l'espace attaquant, elles ne peuvent ni subir de pertes ni avancer après combat.

**12.1.8** Les unités ne peuvent attaquer le long de lignes en pointillés que si leur nationalité est indiquée à côté de ces lignes. Les Armées russes ne peuvent pas attaquer depuis la case "Vers le Caucase" ou le Proche Orient. Un corps russe par tour peut attaquer ou retraiter entre "Vers le Caucase" et le Proche Orient; cela compte comme le "un mouvement" autorisé par 13.2.2

**12.1.9 Attaques Multinationales:** Des unités appartenant à plusieurs pays d'un même camp ne peuvent participer à un même Combat que si l'un des espaces contient des unités de toutes les nationalités engagées. Du fait de cette restriction et des limites d'empilement, aucun combat n'implique plus de 3 nationalités par camp.

**12.1.9.1** Tous les autres espaces impliqués dans le même combat peuvent contenir des unités de n'importe laquelle des nationalités présentes dans l'espace multinational.

**12.1.10 Londres:** Les unités à Londres ne peuvent attaquer que si d'autres unités amies en France ou en Belgique participent également à l'attaque.

### **12.2 Résolution des Combats**

**12.2.1** Chaque Combat est résolu en respectant la procédure suivante dans l'ordre:

1. Désignation du Combat
2. Détermination des Forces de Combat
3. Tentative d'Attaque de Flanc
4. Jeu des Cartes de Combat
5. Détermination du Modificateur
6. Détermination de la Colonne de Feu
7. Détermination des Résultats
8. Prise de Pertes
9. Détermination du Vainqueur
10. Retraite du Défenseur
11. Avance de l'Attaquant

**12.2.2 Désignation du Combat:** Le joueur actif désigne quelles unités attaquent et quel est l'espace attaqué.

**12.2.3 Détermination des Forces de Combat:** Chaque joueur additionne les FC des unités impliquées dans le Combat afin de déterminer la Force de Combat. Le défenseur ajoute le FC des forts présents dans l'espace à sa Force de Combat. Cette étape est simultanée.

**12.2.4 Tentative d'Attaque de Flanc:** L'attaquant (si certaines conditions sont remplies) peut déclarer et déterminer la réussite d'une Attaque de Flanc [voir 12.3]. Si une Attaque de Flanc est tentée, les étapes 6 à 8 de la Procédure de Combat seront résolues un camp après l'autre et non pas simultanément.

**12.2.5 Jeu des Cartes de Combat:** L'Attaquant peut jouer autant de Cartes de Combat qu'il veut si elles s'appliquent à ce combat. De plus, l'Attaquant peut décider d'inclure n'importe quelles Cartes de Combat parmi celles en face de lui qui s'appliquent à ce combat et qui n'ont pas été utilisées dans un combat précédent au cours de ce Round d'Action. Une fois que l'Attaquant a joué et sélectionné toutes ses Cartes de Combat, le Défenseur a la possibilité de jouer et de sélectionner des Cartes de Combat de la même manière.

**12.2.6 Détermination du Modificateur:** Les deux joueurs examinent tous les Événements des Cartes de Combat engagées dans le Combat afin de déterminer le modificateur final aux dés qui affectera ce combat. Il y a également un modificateur de -3 si toutes les unités attaquantes sont dans l'espace du Sinaï.

**Exception:** *Événement "Pipeline Sinaï"* (« Sinaï Pipeline »). Une fois placé, le marqueur du Pipeline n'est jamais retiré.

Cette étape est simultanée.

**12.2.7 Détermination de la Colonne de Feu:** Chaque joueur détermine quelle Table de Feu il va utiliser. Si les unités d'un joueur comprennent une ou plusieurs Armées (même réduites), le joueur tirera sur la Table des Armées; sinon, le joueur utilisera la Table des Corps/Forts. Chaque joueur cherche sa Force de Combat sur la Table de Feu appropriée et décale d'un certain nombre de colonnes selon les effets du terrain ou des défenses (les effets du terrain et des tranchées s'ajoutent) afin de déterminer sa Colonne de Feu. Les décalages de colonnes ne peuvent pas pousser la Colonne de Feu hors des Tables d'Armées ou de Corps/Forts; tout décalage qui amènerait la Colonne de Feu à droite de la colonne maximum ou à gauche de la colonne minimum sont ignorés. Cette étape est résolue simultanément sauf si une Attaque de Flanc a été tentée ou si la Carte de Combat von Hutier a été jouée.

**12.2.8 Détermination des Résultats:** Chaque joueur lance un dé, ajoute le modificateur final, et regarde le résultat sur la Colonne de Feu. Un résultat n'est jamais modifié en dessous de 1 ou au-dessus de 6: considérer qu'un résultat inférieur à 1 vaut 1, et qu'un résultat supérieur à 6 est un 6.

Cette étape est résolue simultanément sauf si une Attaque de Flanc a été tentée ou si la Carte de Combat von Hutier a été jouée.

**12.2.9 Prise de Pertes:** Chaque joueur doit maintenant appliquer les pertes au combat exigées par le résultat de son adversaire. *Sauf* si c'était une Attaque de Flanc, le Défenseur doit attribuer ses pertes avant l'Attaquant, mais les pertes n'affectent pas le Score de Pertes qu'il a infligées.

**12.2.10 Détermination du Vainqueur:** Le joueur qui a infligé le plus haut Score de Pertes gagne le Combat et est autorisé à garder toutes les Cartes de Combat jouées ou sélectionnées. Le joueur vaincu doit défausser toutes les Cartes de Combat jouées ou sélectionnées. Si les Scores de Pertes des deux joueurs sont les mêmes, les deux sont considérés comme ayant perdu et doivent défausser leurs cartes.

**12.2.11 Retraite du Défenseur:** Si l'Attaquant remporte le Combat et qu'au moins une unité attaquante reste à pleine force, toutes les unités du défenseur non éliminés doivent retraiter. Le Défenseur peut

avoir la possibilité d'annuler la retraite au prix d'un pas de pertes supplémentaire.

**12.2.12 Avance de l'Attaquant:** Si le Défenseur a retraité ou a été entièrement éliminé, l'attaquant a la possibilité d'avancer avec n'importe laquelle de ses unités à pleine force.

### 12.3 Attaques de Flanc

**12.3.1** L'Attaquant peut tenter une Attaque de Flanc si *toutes* les conditions suivantes s'appliquent:

- Les unités attaquent à partir d'au moins deux espaces, *et*
- Au moins une Armée participe à l'attaque, *et*
- L'espace attaqué n'est ni du Marais ni une Montagne, ne contient pas de marqueur de Tranchées et n'est pas un fort inoccupé.

**12.3.2** Lors d'une Tentative d'Attaque de Flanc, l'Attaquant doit désigner n'importe lequel des espaces attaquants comme était l'espace d' "assaut frontal" ou de "fixation". Chaque espace attaquant supplémentaire qui n'est pas connecté par une ligne pleine à un autre espace occupé par l'ennemi que l'espace attaqué donne un modificateur de +1 au Jet de Tentative d'Attaque de Flanc. Les espaces ne contenant qu'un fort ennemi ne sont pas considérés comme occupés pour cette règle. Les espaces occupés par l'ennemi mais connectés par des lignes en pointillés ne sont pas pris en compte dans le calcul du modificateur au Jet de Tentative d'Attaque de Flanc

**12.3.3** Le joueur attaquant lance un dé afin de déterminer le succès de sa Tentative d'Attaque de Flanc. Si le résultat modifié est de 4 ou plus, l'Attaque de Flanc réussit et l'Attaquant résoudra les étapes 6 à 8 avant le Défenseur. Cela veut dire que les pertes infligées au Défenseur affecteront son tir. Si le résultat modifié est de 3 ou moins, l'Attaque de Flanc échoue et le Défenseur résout les étapes 6 à 8 avant l'Attaquant.

### 12.4 Les Pertes

**12.4.1** Le résultat du jet de dé de chaque joueur sur la Table de Feu représente le Score de Pertes de son adversaire.

**12.4.2** On inflige des pertes en réduisant ou en éliminant des unités ou des forts. Chaque pas de pertes retiré à une unité contribue à

satisfaire le Score de Pertes à hauteur de FP de cette unité.

**12.4.3** Les joueurs *doivent* satisfaire leur Score de Pertes autant que possible *sans* subir *davantage* de pertes que ce Score. Un joueur ne peut pas prendre moins de pertes que le nombre requis si une possibilité existe de prendre exactement le Score de Pertes, mais il ne peut jamais prendre plus de pertes que le Score de Pertes.

**Exemple:** *Une armée française à pleine force (FP 3) et une armée française réduite (FP 3) subissent un Score de Pertes de 5. Le joueur doit éliminer l'armée réduite (LF 3) et la remplacer par un corps (LF 1). Le corps doit alors prendre deux pas de pertes et être éliminé. L'armée à pleine force reste intacte. Le joueur français n'aurait pas pu infliger un pas de pertes à l'armée à pleine force (LF 3) et à l'armée réduite (LF 3) parce que cela aurait dépassé son Score de Pertes.*

**12.4.4** Une Armée réduite qui est éliminée est remplacée immédiatement dans son espace par un corps à pleine force de la même nationalité en provenance de la Réserve, si disponible. S'il n'y a pas de corps à pleine force de la même nationalité dans la Réserve, elle peut être remplacée par un corps réduit de la même nationalité en provenance de la Réserve. Si aucun corps de la même nationalité n'est disponible dans la Réserve, l'Armée est éliminée définitivement et ne peut pas être reconstruite par Renfort.

**12.4.4.1** Le remplacement par un corps en provenance de la Réserve peut avoir lieu même si l'armée est HR, mais l'armée HR est éliminée définitivement.

**12.4.4.2** Si un espace contenant seulement deux Armées FP 3 à pleine force subit un Score de Pertes de 7, ou si un espace avec seulement deux Armées FP 2 à pleine force subit un Score de Pertes de 5, et que dans chaque cas il n'y ait pas de Corps dans la Boîte de Réserve, on ne peut pas réduire les deux armées. A la place, l'une des armées doit être éliminée (comme s'il y avait un corps en réserve pour prendre le dernier point de perte) et retirée du jeu définitivement.

**12.4.4.3** Du fait des diverses nationalités au sein des forces britanniques, il y a des restrictions aux Corps qui peuvent remplacer des Armées. L'Armée BEF ne peut être remplacée que par le Corps BEF,



et ce dernier ne peut remplacer que l'Armée BEF. L'Armée MEF peut être remplacée par n'importe quel corps BR. Les corps AUS, CND, PT et ANA ne peuvent pas être utilisés pour remplacer une armée britannique éliminée.

**12.4.5** Dans tout combat où des unités britanniques attaquent, seules ou avec d'autres nationalités, certaines unités ont la priorité pour prendre le premier pas de pertes sans dépasser le Score de Pertes. La liste des priorités est la suivante:

- Armée BEF
- Corps BEF
- Armée MEF
- Corps AUS ou CND

Si l'unité la plus haute de la liste ne peut pas prendre une perte sans dépasser le Score de Pertes, continuer la liste en descendant. De même, dans tout combat où l'Armée russe CAU est l'Attaquant, cette unité doit prendre le premier pas de pertes si cela ne fait pas dépasser le Score de Pertes. Dans tous les cas, 12.4.5 a la priorité sur 12.4.3.

**12.4.6** Les Scores de Pertes ne sont appliqués aux forts en défense que s'il n'y a pas d'unités de combat en défense, OU si le Score de Pertes restant est supérieur ou égal au FP du fort après que toutes les unités qui défendaient aient été éliminées (ce qui détruit le fort). Les forts en défense ne sont *pas* affectés par des Scores de Pertes non remplis tant que des unités en défense ont survécu au combat (même si elles ont toutes retraité de l'espace où se trouve le fort). Les résultats du combat ne s'appliquent jamais aux Forts qui sont du même camp que l'Attaquant.

## 12.5 Retraites

**12.5.1** Si l'Attaquant remporte le Combat *et* qu'il reste au moins une unité attaquante à pleine force, toutes les unités survivantes du Défenseur doivent retraire. Cela s'applique quelle que soit la taille des unités à pleine force qui restent, ou du nombre de pas de pertes infligé par chaque camp.

**12.5.2** Le nombre d'espaces retraités dépend de la différence entre les Scores de Pertes. Si la différence est de un, le défenseur doit retraire d'un espace. Sinon, le défenseur doit retraire de deux espaces.

**12.5.3** Les unités en défense dans des Tranchées, Forêts, Déserts, Montagnes ou des Marais peuvent choisir d'ignorer une

retraite en subissant *un* pas de pertes supplémentaire. Ce n'est pas simplement une augmentation du Score de Pertes. Le pas de pertes peut être pris par n'importe quelle unité qui défendait. Un pas de pertes supplémentaire annule la retraite, quel que soit le nombre d'espaces qui auraient été à retraire, à condition qu'au moins un pas de défenseurs reste présent dans l'espace après la perte supplémentaire.

**12.5.4** Les unités qui ne peuvent ni retraire ni annuler la retraite en subissant un pas de pertes supplémentaire sont éliminées. Les Armées éliminées pour n'avoir pas pu retraire sont retirées du jeu et ne peuvent être reconstruites.

**12.5.5** Les unités qui font retraite doivent se conformer aux les restrictions ci-dessous:

- Ne peuvent pas entrer dans un espace qui contient une unité ennemie ou un fort ennemi non assiégé.
- Peuvent dépasser la limite d'empilement dans un espace à travers lequel elles retraitent mais ne peuvent pas terminer leur retraite en sur empilement.
- Doivent retraire dans des espaces amis si possible, mais peuvent retraire dans des espaces ennemis sinon (elles ne prennent pas le contrôle des espaces à travers lesquels elles retraitent, mais elles prennent le contrôle des espaces où elles terminent leur retraite. [Exception: Voir 15.1.9]).
- Doivent terminer leur retraite ravitaillées si c'est possible.
- Ne peuvent pas retraire dans l'espace d'origine.
- Peuvent terminer leur retraite adjacentes à l'espace originel lors d'une retraite de 2 espaces, à condition que les unités soient entrées dans deux espaces au cours de leur retraite. Par exemple, une unité qui retraite de 2 espaces à partir de Sedan pourrait retraire à Cambrai et terminer sa retraite à Château Thierry.
- Des unités qui retraitent peuvent le faire vers des espaces différents.

**12.5.6** Si des unités en défense retraitent vers un espace qui est attaqué plus tard dans la même Round d'Action, les unités qui ont déjà retraité ne contribue pas au combat avec leur FC. De plus, si un Score de Pertes d'au moins 1 est réalisé, les unités qui ont retraité sont immédiatement éliminées ce qui ne compte pas dans le Score de Pertes.

**12.5.7** Des unités qui attaquent ne retraitent jamais.

**12.5.8** Retraiter d'un espace ne suffit pas pour que l'autre camp en prenne le contrôle.

## 12.6 Avance

**12.6.1** Toutes les unités attaquantes à *pleine force* restantes peuvent avancer si les défenseurs retraitent ou sont entièrement éliminés.

**12.6.2** Si tous les défenseurs sont éliminés, les unités qui avancent ne peuvent entrer que dans cet espace.

**12.6.3** Si tous les défenseurs ont retraité de deux cases, les unités qui avancent peuvent avancer dans tous les espaces libérés par les unités en retraite. Cependant, les unités qui avancent doivent s'arrêter quand elles entrent dans un espace de Forêt, Montagne ou de Marais.

**12.6.4** Des unités qui avancent ne peuvent pas entrer dans un espace contenant des unités ennemies.

**12.6.5** Des unités qui avancent ne peuvent entrer dans un espace contenant un fort que si elles peuvent l'assiéger, et elles ne peuvent pas aller plus loin.

**12.6.6** Les unités des Puissances Centrales ne peuvent avancer à Amiens, Calais ou Ostende que si l'une des conditions suivantes s'applique:

- C'était l'espace attaqué en Combat
- L'événement "Course à la Mer" a été joué
- L'Etat de Guerre des Puissances Centrales est de 4 ou plus.

**12.6.8** Le défenseur n'avance jamais après combat.

**12.6.9** Les unités qui avancent prennent le contrôle de tout espace où elles pénètrent, sauf si elles assiègent un fort.

### Exemples de Combat.

Exemple 1: Combat d'août 1914

*La 8<sup>ème</sup> Armée allemande (pleine force, 5-3-3) et 1 Corps (pleine force, 2-1-4) attaquent la 2<sup>ème</sup> Armée russe (pleine force, 3-2-3) à Tannenberg. Les Allemands attaquent depuis deux espaces différents, et tentent donc une attaque de flanc. Les Allemands désignent la 8<sup>ème</sup> Armée comme l'espace de fixation. Ils tirent un 3, qui est modifié de +1 puisque le Corps n'est pas adjacent à*

*d'autres unités ennemies que la 2<sup>ème</sup> Armée. La tentative réussit. Les Allemands tirent les premiers avec une force de 7 sur la Table de Feu. Ils tirent un 3 au dé pour un résultat de 4. La 2<sup>ème</sup> Armée a un FP de 2, donc le 4 lui fait perdre 2 pas. La 2<sup>ème</sup> Armée est remplacée par un Corps à pleine force 1-1-3 de la boîte de Réserve. Les Russes tirent maintenant sur la Table des Corps dans la colonne 1, et tirent un 4 ce qui donne un résultat de 1. Le joueur allemand réduit le Corps afin de satisfaire ce résultat. Comme le Score de Pertes du défenseur (4) est supérieur à celui de l'attaquant (1), l'Attaquant gagne. Comme l'Attaquant a gagné et qu'il lui reste une unité à pleine force, le Corps russe survivant doit retraiter, sauf si le joueur russe décide d'annuler la retraite puisqu'il est en forêt, ce qui coûterait un autre pas de pertes. Il préfère retraiter des 2 cases prescrites jusqu'à Varsovie. Comme Tannenberg est un espace de forêt, la 8<sup>ème</sup> Armée allemande doit arrêter son avance dans cet espace. Notez que le Corps ne peut pas participer à cette avance, puisqu'il est maintenant réduit et que seuls les attaquants à pleine force peuvent avancer.*

Exemple 2 : Combat de juillet 1916

*Les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> Armées britanniques (toutes les deux 4-3-3 à pleine force) sont à Amiens. Le Corps canadien (2-1-4 face réduite) et la 6<sup>ème</sup> Armée française (3-3-3 pleine force) sont à Château Thierry. Les Alliés attaquent la 2<sup>ème</sup> Armée Allemande (5-3-3 pleine force) et 2 Corps (tous les deux 2-1-4 pleine force) dans une Tranchée Niveau 2 à Cambrai (**Note:** cela coûtera 3 Points d'Activation à cause de la force franco-britannique engagée. Les Français ne pourraient pas attaquer en coordination avec les britanniques si le Corps canadien n'étaient pas dans leur espace). Pas d'attaque de flanc possible à cause de la tranchée, donc tous les tirs sont simultanés. Les Allemands jouent la Carte de Combat "Mitrailleuses Fortifiées" (« Fortified Machine Gun »), qui leur donne +1 au dé. Comme ils sont retranchés au niveau 2, ils tirent sur la colonne 12-14 de la Table de Feu des Armées. Ils tirent un 5 (+1) et infligent un Score de Pertes de 7. Le joueur allié a 13 facteurs de feu, mais les tranchées allemandes font qu'ils tirent sur la*

colonne 6-8. Ils tirent un 4, infligeant un Score de Pertes de 4.

Selon la règle 12.4.5, la première perte doit affecter le Corps canadien, qui est éliminé. Comme les Français ont reçu de lourdes pertes ce tour à Verdun, le joueur allié réduit alors les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> Armées britanniques. Le joueur allemand réduit la 2<sup>ème</sup> Armée et un Corps. Il n'y a ni retraite ni avance car le Défenseur a gagné la bataille. Le joueur Allemand peut garder la carte "Mitrailleuses Fortifiées" (« Fortified Machine Gun ») déployée en face de lui parce qu'il a gagné la bataille.

### 13.0 Redéploiement Stratégique (RS)

#### 13.1 Règles Générales

**13.1.1** Le RS sert à déplacer des unités, soit sur de longues distances à travers un territoire ami, soit entre la Réserve et la carte.

**13.1.2** Chaque point de RS permet de RS un Corps réduit ou à pleine force. Il faut 4 points de RS pour RS une Armée, réduite ou à pleine force.

**13.1.3** Une unité ne peut se RS qu'une seule fois par Round d'Action. Une même unité peut être RS chaque fois que le joueur joue une carte de RS.

**13.1.4** Le RS peut être réparti entre différentes nationalités et différents espaces au souhait du joueur. Un joueur peut RS certaines unités d'un espace et pas d'autres, sans restriction.

**13.1.5** Seules les unités ravitaillées peuvent utiliser le RS.

**13.1.6** Les unités peuvent RS de leur espace à n'importe quel autre espace ami en suivant des lignes pleines, ou des lignes en pointillés autorisées. La route entre les espaces de départ et de destination ne peut comporter que des espaces sous contrôle ami.

**Exception:** Les unités russes ne peuvent RS qu'en Russie y compris le Proche Orient russe.

Toute ou partie de ces espaces peuvent être adjacents à des unités ennemies ou à des forts. Les unités peuvent RS à travers un espace contenant un fort ennemi assiégé, mais jamais à travers une unité ennemie.

**13.1.7** Les Corps peuvent aussi être RS par la mer, d'un port sous contrôle ami à un autre port sous contrôle ami. Les unités qui

RS par la mer effectuer aussi un RS "terrestre". Ils doivent démarrer et terminer leur mouvement sur un port ami. Les Armées ne peuvent jamais RS par la mer.

**13.1.7.1** Le joueur des Puissances Centrales peut utiliser les ports sous contrôle ami en Allemagne et en Russie pour le RS naval.

**13.1.7.2** Le joueur allié peut utiliser tout port ami qui n'est pas en Allemagne ou en Russie pour des RS navals.

**Exception:** Les unités alliés ne peuvent pas faire de RS naval au départ ou à destination de Constantinople sauf si Gallipoli est contrôlé.

**13.1.8** Les unités peuvent RS hors de la Boite de Réserve vers tout espace qui contient une unité de la même nationalité sous réserve de la limite d'empilement.

**Exception:** Pas vers des espaces ne contenant que les Corps ANA britannique et SN turc.

Les Corps peuvent aussi RS hors de la Boite de Réserve vers n'importe quelle capitale amie ravitaillée, ou source de ravitaillement dans leur pays. Un Corps anglais utilisant le RS entre la Boite de Réserve et tout espace au Proche Orient compte comme le seul corps pouvant être RS par mer selon 13.2.1.

Les Corps US peuvent RS de la Boite de Réserve vers un port en France sous contrôle allié.

**13.1.9** Les Corps peuvent RS depuis la carte vers la Boite de Réserve.

**13.1.10** Si l'ennemi occupe la capitale d'un pays (Vienne ou Budapest, dans le cas de l'A-H), aucun corps de ce pays ne peut RS depuis ou vers la Boite de Réserve tant que dure l'occupation.

**Exception:** Les Belges et les Serbes ne sont pas touchés par cette restriction. L'unité MN ne peut pas RS. Elle ne peut jamais quitter le Monténégro.

#### 13.2 Restrictions au RS au Proche Orient

**13.2.1** Un Corps britannique (y compris le Corps AUS, mais pas les Corps PT, CND ou BEF) maximum peut utiliser le RS naval à destination ou au départ du Proche Orient.

**13.2.2** Un Corps russe (jamais une Armée) maximum par tour peut RS à destination ou au départ du Proche Orient.

**13.2.3** Pas plus d'un Corps des Puissances Centrales ne peut RS vers ou depuis le Proche Orient par tour.

**Exception:** *Les Corps turcs ne comptent pas dans cette limite.*

## **14.0 Ravitaillement**

### **14.1 Règles Générales**

**14.1.1** Les unités doivent être ravitaillées pour effectuer la plupart des actions. Les unités Hors Ravitaillement (HR) souffrent de nombreuses restrictions.

**14.1.2** Pour être ravitaillées, des unités doivent tracer leur ravitaillement à travers n'importe quel nombre d'espaces sous contrôle ami jusqu'à une source de ravitaillement.

**Exception:** *Un joueur ne peut pas tracer de ravitaillement à travers un espace qui contient un fort ami assiégé.*

Une ligne de ravitaillement doit être tracée à travers des lignes pleines ou des lignes en pointillés que l'unité pourrait utiliser.

**14.1.3** Les unités ne peuvent pas tracer de ravitaillement à travers un espace contrôlé par l'ennemi, indépendamment de la présence d'unités ou de forts ennemis.

**Exception:** *Une unité peut tracer son ravitaillement à travers un espace contenant un fort ennemi assiégé.*

**14.1.4** On peut aussi tracer son ravitaillement vers un espace qui contient un port non assiégé sous contrôle ami, et de là soit directement vers une source de ravitaillement amie, soit vers un port avec une connexion terrestre à une source de ravitaillement amie. Pas plus de 2 ports ne peuvent faire partie d'une ligne de ravitaillement.

**14.1.4.1** Le joueur des Puissances Centrales peut utiliser n'importe quel port sous contrôle ami en Allemagne ou en Russie pour tracer son ravitaillement.

**14.1.4.2** Le joueur allié peut utiliser n'importe quel port sous contrôle ami qui ne soit pas en Allemagne ou en Russie pour tracer son ravitaillement.

**Exception:** *Le joueur allié ne peut utiliser Constantinople comme un port pour tracer son ravitaillement que s'il contrôle Gallipoli.*

**14.1.5** Les Corps MN, ANA britannique, SN turcs sont toujours ravitaillés.

**14.1.6** Les unités serbes sont toujours ravitaillées en Serbie.

**14.1.7** Les Forts n'ont pas besoin de ravitaillement et être HR est sans effet sur eux.

**14.1.8** Les unités turques à Médina sont toujours ravitaillées mais uniquement pour l'usure. Notez que cela ne s'applique pas à l'espace lui-même mais aux unités turques qui s'y trouvent, donc si Médina est abandonnée, elle passera aux Alliés si elle est HR.

### **14.2 Sources de Ravitaillement**

**14.2.1** Les sources de ravitaillement des unités des Puissances Centrales sont Essen, Breslau, Sofia et Constantinople.

**14.2.2** Les sources de ravitaillement des unités russes, serbes et roumaines sont les espaces en Russie marquées avec le symbole de source de ravitaillement sur la bordure est de la carte, ou Belgrade.

**14.2.3** Les unités serbes peuvent aussi utiliser Salonique comme source de ravitaillement si elle est sous contrôle allié.

**14.2.4** La source de ravitaillement de toutes les autres unités alliées est Londres.

### **14.3 Effets du Manque de Ravitaillement**

**14.3.1** Les unités HR ne peuvent pas être activées pendant une Opération.

**14.3.2** Les unités HR ne peuvent pas utiliser le RS.

**14.3.3** Les unités HR ne peuvent pas se retrancher, mais elles peuvent utiliser les tranchées de l'espace où elles se trouvent.

**14.3.4** Les unités HR en défense ne peuvent pas bénéficier de Cartes de Combat (mais c'est le seul effet sur le combat).

**14.3.5** Les unités HR pendant la Phase d'Usure sont éliminées. Les Armées HR éliminées sont retirées du jeu définitivement et ne peuvent pas être reconstruites. L'élimination des unités HR des deux camps est simultanée, donc l'élimination d'une unité ennemie HR ne peut pas ouvrir une ligne de ravitaillement à des unités amies HR.

**14.3.6** Au cours de la Phase d'Usure, tout espace ami qui ne contient pas un fort ami non détruit, et qui, si une unité de combat amie l'occupait elle serait détruite car HR, passe sous contrôle ennemi.

## **15.0 Forts**

### **15.1 règles Générales**

**15.1.1** Des unités ne peuvent jamais entrer dans un espace contenant un fort non assiégé, que ce soit en mouvement ou en avance après combat, sauf si elles peuvent assiéger le fort. Des unités qui entrent dans un espace contenant un fort non assiégé ne peuvent ni bouger ni avancer plus loin pendant ce Round d'Action.

**15.1.2** Il n'est pas nécessaire d'assiéger les Forts pour les éliminer. On peut les attaquer depuis un espace adjacent s'ils ne sont pas déjà assiégés [15.1.3]. (voir aussi [15.2.3])

**15.1.3** Pour attaquer un fort assiégé, il faut être dans le même espace que lui.

**15.1.4** Les Forts ajoutent leur FC à la force de combat des unités amies qui défendent dans cette espace.

**15.1.5** Les Forts ne peuvent ajouter leur FC à la force de combat d'unités qui attaquent.

**15.1.6** Un Fort seul ne peut pas être la cible d'une Attaque de Flanc, ni bénéficier des tranchées présentes dans son espace. En revanche, une Attaque de Flanc peut être lancée contre un espace contenant des unités non retranchées, et un fort, ennemis.

**15.1.7** Les Forts ne subissent de pertes que s'ils sont les seuls défenseurs, ou si toutes les autres unités en défense ont été éliminées. Les Forts n'ont qu'un seul pas. S'ils prennent un pas de perte ils sont éliminés et marqués avec un marqueur "Détruit".

**15.1.8** On ne peut pas reconstruire les Forts. Une fois détruit, un fort le reste jusqu'à la fin du jeu.

**15.1.9** Un espace ne peut pas être contrôlé par l'ennemi tant qu'un fort ami non détruit y est présent, même s'il est assiégé.

**15.1.10** Les unités allemandes ne peuvent pas attaquer d'espaces contenant des forts russes jusqu'à ce que la carte "OberOst" soit jouée ou que l'Etat de Guerre des Puissances Centrales ait atteint 4 ou plus. Les unités allemandes peuvent néanmoins assiéger des forts russes inoccupés. Les unités austro-hongroise ne sont pas touchées par cette règle.

**15.1.11** Les unités russes ne peuvent ni attaquer ni assiéger de fort allemand pendant le tour d'août 1914.

## **15.2 Sièges**

**15.2.1** Pour assiéger un Fort ennemi, il faut soit une Armée soit un nombre de Corps

égal au FP du Fort, et que ces unités entrent dans l'espace du fort au cours du même Round d'Action. Les joueurs peuvent vouloir placer des marqueurs "assiégé" pour identifier les Forts assiégés.

**15.2.2** Si un fort ennemi est assiégé, les autres unités amies peuvent complètement l'ignorer, y compris pour tracer leur ravitaillement.

**15.2.3** Un joueur peut activer en Combat des unités sur un fort ennemi assiégé, mais seules les unités en surplus de celles requises pour assiéger le fort peuvent attaquer à l'extérieur. Toutes les unités de l'espace peuvent attaquer le fort assiégé.

**15.2.4** On ne peut pas déplacer des unités qui assiègent un fort de manière à ce qu'à la fin du round le fort soit occupé mais pas assiégé.

Si une force qui assiège un Fort subit des pertes qui la font descendre en dessous du niveau minimum pour le siège, les unités ne sont pas obligées de retraiter mais le fort n'est plus assiégé. Cela veut dire qu'il n'y a pas de jet de dé pour la reddition au cours de la Phase de Siège, et que le ravitaillement ne peut plus être tracé à travers cet espace. Si d'autres unités amies entrent dans la case, le total des unités amies doit satisfaire les conditions de 15.2.1 pour que le fort reste assiégé.

## **15.3 Résolution des Sièges**

**15.3.1** Au cours de la Phase de Siège de chaque tour, on vérifie tous les Forts assiégés pour voir s'ils se rendent.

**15.3.2** On lance un dé pour chaque fort assiégé. Si le score est supérieur au FP du fort assiégé, le fort est éliminé. Mettre un marqueur "Détruit" sur le fort.

**15.3.3** Tous les dés de siège sont modifiés de -2 au cours des tours d'août et septembre 1914. Cela reflète la durée plus courte (un mois) de ces tours, par rapport aux trois mois des autres tours.

## **16.0 Guerre et Paix**

### **16.1 Etat de Guerre (EG) d'un Joueur**

**16.1.1** Les deux joueurs démarrent tous les scénarios au niveau d'intensité "Mobilisation".

**16.1.2** A partir du tour de septembre 1914 (tour 2) et dans tous les scénarios sauf le

scénario d'introduction, les deux joueurs vérifient si leur Niveau d'Intensité de Guerre a augmenté au cours de la Phase d'Etat de Guerre.

**16.1.3** Si le Niveau de Guerre d'un joueur est de 4 ou plus pendant cette phase, le Niveau d'Intensité de Guerre du joueur passe à Guerre Limitée. Le joueur ajoute ses cartes de Guerre Limitée à sa Pioche, et mélange sa Pioche et ses cartes défaussées pour faire une nouvelle Pioche. Sa nouvelle Pioche comprend ses cartes de Guerre Limitée et celles de ses cartes Mobilisation qui ne sont ni dans sa main, ni retirées du jeu.

**16.1.3.1 Entrée de la Turquie:** Quand le Niveau d'Intensité de Guerre des Puissances Centrales passe en Guerre Limitée, la Turquie entre en guerre aux côtés des Puissances Centrales. Placer les unités turques sur la carte selon la table de déploiement.

**16.1.4** Si l'EG d'un joueur est de 11 ou plus au cours de cette phase, le Niveau d'Intensité pour ce joueur passe à Guerre Totale. Le joueur rajoute ses cartes Guerre Totale à sa Pioche, et mélange sa Pioche et ses cartes défaussées pour former une nouvelle Pioche. Sa nouvelle Pioche consiste désormais en ses cartes Guerre Totale ainsi que celles de ses cartes Guerre Limitée et Mobilisation qui ne sont ni dans sa main, ni qui ont été retirées du jeu.

**Note du Concepteur:** *Il est possible, et même probable, que les joueurs auront des Niveaux d'Intensité de Guerre différents à différents moments du jeu.*

**16.1.5** Le marqueur d'EG d'un joueur ne peut jamais être diminué; par conséquent le niveau d'EG d'un joueur ne diminue jamais.

**16.1.6** Une fois que le Niveau d'Intensité de Guerre d'un joueur a atteint la Guerre Totale, son marqueur d'EG est retiré du jeu. Tout autre événement avec un Score d'EG n'affectera que l'EG Combiné.

## **16.2 Etat de Guerre Combiné**

**16.2.1** Si pendant la Phase d'Etat de Guerre d'un tour le marqueur d'EG Combiné est à 40 ou plus, un Armistice est conclu. Le jeu s'arrête et on détermine la victoire.

**16.2.2** L'Etat de Guerre Combiné est également un préalable à l'entrée en guerre US et à la capitulation russe.

## **16.3 Entrée en guerre US**

**16.3.1** L'entrée des Etats Unis dans la guerre est un processus en trois temps qui est noté sur la Piste d'Entrée des US. Le marqueur d'Entrée US démarre le jeu dans la case "US Neutres" (« US Neutral Box »).

**16.3.2** Déplacer le marqueur d'Entrée US dans la case "Télégramme Zimmermann Autorisé" (« Zimmermann Telegram Allowed ») de la Piste d'Entrée des US lorsque l'EG Combiné atteint 30. L'événement "Télégramme Zimmermann" (« Zimmermann Telegram ») ne peut pas être joué d'ici là.

**16.3.3** Lorsque l'événement "Télégramme Zimmermann" est joué, déplacer le marqueur d'Entrée US dans cette case. Les Etats Unis sont maintenant en guerre, mais le joueur allié ne peut toujours pas jouer de cartes de renforts US.

**16.3.4** L'événement "Over There" ne peut être joué au plus tôt que le tour suivant celui où "Télégramme Zimmermann" a été joué. Quand l'événement "Over There" est joué, déplacer le marqueur d'Entrée US dans cette case. Le joueur allié peut désormais jouer des cartes de renforts US, mais pas plus d'une par tour.

**16.3.5** L'événement "14 Points" n'a pas d'effet sur l'entrée US mais il ne peut pas être joué avant "Télégramme Zimmermann". En conséquence, l'indicateur de l'événement est au dos du marqueur d'Entrée US.

## **16.4 Capitulation russe**

**16.4.1** Le joueur des Puissances Centrales a la possibilité d'évincer la Russie de la guerre par le traité de Brest-Litovsk, comme ce fut fait historiquement. Le processus se fait en 6 étapes. Le marqueur de capitulation russe démarre dans la case " Vive le Tzar " (« God Save the Tsar »).

**16.4.2** Le joueur des Puissances Centrales tient le compte des espaces à PV qu'il contrôle en Russie, avec le marqueur de " PV Russes Actuels " (« Russian VP Marker ») sur la Piste Générale. Si le joueur allié reconquiert un espace à PV en Russie, le marqueur est ajusté à la baisse sur la Piste Générale.

**16.4.3** Quand les Puissances Centrales contrôlent au moins 3 espaces à PV en Russie, le marqueur de capitulation russe est placé dans la case "Tzar Prend le

Commandement" (« Tsar Takes Command »). Les Puissances Centrales peuvent désormais jouer cet événement. Si le marqueur des PV russes actuels redescend en dessous de 3 avant que l'événement "Tzar Prend le Commandement" (« Tsar Takes Command ») soit joué, le marqueur de capitulation russe revient dans la case "Vive Le Tzar" (« God Saves the Tsar »).

**16.4.4** L'événement "Chute du Tzar" (« Fall of the Tsar ») ne peut être joué que si l'événement "Tzar Prend le Commandement" a été joué et que la somme de l'Etat de Guerre Combiné et des PV Russes Actuels est d'au moins 33.

Lorsque cela arrive, placer le marqueur de capitulation russe dans la case "Chute du Tzar Possible" (« Fall of the Tsar Allowed ») de la Piste de Capitulation Russe. Si le total redescend en dessous de 33 avant que l'événement "Chute du Tzar" soit joué, le marqueur de capitulation russe revient dans la case "Tzar Prend le Commandement" jusqu'à ce que le total atteigne de nouveau 33 ou plus.

**16.4.5** Quand l'événement "Chute du Tzar" (« Fall of the Tsar ») est joué, placer le marqueur "PV Russes Chute du Tzar" (« Tsar Fell CP Russian VP ») dans la même case que le marqueur "PV Russes Actuels" sur la Piste Générale. De plus, placer le marqueur de capitulation russe dans la case "Chute du Tzar".

**16.4.6** L'événement "Révolution Bolchevique" (« Bolshevik Revolution ») peut être joué lors de n'importe quel tour après l'événement "Chute du Tzar" si:

1. Le marqueur des PV Russes Actuels est dans une case plus élevée que le marqueur des PV Russes Chute du Tzar sur la piste générale (la capture de Bakou compte), *ou*
2. Les Puissances Centrales contrôlent les sept espaces de PV en Russie (sans compter Bakou).

Si ces conditions sont remplies, placer le marqueur de capitulation russe dans la case "Révolution Bolchevique Possible" (« Bolshevik Revolution Allowed »). Si ces conditions ne sont plus réunies, remettre le marqueur sur la case "Chute du Tzar" jusqu'à ce qu'elles le soient à nouveau.

**16.4.7** Quand l'événement "Révolution Bolchevique" est joué, placer le marqueur de capitulation russe dans cette case.

**16.4.8** L'événement "Traité de Brest-Litovsk" (« Treaty of Brest-Litovsk ») peut être joué à n'importe quel moment après que l'événement "Révolution Bolchevique" ait été joué. Quand l'événement "Traité de Brest Litovsk" est joué, placer le marqueur de capitulation russe dans la case appropriée.

**16.4.9** Quand Brest-Litovsk est joué, les unités russes ne peuvent plus opérer en dehors de la Russie, de l'Allemagne, de la Turquie, de l'Autriche et de la Roumanie - s'il y a des unités ailleurs elles sont éliminées. Après Brest-Litovsk, les unités russes ne peuvent jamais s'empiler, même en cours de mouvement, avec une unité Alliée. Les unités russes empilées avec des unités Alliées sont éliminées (internées). [Cela empêche le joueur Allié d'utiliser les unités russes après Brest-Litovsk pour protéger les unités Alliées contre des attaques].

## 16.5 Conditions de Paix

**16.5.1** Un joueur peut proposer des Conditions de Paix comme sa seule action au cours d'un Round d'Action si le total des PV l'autorise pour ce joueur.

**16.5.1.1** Les Puissances Centrales ne peuvent proposer la paix que quand le total des PV est de 11 ou plus.

**16.5.1.2** Les Alliés ne peuvent proposer la paix que quand le total des PV est inférieur ou égal à 9.

**16.5.2** Si le joueur adverse accepte les Conditions de Paix, la partie se conclut immédiatement sur un match nul. Si les Conditions de Paix sont rejetées, le joueur qui les a offertes lance un dé pour déterminer les effets de son offre sur la Table des Conditions de Paix. Le résultat peut augmenter le niveau de VP, le diminuer ou le laisser inchangé.

**16.5.3** Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur peut offrir des Conditions de Paix au cours d'un jeu. Un joueur ne peut proposer la paix qu'une fois par Round d'Action. Les conditions de paix ne peuvent être acceptées qu'une fois par partie, puisque dès qu'elles sont acceptées la partie s'arrête.

## 17.0 Renfort

### 17.1 Règles Générales

**17.1.1** Lors de la Phase de Renfort, chaque nation peut dépenser le nombre de Points de Renfort (PR) noté sur la Piste Générale par le marqueur de RP du pays.

**17.1.1.1** Les PR alliés (A) ne peuvent être dépensés que pour remplacer les unités ANA, AUS, BE,CND, MN, PT, RO, GK et SB. Par ailleurs, ces unités ne peuvent recevoir que des PR alliés.

**17.1.2** Les PR non dépensés au cours d'une Phase de Renfort sont perdus; on ne peut pas les économiser pour un prochain tour.

**17.1.3** Si la capitale d'un pays est occupée par l'ennemi (Vienne ou Budapest dans le cas de l'Autriche Hongrie), ce pays ne peut pas dépenser de PR.

**Exception:** *Les unités belges et serbes ne sont pas affectées par cette restriction. Cependant, les Armées belges ou serbes ne peuvent être recréées que si elles peuvent être placées sur la carte légalement [voir 17.1.5].*

**17.1.4** Les différentes options de renfort et leur coût sont énoncées dans la Table des Coûts de Renfort des Aides de Jeu.

**17.1.4.1** Les unités allemandes ou autrichiennes qui tirent leur ravitaillement de Sofia ou de Constantinople, les unités turques qui tirent leur ravitaillement d'Essen, Breslau ou Sofia, les unités bulgares qui tirent le ravitaillement d'Essen, Breslau ou Constantinople, et les unités russes et roumaines qui tirent leur ravitaillement de Belgrade, ne peuvent pas recevoir de renfort. De plus, ces unités ne peuvent pas faire de RS depuis ou vers la Réserve.

**17.1.5** Les armées recréées sont placées comme si elles étaient un renfort [voir 9.5.3.3]. Il y a deux exceptions notées ci-dessous:

- Les Armées serbes peuvent être recréées à Salonique si les cartes d'événement "Salonique" (« Salonika ») ou "Entrée Grecque" (« Greek Entry ») ont été jouées et que Salonique est sous contrôle allié. Elles peuvent aussi être reconstruites à Belgrade en suivant les restrictions normales de renfort.

**Exception:** *Les armées serbes ne peuvent pas être recréées à Belgrade si Nis est sous contrôle ennemi.*

- L'armée belge ne peut être reconstruite qu'à Bruxelles, Anvers ou Ostende. Si aucun de ces espaces n'est sous contrôle allié, elle peut être reconstruite à Calais. (Calais

représente aussi le coin de la Belgique tenu par les Alliés après octobre 1914).

**17.1.6** Le corps ANA britannique n'est pas placé dans la Réserve lorsqu'il est renforcé. Il est placé en Arabie.

**17.1.7** Certaines unités ne peuvent jamais recevoir de renfort. Ces unités sont marquées avec un point dans le coin supérieur droit.

**17.1.8 Points de Renfort des Etats-Unis:** Après que l'événement "Over There" a été joué, toutes les cartes de RP jouées par les Alliés génèrent un RP US en plus de ceux qui sont listés sur la carte.

#### **Auteurs:**

*Concepteur:* Ted Raicer

*Développement:* Andy Lewis

*Directeur artistique / couverture:* Rodger B. MacGowan

*Cartes et pions:* Mark Simonitch

*Organisation des règles / Chef de projet /*

*Règles en ligne:* Gene Billingsley

*Testeurs:* Gene Billingsley, Sean Cousins, Ben Knight, Steve Kosakowski, Andy Maly, Dennis Mason, et...

*Personnes qui nous ont aidés à réécrire les règles via Internet:* Ananda Gupta, Jeff Twining, Simon Poulson, Daniel Frederick. Nos remerciements en particulier à Peter Rich pour ses efforts détaillés et exhaustifs.





## IMPORTANT: Clarifications et additions sur les Cartes

### Carte Puissances Centrales

#### **Interceptions Sans fil, carte n°2:**

(Clarification) Cette carte est jouée au cours du segment "tentative d'attaque de flanc 12.2.1 - 3" et pas "jeu de cartes de combat 12.2.1 - 4". Le joueur ne peut pas attendre de voir si sa tentative d'attaque de flanc rate pour jouer sa carte.

### Cartes Alliées

**Repli, carte n°6:** (Clarification) Cette carte doit être jouée au moment normal (12.2.1-4) donc avant que le résultat du combat soit connu.

***Note du concepteur:** cela représente une action planifiée, et non pas une réponse à des pertes écrasantes.*

**Viol de la Belgique, carte n°13:** (Addition) Cette carte ne peut être jouée en tant qu'événement que si l'Etat de Guerre Allié est encore en Mobilisation, pas en Guerre Limitée ou Guerre Totale.

**Grande Retraite, carte n°27:** (Clarification) Si les Russes utilisent l'effet Grande Retraite dans un combat, il n'y a pas de résolution du combat et toutes les cartes de combat sont considérées comme non jouées (le propriétaire les récupère).

**Offensive Kerensky, carte n°45:** Cette carte n'est pas une carte de combat.

**Pipeline du Sinaï, carte n°49:** Cette carte peut être jouée quel que soit le camp qui contrôle l'espace Sinaï.



## Exemple Détaillé

Cet exemple de jeu détaillé va vous montrer comment fonctionnent la plupart des mécanismes du jeu, et vous donner quelques concepts stratégiques de départ. La partie a été jouée par email entre Gene Billingsley, président de GMT dans le rôle des Alliés, et Andy Lewis, développeur du jeu, dans le rôle des Puissances Centrales. Aucun des joueurs n'était un expert sur la stratégie comme l'indiquent les commentaires fournis par le concepteur du jeu, Ted Raicer. L'idée est de vous donner une idée du jeu et des différents choix que vous devez faire. Nous vous suggérons de déployer le jeu et d'en déplacer les pièces sur la carte pendant que vous lirez cet exemple.

Dans l'exemple ci-dessous, une unité est à pleine force sauf si son nom est entre parenthèses [p.ex. 5<sup>ème</sup> Armée FR est à pleine force et (5<sup>ème</sup> Armée FR) est réduite]. Les Puissances Centrales ont choisi de démarrer le jeu avec la carte "Août 14" (« Guns of August ») en main. En conséquences, ils ne tirent que 6 autres cartes au départ pour compléter leur main de 7 cartes. Le joueur allié tire sept cartes pour sa donne initiale.

### **Août 1914 - Phase d'Offensive Obligatoire**

Le dé des Puissances Centrales est 4 ce qui veut dire qu'une unité allemande doit effectuer une attaque en Belgique, France ou en Allemagne ce tour sinon le niveau de PV sera diminué de un. Le dé des Alliés est 2 ce qui veut dire qu'une unité française doit effectuer une attaque en Belgique, France ou en Allemagne ce tour sinon le niveau de PV sera augmenté de un.

### **Août 1914 - Phase d'Action**

#### **1<sup>ère</sup> Action Puissances Centrales**

Août 14 (Carte Puissances Centrale n°1) jouée en Evénement.

Les marqueurs d'Etat de Guerre Puissances Centrales et Combiné sont placés sur la case 2 de la Piste Générale.

Un marqueur "détruit" est placé à Liège. 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> Armées GE avancent à Liège.

Les 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Armées GE attaquent la 5<sup>ème</sup> Armée FR à Sedan. Le dé des Puissances Centrales est 2, qu'on applique sur la colonne 15 de la Table de Feu des Armées. Le résultat est un Score de Pertes de 5; en conséquence, la 5<sup>ème</sup> Armée FR perd un pas ce qui remplit 3 points du Score de Pertes. Elle ne perd pas de second pas parce que le Facteur de Pertes est toujours de 3 sur sa face réduite et qu'il ne reste que 2 points du Score de Pertes à attribuer.

Le dé allié est de 3 sur la colonne 3 de la Table de Feu des Armées. Le résultat est un Score de Pertes de 2, mais comme le FP allemand le plus petit est de 3, il n'y a pas d'effet.

Les Alliés perdent la bataille et doivent retraiter de deux espaces parce que la différence entre les Scores de Perte est de 2 ou plus (la retraite maximum est de deux espaces).

La (5<sup>ème</sup> Armée FR) retraite à Cambrai via Château-Thierry (N.B. contrairement à d'autres jeux, on n'est pas obligé de finir une retraite à 2 espaces du point de départ).

Les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Armées GE avancent à Sedan (elles ne peuvent avancer plus loin parce que Sedan est un espace de forêt).

Cette attaque satisfait l'Offensive Obligatoire des Puissances Centrales pour ce tour. La carte Août 14 est retirée du jeu parce qu'elle est marquée avec un "\*" et a été jouée en Evénement.

**Commentaire:** *Une ouverture standard et prudente. (Les ouvertures sans la carte Août 14 ont tendance à rendre les premiers tours très imprévisibles). Etant donné les 66% de chances de réussite et les faibles conséquences (contre une seule armée FR) en cas d'échec, les Puissances Centrales auraient dû tenter l'attaque de flanc. La décision alliée de retraiter à Cambrai est douteuse compte tenu des restrictions de mouvement allemandes; une meilleure solution pourrait être Melun.*

#### **1<sup>ère</sup> Action Alliés**

Jeu de Renforts Russes (Carte Alliée n°3) comme une 3 OPS.

Activation de Bar le Duc en mouvement, et de Dubno et Kamenets Podolski en attaque. (9<sup>ème</sup> Armée FR) va de Bar le Duc à Château-Thierry.

**Commentaire:** Si la 5<sup>ème</sup> FR avait retraité à Melun, il n'aurait pas été nécessaire d'utiliser une OPS pour bouger la 9<sup>ème</sup> FR, car Château-Thierry aurait été une "zone mortelle" pour les unités des Puissances Centrales.

Les 3<sup>ème</sup> Armée RU [3 FC] à Dubno et 8<sup>ème</sup> Armée RU à Kamenets Podolski attaquent la 3<sup>ème</sup> Armée AH à Tarnopol. Les Russes déclarent une attaque de flanc. Ils tirent un 4 qui est modifié en 5 car la 3<sup>ème</sup> Armée RU n'est pas adjacente à un autre espace occupé par l'ennemi que celui attaqué.

L'attaque de flanc réussit, donc les Russes vont pouvoir tirer en premier et les Autrichiens devront subir les pertes avant de répliquer.

Le dé allié est de 3 sur la colonne 6 de la Table de Feu des Armées soit un Score de Pertes de 4.

La 3<sup>ème</sup> Armée AH est réduite pour satisfaire 2 points de la perte, et réduite encore pour les 2 points restants. La 3<sup>ème</sup> Armée AH est placée dans la boîte "éliminé / reemplaçable" et remplacée par un corps AH.

Le corps AH peut maintenant tirer 1 FC sur la Table de Feu des Corps. Le jet de dé est de 4 ce qui donne un Score de Pertes de 1. Comme le plus petit FP allié est de 2, le joueur allié ne prend pas de pertes. Le corps AH retraite de 2 espaces à Czernowitz via Stanislaw. La 3<sup>ème</sup> Armée RU avance à Tarnopol.

## 2<sup>ème</sup> Action Puissances Centrales

Jeu d'Armée Süd (Carte Puissances Centrales n°10) comme une 3 OPS.

Activation d'Oppelin et Munkacs en mouvement, et de Sedan en attaque.

Le (Corps GE) d'Oppelin va à Czesstokhova [un marqueur de contrôle Puissances Centrales est placé lorsque l'unité quitte l'espace] puis Lodz. Comme les Puissances Centrales contrôlent désormais Lodz, le marqueur de PV va dans la case 11.

**Commentaire:** Un coup plus agressif aurait été d'envoyer la 8<sup>ème</sup> Armée GE à Lodz (et son corps à Königsberg). Comme il faut déplacer la 8<sup>ème</sup> au plus tard à la 1<sup>ère</sup> Action

du Tour 2 pour éviter qu'elle soit coupée, cela ferait d'une pierre deux coups.

La (2<sup>ème</sup> Armée AH) de Munkacs va à Czernowitz.

**Commentaire:** Un coup potentiellement désastreux. Si la 4<sup>ème</sup> RU va à Lemberg, les 3<sup>ème</sup> et 8<sup>ème</sup> peuvent mettre les forces AH de Czernowitz HR.

Les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Armées à Sedan attaquent la (5<sup>ème</sup> Armée FR) à Cambrai.

Pas d'attaque de flanc possible puisqu'un seul des espaces activés est adjacent à l'espace attaqué.

Les Alliés jouent la carte CC Repli (Carte Alliée n°6).

Le dé des Puissances Centrales est un 4, ce qui sur la colonne 10 donne un Score de Pertes de 5.

Normalement le pas d'armée et les deux pas du corps seraient perdus, mais le repli sauve le corps.

Les Alliés tirent un 6 qui sur la colonne 2 donne un Score de Pertes de 3. La 2<sup>ème</sup> Armée GE est réduite.

Le (Corps FR) retraite d'un seul espace vers Amiens à cause de la carte CC de repli. La carte de repli est retirée du jeu puisqu'elle comporte un "\*" et a été jouée en tant qu'événement.

La 3<sup>ème</sup> Armée GE avance à Cambrai [La 2<sup>ème</sup> Armée GE ne peut avancer car elle est réduite]. Le marqueur de PV passe à 12.

**Commentaire:** Un autre coup risqué des Puissances Centrales, car la 3<sup>ème</sup> GE est trop avancée.

## 2<sup>ème</sup> Action Alliée

Jeu de Blocus (Carte Alliée n°2) comme une 4 OPS.

Activation de Château-Thierry, Verdun, Tarnopol et Kamenets-Podolski en attaque. [le joueur Allié voulait aussi activer Bruxelles pour participer à l'attaque sur Sedan mais ne pouvait pas puisqu'aucun des espaces ne contient à la fois des unités FR et BR ce qui permettrait une attaque multinationale].

La (9<sup>ème</sup> Armée FR) [2FC] à Château-Thierry avec les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> Armées FR [3FC chaque] à Verdun attaquent la (2<sup>ème</sup> Armée GE) à Sedan.

Les Alliés tirent un 5 ce qui sur la colonne 6-8 donne un Score de Pertes de 5. La (2<sup>ème</sup> Armée GE) [3FP] est éliminée et remplacée par un Corps GE [1FP] qui est réduit [1FP]

et éliminé afin d'atteindre le Score de Pertes.

Les Puissances Centrales tirent un 3 sur la colonne 3 ce qui donne un Score de Pertes de 2. Les Alliés ne perdent rien puisque leur FP le plus bas est de 3 ce qui est supérieur à leur Score de Pertes.

La 3<sup>ème</sup> Armée FR avance à Sedan. L'Offensive Obligatoire française est effectuée.

La 3<sup>ème</sup> Armée GE est maintenant hors ravitaillement et ne peut être activée; si elle est encore hors ravitaillement à la Phase d'Usure, elle sera éliminée définitivement.

La 3<sup>ème</sup> Armée RU à Tarnopol et la 8<sup>ème</sup> Armée RU à Kamenets Podolski attaquent la (2<sup>ème</sup> Armée AH) et deux Corps AH à Czernowitz.

Les Alliés jouent la CC Pleve (Carte Alliée n°4) pour obtenir un modificateur de +1 au dé.

Les Puissances Centrales tirent un 3 pour un Score de Pertes de 2 ce qui réduit la 3<sup>ème</sup> Armée RU.

Les Alliés tirent un 2 modifié en 3 pour un Score de Pertes de 4. Les Puissances Centrales choisissent d'éliminer complètement les deux Corps. La (2<sup>ème</sup> Armée AH) retraite à Munkacs via Stanislaw.

La 8<sup>ème</sup> Armée RU avance. Le marqueur de PV revient à 11. La carte Pleve est retirée parce qu'elle comporte un "\*" et a été jouée comme événement.

**Commentaire:** *Un round Allié efficace, mais étant donnée la situation des Puissances Centrales, une occasion manquée. 3 OPS auraient pu mettre l'aile droite AH HR, pendant qu'une attaque sur Verdun était faite sur Sedan. Avec un peu de chance les Puissances Centrales auraient eu des forces HR sur les deux fronts.*

### 3<sup>ème</sup> Action Puissances Centrales

Jeu de Renforts Allemands (Carte Puissances Centrales n°12) comme une 4 OPS.

**Commentaire:** *Soit ça, soit la 9<sup>ème</sup> GE devrait être gardée comme carte de renfort pour le tour prochain.*

Activation de Liège, Metz, Timisvar et Novi Sad en attaque.

Les 1<sup>ère</sup> Armée GE à Liège et 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> Armées GE à Metz attaquent la 3<sup>ème</sup> Armée FR à Sedan.

Les Puissances Centrales tirent un 4 ce qui fait un Score de Pertes de 7. La 3<sup>ème</sup> Armée FR est éliminée et le Corps qui la remplace est réduit.

Les Alliés tirent un 3 ce qui fait un Score de Pertes de 2, sans résultat.

Le (Corps FR) retraite à Château-Thierry via Verdun.

La 4<sup>ème</sup> Armée GE avance à Sedan. La 3<sup>ème</sup> Armée GE à Cambrai est à nouveau ravitaillée.

**Commentaire:** *La 3<sup>ème</sup> GE est sauvée - pour l'instant - mais toujours exposée.*

Le Corps AH à Timisvar et la 5<sup>ème</sup> Armée AH à Novi Sad attaquent la 1<sup>ère</sup> Armée SB à Belgrade.

Une attaque de flanc est tentée et le dé de 4 modifié par +1 réussit. Si la 1<sup>ère</sup> Armée SB n'avait pas occupé l'espace, une attaque de flanc n'aurait pas pu être tentée car on ne peut pas attaquer de flanc un fort non occupé.

Le dé des Puissances Centrales donne un Score de Pertes de 3. La 1<sup>ère</sup> Armée SB est réduite ce qui satisfait 2 points du Score de Pertes. Le troisième point est ignoré. Le fort ne peut pas perdre de pas si une unité amie occupe son espace.

Maintenant la (1<sup>ère</sup> Armée SB) et le fort tirent. Le dé est 6 ce qui fait un Score de Pertes de 3. Les deux unités AH sont réduites. C'est la seule manière d'attribuer les trois points du Score de Pertes.

Comme les résultats sont égaux, il n'y a pas de retraite.

**Commentaire:** *Avec les Puissances Centrales pleinement occupées à l'ouest ou à l'est, ce n'est pas le moment de s'occuper des Serbes*

### 3<sup>ème</sup> Action Alliée

Jeu de Renforts Russes (Carte Alliée n°8) comme une 2 OPS.

Activation d'Amiens et Nancy en mouvement.

Le (Corps FR) d'Amiens va à Bruxelles.

La 1<sup>ère</sup> Armée FR va de Nancy à Verdun.

### 4<sup>ème</sup> Action Puissances Centrales

Jeu de Renforts Allemands (Carte Puissances Centrales n°7) en 3 OPS.

**Commentaire:** *Cela veut dire qu'aucun renfort GE ne sera possible le tour prochain.* Activation d'Insterberg en mouvement et de Cambrai et Sedan en attaque.

La 8<sup>ème</sup> Armée GE et le Corps GE vont d'Insterberg à Konigsberg.

La 3<sup>ème</sup> Armée GE à Cambrai et la 4<sup>ème</sup> Armée GE à Sedan attaquent la (9<sup>ème</sup> Armée FR) et le (Corps FR) à Château-Thierry.

Les Puissances Centrales tirent un 6 ce qui fait un Score de Pertes de 7 qui détruit l'armée et les deux corps - l'un qui était là au début du combat et celui qui remplace la 9<sup>ème</sup> Armée.

Les Alliés tirent un 5 ce qui fait un Score de Pertes de 3 qui réduit la 3<sup>ème</sup> Armée GE.

**Commentaire:** *La 8<sup>ème</sup> GE est désormais à l'abri, mais comme noté auparavant il aurait mieux valu aller à Lodz précédemment. Et la 3<sup>ème</sup> à Cambrai est toujours en danger.*

#### **4<sup>ème</sup> Action Alliée**

Jeu de Moltke (Carte Alliée n°9) en 3 OPS. Activation de Bruxelles et Verdun en attaque. Bruxelles coûte 2 points d'OPS puisqu'il y a des unités FR et BR empilées dans cet espace.

Le (Corps FR) et l'armée BEF BR à Bruxelles, ainsi que les 1<sup>ère</sup> et 3<sup>ème</sup> Armées FR à Verdun attaquent la 4<sup>ème</sup> Armée GE à Sedan.

Une attaque de flanc est tenté et avec un 6 elle réussit.

Les Alliés tirent un 2 ce qui réduit la 4<sup>ème</sup> Armée GE.

Les Puissances Centrales tirent maintenant sur la colonne 3. Le dé est 2 ce qui fait un Score de Pertes de 2 donc le (Corps FR) est éliminé. Toutes les autres unités ont un FP de 3 donc 1 point du Score de Pertes est ignoré.

L'armée GE retraite à Liège via Coblenze. Aucune unité n'avance.

**Commentaire:** *Sans avance après combat, Sedan reste sous contrôle des Puissances Centrales et la 3<sup>ème</sup> GE ravitaillée.*

#### **5<sup>ème</sup> Action Puissances Centrales**

Jeu de Falkenhayn (Carte Puissances Centrales n°13) comme carte de PR.

Le Marqueur des PR AH va sur la case 2 de la Piste Générale et le marqueur des PR GE sur la case 3.

**Commentaire:** *Cela peut attendre la dernière activation. A la place, la 3<sup>ème</sup> GE devrait être retirée de Cambrai.*

#### **5<sup>ème</sup> Action Alliée**

Une "1 OPS" automatique est choisie. Pas de carte jouée.

Anvers activé en mouvement.

La 1<sup>ère</sup> Armée BE va à Bruxelles.

**Commentaire:** *Une fois de plus, le joueur Allié laisse passer une chance d'isoler une armée ennemie.*

*L'armée BE auraient dû aller à Sedan. L'empiler avec la BEF ne fait qu'augmenter le coup d'OPS pour les deux, car ils ne peuvent s'empiler librement que dans les espaces de la Manche (Anvers, Ostende, Calais).*

#### **6<sup>ème</sup> Action Puissances Centrales**

Jeu de von François (Carte Puissances Centrales n°3) comme 2 OPS.

Activation de Cambrai et Liège en mouvement.

La (3<sup>ème</sup> Armée GE) va de Cambrai à Sedan, et la (4<sup>ème</sup> Armée GE) de Liège à Sedan.

#### **6<sup>ème</sup> Action Alliée**

Jeu de la 2<sup>ème</sup> Armée BR (Carte Alliée n°1) comme une 4 OPS.

Activation de Grenoble et Tarnopol en mouvement, et de Verdun et Czernowitz en attaque.

La 3<sup>ème</sup> Armée RU va de Tarnopol à Memburg. Le marqueur de VP revient à 10.

Le Corps FR va de Grenoble à Paris.

Les 1<sup>ère</sup> et 4<sup>ème</sup> Armées FR à Verdun attaquent les (3<sup>ème</sup> & 4<sup>ème</sup> Armées GE) à Sedan.

Les Alliés tirent un 5 ce qui fait un Score de Pertes de 5. La (3<sup>ème</sup> Armée GE) et son Corps de remplacement sont éliminés.

Les Puissances Centrales tirent un 4 ce qui donne un Score de Pertes de 4. La 1<sup>ère</sup> Armée FR est réduite.

La (4<sup>ème</sup> Armée GE) recule d'un espace à Coblenze.

La 8<sup>ème</sup> Armée RU à Czernowitz attaque la (2<sup>ème</sup> Armée AH) à Munkacs.

Pas d'attaque de flanc possible et pas de CC jouée.

L'attaque RU est décalée de la colonne 3 à la colonne 2 parce que Munkacs est un espace de montagnes.

Les Alliés tirent un 3 ce qui donne un Score de Pertes de 2.

Les Puissances Centrales tirent un 1 donnant un Score de Pertes de 0.

La 2<sup>ème</sup> Armée AH est éliminée et le Corps AH de remplacement retraite à Drebecen via Cluj.

### **Août 1914 - Phase d'Usure**

Rien ne se passe - tout le monde et tous les espaces (y compris Cambrai pour les Puissances Centrales puisqu'ils contrôlent aussi Sedan) sont ravitaillés.

### **Août 1914- Phase de Siège**

Rien ne se passe - aucun fort n'est assiégé.

### **Août 1914 - Phase d'Etat de Guerre**

Rien ne se passe.

### **Août 1914 - Phase de Renfort**

Les Puissances Centrales dépensent 2 fois 1 PR AH pour recréer les (2<sup>ème</sup> Armée AH) et (3<sup>ème</sup> Armée AH) à Budapest, ainsi que leurs 3 PR GE pour recréer les (2<sup>ème</sup> Armée GE) et (3<sup>ème</sup> Armée GE) à Essen et remettre la 4<sup>ème</sup> Armée GE à pleine force.

### **Août 1914 - Phase de Tirage des Cartes de Stratégie**

Les Alliés piochent sept cartes puisqu'ils n'ont plus rien en main.

Les Puissances Centrales piochent six cartes puisqu'il leur en reste une en main. Si la carte restante avait été une carte CC, ils auraient pu la défausser avant de tirer de nouvelles cartes et auraient ainsi pu piocher sept cartes.

### **Septembre 1914 - Phase d'Offensive Obligatoire**

Les Puissances Centrales tirent un 1 ce qui veut dire qu'une unité austro-hongroise doit faire une attaque ce tour ou le niveau de PV diminuera de un.

Les Alliés tirent un 5 et comme l'Italie est neutre pour le moment, le joueur Allié n'est pas obligé d'attaquer ce tour.

### **Septembre 1914 - Phase d'Action**

#### **1ère Action Puissances Centrales**

Jeu d'OberOst (Carte Puissances Centrales n°11) en Evénement.

Les marqueurs d'Etat de Guerre des Puissances Centrales et Combiné sont déplacés en case 3. Les Allemands peuvent désormais attaquer des espaces contenant des forts RU. La carte OberOst est retirée du jeu car elle comporte un "" et a été jouée en événement.

**Commentaire:** *Ce n'est pas le moment de jouer ça, puisque les GE n'ont pas de force offensive à l'est pour en profiter. Il est préférable de jouer une OPS pour prendre l'initiative, ou mieux, jouer Landwehr pour remettre les armées d'Essen à pleine force.*

#### **1ère Action Alliée**

Jeu de Renforts BR (Carte Alliée n°14) en Evénement.

La 1<sup>ère</sup> Armée BR est placée à Londres et un Corps BR dans la Boite de Réserve. Le marqueur d'Etat de Guerre Allié passe en case 1. Le marqueur d'Etat de Guerre Combiné passe en case 4. La carte de renforts BR est retirée du jeu parce qu'elle a un "" et a été jouée en événement.

**Commentaire:** *Jouer des renforts va contrebalancer l'avantage actuel des Puissances Centrales en Renforts, surtout que les Puissances Centrales n'ont pas gardé de carte de renforts GE.*

#### **2ème Action Puissances Centrales**

Jeu de Trêve au Reichstag (Carte Puissances Centrales n°9) comme Evénement.

Le marqueur de PV passe en case 11. Le marqueur d'Etat de Guerre des Puissances Centrales passe en case 4; les Puissances Centrales sont désormais libres d'aller dans les espaces côtiers en France et en Belgique. Les Puissances Centrales passeront en Niveau d'Intensité Guerre Limitée lors de la Phase d'Etat de Guerre. Le marqueur d'Etat de Guerre Combiné



passé en case 5. La carte Trêve au Reichstag est retirée du jeu car elle a un "\*" et a été jouée en événement.

**Commentaire:** *Une fois de plus, le choix du moment est douteux. Lever les restrictions au mouvement n'est pas si important quand on n'est pas en position d'aller vers la Manche de toutes façons.*

### 2<sup>ème</sup> Action Alliée

Jeu de Retranchement (Carte Alliée n°12) en 3 OPS.

Londres et Bruxelles activés en mouvement. La 1<sup>ère</sup> Armée BR va de Londres à Bruxelles. La 1<sup>ère</sup> Armée BE va de Bruxelles à Cambrai. Le marqueur de PV revient à 10.

**Commentaire:** *Les Alliés ont raison d'amener la 1<sup>ère</sup> BR au front au plus vite, mais une OPS gaspillée est le prix payé pour avoir déplacé inutilement les BE à Bruxelles le tour dernier.*

### 3<sup>ème</sup> Action Puissances Centrales

Jeu de Landwehr (Carte Puissances Centrales n°5) comme Événement.

Les (2<sup>ème</sup> Armée GE) et (3<sup>ème</sup> Armée GE) passent à pleine force. La carte Landwehr est retirée du jeu car elle a un "\*" et a été jouée en événement.

**Commentaire:** *Mieux vaut tard que jamais, mais ça fait trois rounds d'affilée sans mouvement ou combat.*

### 3<sup>ème</sup> Action Alliée

Jeu de Renforts FR (Carte Alliée n°10) comme Événement.

La 10<sup>ème</sup> Armée FR est placée à Paris. La carte de Renforts français est retirée du jeu car elle a un "\*" et a été jouée en événement.

### 4<sup>ème</sup> Action Puissances Centrales

Jeu de Course à la Mer (Carte Puissances Centrales n°8) en 3 OPS.

Activation d'Essen, Coblenz et Budapest en mouvement.

Les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Armées vont d'Essen à Sedan.

La 4<sup>ème</sup> Armée GE va de Coblenz à Sedan. Les (2<sup>ème</sup> Armée AH) et (3<sup>ème</sup> Armée AH) vont de Budapest à Munkacs.

**Commentaire:** *Enfin !*

### 4<sup>ème</sup> Action Alliée

Jeu de Putnik (Carte Alliée n°5) en 2 OPS.

Paris et Belfort activés en mouvement.

Le Corps FR de Paris va à Bruxelles.

Un Corps FR va de Belfort à Château-Thierry.

### 5<sup>ème</sup> Action Puissances Centrales

Jeu d'Interceptions Sans Fil (Carte Puissances Centrales n°2) comme 2 OPS.

Sedan et Przemysl activés en attaque.

La 4<sup>ème</sup> Armée AH à Przemysl attaque la (3<sup>ème</sup> Armée RU) à Lemberg.

Les Puissances Centrales tirent un 3 ce qui fait un Score de Pertes de 2. La 3<sup>ème</sup> Armée RU est éliminée et remplacée par un Corps.

Les Alliés tirent un 5 qui fait un Score de Pertes de 3. La 4<sup>ème</sup> Armée AH est réduite.

L'Offensive Obligatoire des Puissances Centrales est faite pour ce tour.

**Commentaire:** *Comme la 8<sup>ème</sup> Armée dort à Königsberg, les armées AH doivent faire le travail seules. Cette attaque ne pose pas de problème, mais pourquoi frapper avec une armée AH quand on en a une GE ?*

La 2<sup>ème</sup> Armée GE à Sedan attaque la Corps FR à Château-Thierry. Les Puissances Centrales détruisent automatiquement le Corps FR et ne peuvent pas être réduites par le Corps. Les Puissances Centrales n'avancent pas.

Les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> Armées GE à Sedan attaquent la 1<sup>ère</sup> Armée BE à Cambrai.

Les Puissances Centrales tirent un 5 ce qui fait un Score de Pertes de 5. La 1<sup>ère</sup> Armée BE est réduite.

Les Alliés tirent un 3 pour un Score de Pertes de 2: pas d'effet.

La (1<sup>ère</sup> Armée BE) retraite à Calais via Amiens.

Les Puissances Centrales n'avancent pas.

**Commentaire:** *Les GE ont raison de ne pas avancer. Une utilisation efficace d'1 OPS pour faire 2 attaques.*

### 5<sup>ème</sup> Action Alliée

Jeu de Renforts Russes (Carte Alliée n°11) comme 3 OPS.

**Commentaire:** *Cela abandonne deux armées dont les RU auraient pourtant bien besoin. L'attaque alliée est très bien, c'est la carte utilisée qui ne l'est pas.*

Activation de Verdun et Bruxelles en attaque.

La (1<sup>ère</sup> Armée FR) et la (4<sup>ème</sup> Armée FR) à Verdun, ainsi que la BEF BR, la 1<sup>ère</sup> Armée BR et le Corps FR à Bruxelles attaquent les 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> Armées GE à Sedan.

Les Alliés tentent une attaque de flanc qu'ils réussissent avec un 5.

Les alliés tirent un 6 ce qui fait un Score de Pertes de 7. La 2<sup>ème</sup> Armée GE est éliminée et le Corps qui la remplace réduit.

Les Puissances Centrales n'ont plus que 11 FC pour riposter. Ils tirent un 1 ce qui fait un Score de Pertes de 3. La BEF doit subir la première perte si possible [voir 12.4.5] et est donc réduite.

La 4<sup>ème</sup> Armée GE retraite à Coblenz, la 3<sup>ème</sup> Armée GE à Metz et le (Corps GE) à Strasbourg.

#### **6<sup>ème</sup> Action Puissances Centrales**

Jeu de Retranchement (Carte Puissances Centrales n°6) comme une 3 OPS.

Activation de Metz, Strasbourg et Mulhouse en attaque.

La (7<sup>ème</sup> Armée GE) à Mulhouse attaque le Corps FR et le Fort FR à Belfort. 3 FC décalés à gauche d'une colonne à cause de la tranchée. Les Puissances Centrales tirent un 5 et le Corps est détruit.

Les FR ont 3 FC décalés d'une colonne vers la droite mais ils tirent sur la Table des Corps et ne peuvent pas infliger de pertes.

La (7<sup>ème</sup> Armée GE) ne peut pas avancer parce qu'elle est réduite.

Les 3<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> Armées GE à Metz, et les 6<sup>ème</sup> Armée GE et (Corps GE) à Strasbourg attaquent la 2<sup>ème</sup> Armée FR et le Fort FR à Nancy.

Les 16 FC GE sont décalés sur la colonne 15. Les 5 FC FR sont décalés sur la colonne 6-8. Les deux camps tirent un 6.

La 2<sup>ème</sup> Armée FR se transforme en corps réduit qui retraite à Bar le Duc via Verdun.

La 5<sup>ème</sup> Armée GE est réduite et les 3<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> Armées avancent. Le marqueur de Tranchée est retiré.

#### **6<sup>ème</sup> Action Alliée**

Jeu de Viol de la Belgique (Carte Alliée n°13) en Renfort.

Le marqueur de PR Alliés passe à 1 sur la Piste Générale, les marqueurs de PR FR et de PR BR passent à 2, le marqueur de PR

RU va sur le 3. Le marqueur de PR IT n'est pas déplacé car l'Italie est neutre et qu'un pays ne peut recevoir de PR tant qu'il est neutre.

**Commentaire:** *Raisonné, mais étant donné l'Etat de Guerre par rapport à l'ennemi, il aurait peut être mieux valu jouer cette carte en événement, surtout si les 9<sup>ème</sup> et 10<sup>ème</sup> RU étaient en jeu.*

#### **Septembre 1914 - Phase d'Usure**

Pas d'usure.

#### **Septembre 1914 - Phase de Siège**

Siège de Nancy. Les Puissances Centrales doivent tirer un 5 ou un 6 (à cause du modificateur de -2 les deux premiers tours). Le dé est de 4 et Nancy tient bon.

#### **Septembre 1914 - Phase d'Etat de Guerre**

Les Puissances Centrales entrent en Guerre Limitée, ce qui fait entrer la Turquie dans la guerre. Les unités turques sont placées sur la carte. Les Puissances Centrales défaussent la CC Mauvais Temps (Carte Puissances Centrales n°4) qu'ils avaient encore en main. Ils mélangent alors ensemble toutes les cartes de Mobilisation sauf Août 14, OberOst, Trêve du Reichstag et Landwehr, ainsi que les cartes de Guerre Limitée, afin de former une nouvelle pioche.

#### **Septembre 1914 - Phase de Renfort**

Le joueur Allié utilise 2 de ses 3 PR RU pour recréer la 3<sup>ème</sup> Armée qu'il met dans l'espace "Vers le Caucase".

Le PR AI est utilisé pour remettre l'armée BE à pleine force.

La BEF ne peut être renforcée, donc les PR BR sont utilisés pour mettre les trois Corps BR du Proche Orient à pleine force.

2 PR FR recréent les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Armées FR réduites. La (2<sup>ème</sup> Armée FR) est placée à Paris qui est maintenant à fond d'empilement, donc la (3<sup>ème</sup> Armée FR) est déployée à Orléans. [règle 9.5.3.3.].

#### **Septembre 1914 - Phase de Tirage des Cartes de Stratégie**

Les Alliés défaussent une CC, mélangent leurs cartes de mobilisation (sauf les événements retirés du jeu) et tirent 7 cartes. Les Puissances Centrales tirent 7 cartes.

**Commentaire:** *Deux tours d'erreurs et d'occasions manquées, entrecoupées de mouvements*

*efficaces des deux côtés. En gros, un début de partie typique pour des joueurs inexpérimentés. La situation à ce stade est assez équilibrée et le résultat final impossible à prédire.*

Le jeu est maintenant entre vos mains. Poursuivez cette partie ou recommencez en essayant de faire moins d'erreurs que nous. Dans tous les cas, nous espérons que les choix difficiles vous plairont.

*Andy, Gene et Ted.*

## Questions et Réponses

Q: Paris n'est vraiment *pas* une source de ravitaillement ?

**R: Non, ce n'est pas une source de ravitaillement.**

Q: Est-ce que l'Armée BE passe HR s'il n'y a pas de ligne de ravitaillement jusqu'à Londres ?

**R: Seulement si elle n'a pas de ligne de ravitaillement maritime jusqu'à Londres.**

Q: Carte de Mobilisation Alliée n°6 (Repli):

1/ Qu'est-ce qui se passe si les pertes alliées sont supérieures au nombre de facteurs de pertes disponibles ?

Puisque seul un pas de Corps de pertes est annulé, est-ce que la pile entière est quand même éliminée ? Ou est-ce que l'idée est qu'un Corps réduit survit au combat et retraite quelque soit le résultat ?

**R: L'intention est qu'au moins un Corps réduit survive toujours.**

2/ Est-ce que toutes les unités alliées qui survivent retraitent d'un espace quel que soit le résultat, ou est-ce que les unités "sauvées" retraitent d'un espace et les autres de deux ?

**R: Tout le monde retraite d'un espace.**

3/ Est-ce que les unités alliées survivantes doivent retraire d'un espace même si elles ont gagné la bataille ?

**R: Oui. Et les attaquants à pleine force peuvent avancer.**

Q: La carte Alliée "Ils Ne Passeront Pas" (n°39) reste normalement en jeu aussi longtemps que le défenseur gagne, mais n'a d'effet (et est alors défaussée) que quand le défenseur perd. Donc malgré l'absence d'un indicateur "Retirée Définitivement", elle n'est jamais "utilisée" qu'une fois avant d'être défaussée ?

**R: Exact.**

Q: Est-ce que le joueur PC, quand l'événement Course à la Mer n'a pas été joué et que son état de guerre n'est pas encore de 4, peut déplacer une armée de Bruxelles vers Ostende puis Calais pour finir à Bruxelles ?

**R: Oui, et il gagne aussi le contrôle et les PV pour Calais et Ostende.**

Q: Guerre en Afrique: si le joueur britannique décide de retirer un corps "du jeu", est-ce que cela peut être un corps éliminé ? Si non, quelles sont les restrictions ?

**R: On ne peut pas envoyer un corps éliminé (envoyer des morts ne vas pas aider beaucoup) mais pas d'autres restrictions.**

Q: Redéploiement Stratégique: Les Corps peuvent RS depuis la Réserve vers "...n'importe quelle source de ravitaillement de leur pays..." Est-ce que des corps serbes peuvent RS vers n'importe quel espace sous contrôle ami en Serbie, puisque les Serbes sont toujours ravitaillés en Serbie ?

**R: Non.**

Q: Libye: Les Libyens ne peuvent être joués s'il y a un corps ennemi en Libye ? Quand est-ce que des corps alliés peuvent entrer en Libye, après que la Turquie soit entrée en guerre ?

**R: Oui aux deux.**

Q: Les règles disent que les forts ne sont jamais affectés par le manque de ravitaillement. Est-ce que ça vaut pour les unités dans les forts, ou juste les forts (en d'autres termes, est-ce que des unités dans un fort HR meurent pendant la Phase d'Usure, alors que le fort reste sous contrôle ami) ?

**R: Seuls les forts survivent, les unités meurent (assez à manger pour la garnison, pas pour les autres).**

Q: Quand on a la CC Lance-flammes déployée après avoir remporté une attaque, et qu'on perd un combat en tant que défenseur, est-ce qu'on perd la CC d'attaque qui est déployée ?

**R: Lance-flammes est défaussée immédiatement après le combat où elle est jouée à cause de l'astérisque. Cependant, la vraie question est l'utilisation répétée d'une CC quand on gagne. Il faut remplir les conditions de la CC pour l'utiliser dans de nouveaux combats. Une CC est défaussée si on**

**perd une bataille pour laquelle on s'est servi du modificateur au dé de la CC.**

Q: Est-ce qu'Anvers est un port ?

**R: Non.**

Q: Si une armée RU assiège Königsberg et qu'une force RU prend Memel, est-ce que la 8<sup>ème</sup> armée GE à Insterberg devient HR ?

**R: Oui, sachant que pour ça l'armée Russe doit passer par Tannenberg, ce qui ne peut pas arriver au tour 1 car les Russes ne peuvent ni attaquer ni entrer dans un espace contenant un fort allemand.**

Q: Si une source de ravitaillement est assiégée, je suppose que les renforts ne peuvent pas y arriver car il n'y a pas de clause spéciale quand on est DANS un fort ?

**R: Exact.**

Q: Je suppose qu'un pauvre 0-1-3 peut attaquer et satisfaire une offensive obligatoire ?

**R: Exact.**

Q: Est-ce que les unités en défense dans un fort qui perdent le combat retraitent ?

**R: Oui.**

Q: Est-ce que des Corps US peuvent RS de la Réserve vers des ports amis en France ?

**R: Oui.**

Q: Est-ce que les restrictions au RS au Proche Orient s'appliquent au RS naval vers/depuis Constantinople ?

**R: Oui.**

Q: Est-ce que les effets d'une tranchée et d'une montagne s'ajoutent ?

**R: Oui, le terrain est cumulatif.**

Q: D'où une question hypothétique intéressante: supposons qu'il y a des unités britanniques en Perse (p.ex. à Ahwaz), et que les Turcs capturent Bassora (peu probable, je sais) - les UNITES britanniques disparaissent car HR mais est-ce que l'espace qu'elles occupent reste allié s'il peut tracer son ravitaillement vers la Russie ?

**R: Oui.**

Q: Est-ce que les unités russes peuvent RS à travers les cases russes ? Par exemple, si une unité russe est en "Vers le Caucase", est-ce qu'elle peut RS vers "Vers Moscou" et de là sur la carte ? Cela servirait s'il y avait des unités ennemies à Uman et Odessa.

**R: Non, mais on peut RS des corps vers la Réserve puis de là vers la carte.**

Q: Je crois avoir découvert une situation ambiguë à cause des règles spéciales de Constantinople. 1. BR prend Con. 2. BU prend Gal. 3. BR prend Sofia et contrôle toujours la Serbie. Maintenant que se passe-t-il pour Constantinople en termes de propriété ? Les PC ne le possèdent pas parce qu'elles ne peuvent y tracer leur ravitaillement. Les Alliés ne le possèdent pas parce qu'elles ne peuvent pas s'y ravitailler à cause de la règle spéciale. Que se passe-t-il ?

**R: Toutes les unités PC du Proche Orient deviennent HR et sont éliminées. L'unité BU à Gallipoli est HR et éliminée. L'unité BR à Constantinople est HR et éliminée. Les espaces TU du Proche Orient sont HR et deviennent alliés. Constantinople est HR (sauf s'il y a une route terrestre vers les Serbes ou Salonique, mais dans l'exemple je suppose que non) et passe PC, et Gallipoli est HR et devient allié.**

**14.3.6 ne dit pas qu'il faut pouvoir tracer son ravitaillement dans un espace pour le capturer - il dit que si l'espace était occupé par une unité amie et qu'elle serait éliminée car HR alors il devient un espace ennemi. Donc le fait que les PC ne puissent pas tracer de ravitaillement vers Constantinople n'a pas d'importance: c'est le fait que les Alliés ne peuvent pas s'y ravitailler qui le rend aux PC, comme le fait que les PC ne peuvent se ravitailler à Gallipoli le transfère aux Alliés. Le tout étant encore une fois simultanément.**

Q: Aussi, juste pour confirmer, même si BR capture toute la carte du Proche Orient, ils ne peuvent pas se ravitailler à Con sans passer par Gal ?

**R: Si. S'ils ont DEJA une route pour se ravitailler via le Proche Orient ils peuvent l'utiliser.**

Q: Si un espace contenant une tranchée 1 amie est converti à l'ennemi parce qu'il est HR pendant la phase d'usure, est-ce que la tranchée 1 disparaît, se convertit en tranchée 1 ennemie, ou reste une tranchée 1 amie dans un espace ennemi ?

**R: Les tranchées HR sont traitées comme si des unités ennemies capturaient l'espace (tranchée 1 disparaît, tranchée 2 devient tranchée 1 ennemie).**

Q: Si des unités en défenses subissent une retraite de deux cases, et que la seule manière de remplir cette retraite est de passer à travers ou vers un espace ennemi, est-ce que les unités qui retraitent ont la possibilité de retraiter d'abord vers une case amie, puis de terminer dans un espace ennemi (ce qui le convertit), ou bien doivent-elles essayer de terminer leur retraite dans un espace ami si la possibilité existe ?

**R: Il faut terminer dans un espace ami lorsque c'est possible.**

Q: Soit un corps autrichien à Lutsk qui assiège la forteresse locale. Le mouvement suivant, est-ce que le corps peut aller à Dubno et y mettre le siège, levant ainsi le

siège à Lutsk ? ça me semble un "vide juridique" qui permettrait à l'ennemi de s'infiltrer à travers des lignes de forteresses. Est-ce autorisé ?

**R: On PEUT faire ça (on peut quitter une forteresse assiégée dans un espace où on a commencé le Round vers n'importe quelle direction) - ce n'est pas un vide juridique parce que sauf si quelqu'un d'autre remet le siège à Lutsk (ou s'il y a une autre ligne de ravitaillement vers Dubno, auquel cas une autre unité pourrait probablement aller à Dubno de toutes façons et ce n'est donc pas de l'infiltration) l'unité à Dubno sera HR, et éliminée à la phase d'usure - avant la résolution des sièges - sans avoir rien accompli.**

Q: Des forces AH occupent Belgrade et détruisent toutes les forces serbes. Dans la phase d'usure, quid du contrôle de tous les espaces serbes non occupés par des unités AH ? Est-ce qu'ils restent alliés parce que des unités serbes qui y seraient ne seraient pas HR lors de la phase d'usure ?

**R: Oui.**

# LISTE DES CARTES STRATEGIQUES

## 1/ Cartes présentes dans la boîte de jeu de base.

### CARTES PUISSANCES CENTRALES

#### 1. AOUT 14\* (2) – GUNS OF AUGUST

Ne peut être jouée qu'au premier round d'action du tour d'août 1914.

Le fort de Liège est détruit. Placez les 1ère et 2ème Armées GE à Liège. Les 1ère, 2ème et 3ème Armées GE sont activées en Combat.

#### 2. INTERCEPTIONS SANS FIL\* CC – WIRELESS INTERCEPT

Une tentative d'attaque de flanc GE contre un espace ne contenant que des unités RU réussit automatiquement. Cette carte est jouée pendant le segment de tentative d'attaque de flanc, et pas pendant le segment de Jeu des Cartes de Combat. Le joueur PC ne peut pas attendre que sa tentative d'attaque de flanc rate pour jouer cette carte.

#### 3. VON FRANCOIS CC – VON FRANCOIS

Une attaque GE contre des unités RU gagne +1 au dé.

#### 4. MAUVAIS TEMPS CC – SEVERE WEATHER

Des unités en défense dans un espace de montagnes en automne/hiver ou dans un espace de marais au printemps/hiver gagnent +2 au dé.

#### 5. LANDWEHR\* - LANDWEHR

Le joueur PC reçoit 2 PR supplémentaires pour retourner immédiatement deux unités allemandes réduites et les mettre à pleine force. On ne peut s'en servir pour recréer des unités éliminées.

#### 6. RETRANCHEMENT\* - ENTRENCH

Placez une Tranchée niveau 1 dans n'importe quel espace occupé par une armée amie ravitaillée. Les deux camps peuvent désormais se retrancher.

#### 7. RENFORTS ALLEMANDS\* - GERMAN REINFORCEMENTS

9ème Armée.

#### 8. COURSE A LA MER\* - RACE TO THE SEA

Les unités PC peuvent maintenant finir leur mouvement à Ostende, Calais et Amiens.

#### 9. TREVE AU REICHSTAG\* (1) – REICHSTAG TRUCE

Ne peut pas être jouée après que le Niveau d'Intensité de Guerre PC soit Guerre Totale.

Ajoutez 1 PV

#### 10. ARMEE SUD\* - SUD ARMY

Jusqu'à 2 corps GE peuvent s'empiler avec une unité AH et être activés comme une seule nationalité. Une pile différente peut être choisie chaque round d'action.

#### 11. OBEROST\* (1) - OBEROST

Les unités allemandes peuvent désormais attaquer des espaces contenant des forts RU (ils peuvent toujours assiéger ces espaces).

#### 12. RENFORTS ALLEMANDS\* - GERMAN REINFORCEMENTS

10ème Armée, 2 Corps

#### 13. FALKENHAYN\* (2) - FALKENHAYN

Ne peut être jouée les tours d'août/sept 14 que si "Moltke" a déjà été jouée. Sans restriction à partir d'automne 1914.

Annule les effets de "Moltke". Permet de jouer "Lieu d'Exécution".

#### 14. RENFORTS AUSTRO-HONGROIS\* - AUSTRIA HUNGARY REINFORCEMENTS

7ème Armée, 2 corps

#### 15. GAZ CHLORE\* CC – CHLORINE GAS

Une attaque GE gagne +1 au dé.

#### 16. LIMAN VON SANDERS\* CC – LIMAN VON SANDERS

Une attaque ou défense turque reçoit +1 au dé.

#### 17. MATA HARI\* - MATA HARI

Le joueur PC peut examiner toutes les cartes dans la main du joueur allié puis utiliser la valeur de la carte en OPS.

#### 18. MITRAILLEUSES FORTIFIEES CC – FORTIFIED MACHINEGUN

Un défenseur GE reçoit +1 au dé.

#### 19. LANCE FLAMMES\* CC – FLAME THROWER

Une attaque GE gagne +1 au dé.

#### 20. RENFORTS AUSTRO-HONGROIS\* - AUSTRIA HUNGARY REINFORCEMENTS

10ème Armée

#### 21. RENFORTS ALLEMANDS\* - GERMAN REINFORCEMENTS

11ème Armée, 1 corps

#### 22. RENFORTS ALLEMANDS\* - GERMAN REINFORCEMENTS

12ème Armée, 1 corps

**23. RENFORTS AUSTRO-HONGROIS\* - AUSTRIA HUNGARY REINFORCEMENTS**  
11ème Armée

**24. REVOLTE LIBYENNE \* (RENFORTS TU) - LYBIAN REVOLT (TU REINFORCEMENTS)**

Ne peut être jouée que s'il n'y a pas d'unité alliée sur l'espace Libye Placez l'unité SN en Libye.

**25. FLOTTE DE HAUTE MER\* - HIGH SEAS FLEET**

La Flotte de Haute Mer fait une sortie. Si le joueur allié ne joue pas "Grande Flotte" comme sa prochaine action, ajoutez 1 PV.

**26. LIEU D'EXECUTION\* CC (1) - PLACE OF EXECUTION**

Ne peut être jouée qu'après "Falkenhayn" et avant "H-L prennent le commandement" Une attaque contre un espace de fort FR ajoute +2 au dé.

**27. RAIDS ZEPPELIN\* (1) - ZEPPELIN RAIDS**

Retirer 4 PR BR (pas plus bas que 0) lors de la Phase de Renfort de ce tour.

**28. TZAR PREND LE COMMANDEMENT\* (1) - TSAR TAKES COMMAND**

Ne peut être jouée que si le marqueur de Capitulation Russe est dans la case "Tzar Prend Le Commandement Autorisé".

**29. 11ème ARMÉE\* - 11th ARMY**

La 11ème Armée GE (seulement) peut s'empiler librement avec des corps PC et être traitée comme une seule unité pour l'activation.

**30. ALPENKORPS CC - ALPENKORPS**

Une attaque GE depuis ou vers une montagne ajoute +1 au dé.

**31. KEMAL CC - KEMAL**

Un défenseur TU avec un FC de 1 ou plus peut tirer sur la table des armées. Ne peut être utilisée que dans un combat par tour.

**32. GUERRE EN AFRIQUE\* (1) - WAR IN AFRICA**

Retirer définitivement 1 corps BR du jeu ou ajouter 1 PV (choix allié).

**33. WALTHER RATHENAU\* (2) - WALTHER RATHENAU**

Ajouter 1 PR GE supplémentaire à la Phase de Renfort de chaque prochain tour.

**34. BULGARIE\* (2) - BULGARIA**

La Bulgarie rejoint les PC

**35. GAZ MOUTARDE\* CC - MUSTARD GAS**

Une attaque GE ajoute +1 au dé.

**36. LACHEZ LES U-BOOTS\* (2) U-BOATS UNLEASHED**

Ne peut être jouée qu'après "H-L prennent le commandement".

Retire 1 PR BR tous les tours à la Phase de Renfort et empêche de jouer "Renforts US" jusqu'à ce que la carte "Convoy" soit jouée.

**37. HOFFMANN\* (1) - HOFFMAN**

Ne peut être jouée qu'après "H-L prennent le commandement". Ajouter +1 à tous les dés PC d'Offensive Obligatoire à l'avenir.

**38. RENFORTS ALLEMANDS\* - GERMAN REINFORCEMENTS**

2 corps

**39. RENFORTS ALLEMANDS\* - GERMAN REINFORCEMENTS**

2 corps

**40. SUPERIORITE AERIENNE CC - AIR SUPERIORITY**

Une attaque GE reçoit +1 au dé.

**41. RENFORTS ALLEMANDS\* - GERMAN REINFORCEMENTS**

14ème Armée

**42. RENFORTS TURCS\* - TURKISH REINFORCEMENTS**

Armée YLD

**43. VON BELOW\* CC - VON BELOW**

Annule tous les effets de tranchée pour une attaque contre des unités IT uniquement.

**44. VON HUTIER\* CC - VON HUTIER**

L'attaquant tire en premier et annule tous les effets de tranchée pour une attaque contre des unités RU.

**45. TRAITE DE BREST LITOVSK\* (1) - TREATY OF BREST LITOVSK**

Ne peut être jouée qu'après "Révolution Bolchevique"

Les unités RU ne peuvent plus attaquer. Les unités PC ne peuvent plus attaquer les unités RU sauf les unités TU sur la carte Proche Orient.

**46. RENFORTS ALLEMANDS\* - GERMAN REINFORCEMENTS**

17ème Armée, 18ème Armée

**47. MUTINERIE FRANCAISE\* (1) - FRENCH MUTINY**

Les effets des Offensives Obligatoires FR sont inversés. Si des unités FR non empilées avec des unités US attaquent pendant un tour d'OO FR, ajouter 1 PV.

**48. RENFORTS TURCS\* - TURKISH REINFORCEMENTS**

Armée Aol

**49. MICHEL\* CC (1) - MICHEL**

Ne peut être jouée qu'après "H-L prennent le commandement"



Annule tous les effets de tranchée pour 1 attaque GE et donne +1 au dé pour cette attaque.

**50. BLUCHER\* CC - BLUCHER**

Ne peut être jouée qu'après "H-L prennent le commandement" Annule tous les effets de tranchée pour 1 attaque GE.

**51. OFFENSIVE DE LA PAIX\* CC - PEACE OFFENSIVE**

Ne peut être jouée qu'après "H-L prennent le commandement" Annule tous les effets de tranchée pour 1 attaque GE. Si l'attaquant n'avance pas dans l'espace, enlever 1 PV.

**52. CHUTE DU TZAR\* - FALL OF THE STAR**

Ne peut être jouée que si le marqueur de capitulation russe est dans la case "Chute du tzar autorisée" Ajouter 1 PV, et 2PV supplémentaires si la RO est encore neutre. L'activation RU coûte 1 OPS par unité, et plus par espace, pour le combat seulement

**53. REVOLUTION BOLCHEVIQUE\* - BOLSHEVIK REVOLUTION**

Ne peut être joué que si le marqueur de capitulation russe est dans la case "Révolution bolchevique autorisée"

Pas plus d'1 PR RU ne peut être dépensé par tour.

**54. H-L PRENNENT LE COMMANDEMENT\* (2) - H-L TAKES COMMAND**

Permet de jouer "Michel", "Blucher", "Offensive de la Paix", "Hoffman" et "Lâchez les U-Boots". Empêche de jouer "Lieu d'Exécution".

**55. LLOYD GEORGE\* - LLOYD GEORGE**

Les attaques BR contre des unités GE dans des tranchées niveau 2 sont interdites jusqu'à la fin du tour. L'effet est annulé par le jeu des événements MICHEL, BLUCHER ou OFFENSIVE DE LA PAIX.

**CARTES ALLIEES**

**1. RENFORTS BRITANNIQUES\* (1) - BRITISH REINFORCEMENTS**

2ème Armée, 1 corps

**2. BLOCUS\* (2) - BLOCKADE**

Enlever 1 PV à la Phase d'Etat de Guerre de chaque tour d'hiver.

**3. RENFORTS RUSSES\* - RUSSIAN REINFORCEMENTS**

11ème Armée, 1 Corps

**4. PLEVE\* CC - PLEVE**

Une attaque ou une défense RU ajoute +1 au dé.

**5. PUTNIK CC - PUTNIK**

Ne peut être jouée qu'en 1914 et 1915.

Une attaque ou une défense SB ajoute +1 au dé.

**6. REPLI\* CC - WITHDRAWAL**

Les unités en défense annulent une perte de pas de Corps et retraitent d'un espace à la place. Cela annule aussi la retraite causée par la défaite en combat. Si aucun pas de corps n'a été perdu, un pas de perte d'armée peut être annulé.

(Clarification): Cette carte doit être jouée au moment normal, donc avant que le résultat de la bataille soit connu. Elle représente une action planifiée, et pas une réaction à des pertes excessives.

**7. MAUVAIS TEMPS CC - SEVERE WEATHER**

Les unités en défense dans un espace de montagne en automne/hiver ou dans un

espace de marais en printemps/automne ajoutent +2 à leur dé.

**8. RENFORTS RUSSES\* - RUSSIAN REINFORCEMENTS**

2 corps

**9. MOLTKE\* - MOLTKE**

Ne peut être jouée qu'en août ou septembre 1914.

Jusqu'à ce que la carte "Falkenhayn" soit jouée, les activations PC en Belgique ou en France coûtent 1 OPS par unité (pas par espace).

**10. RENFORTS FRANÇAIS\* - FRENCH REINFORCEMENTS**

10ème Armée

**11. RENFORTS RUSSES\* - RUSSIAN REINFORCEMENTS**

9ème Armée, 10ème Armée

**12. RETRANCHEMENT\* - ENTRENCH**

Placer une Tranchée niveau 1 dans n'importe quel espace occupé par une armée amie ravitaillée. Les deux camps peuvent désormais se retrancher.

**13. VIOL DE LA BELGIQUE\* (2) - RAPE OF BELGIUM**

Ne peut être jouée que si les PC jouent "Août 14", et si les Alliés sont encore en Mobilisation, pas en Guerre Limitée ou Totale. Retirer 1 PV.

**14. RENFORTS BRITANNIQUES\* (1) - BRITISH REINFORCEMENTS**

1ère Armée, 1 corps

**15. RENFORTS BRITANNIQUES\* - BRITISH REINFORCEMENTS**

4ème Armée, 1 corps

**16. ROUMANIE\* (1) - ROMANIA**

Ne peut pas être jouée après "Chute du Tzar" La Roumanie rejoint les Alliés

**17. ITALIE\* (2) - ITALY**

L'Italie rejoint les Alliés. Ajouter 1 PV à la phase d'Etat de Guerre de chaque tour où cet événement n'est pas joué une fois que les Alliés sont en Guerre Totale.

**18. BARRAGE EN OURAGAN CC - HURRICANE BARRAGE**

Une attaque BR ajoute +1 au dé.

**19. SUPERIORITE AERIENNE - AIR SUPERIORITY**

Une attaque BR ou FR ajoute +1 au dé

**20. RENFORTS BRITANNIQUES\* - BRITISH REINFORCEMENTS**

Corps AUS, Corps CND

**21. GAZ PHOSGENE\* CC - PHOSGENE GAS**

Une attaque FR ajoute +1 au dé

**22. RENFORTS ITALIENS\* - ITALIAN REINFORCEMENTS**

Ne peut être jouée qu'après que l'Italie a rejoint les Alliés, 5ème Armée

**23. CAPE ET EPEE\* - CLOAK AND DAGGER**

Le joueur allié peut examiner toutes les cartes dans la main du joueur PC puis utiliser la valeur de la carte en OPS.

**24. RENFORTS FRANÇAIS\* - FRENCH REINFORCEMENTS**

7ème Armée

**25. RENFORTS RUSSES\* - RUSSIAN REINFORCEMENT**

6ème Armée, 7ème Armée, 2 corps

**26. LUSITANIA\* (2) - LUSITANIA**

Ne peut être jouée qu'après "Blocus" et avant "Télégramme Zimmermann". Soustraire 1 PV

**27. GRANDE RETRAITE\* (1) - GREAT RETREAT**

Toutes les unités RU attaquées ce tour peuvent retraiter avant combat. Cela doit être annoncé avant de lancer le dé pour chaque combat. Il n'y a pas de résolution du combat, et les Cartes de Combat sont considérées comme non jouées (reviennent en main du joueur). Les unités RU doivent retraiter d'un espace. Les unités PC à pleine force peuvent avancer.

**28. LANDSHIPS\* - LANDSHIPS**

Permet de jouer "Royal Tank Corps"

**29. YUDENITCH\* (RENFORTS RU) - YUDENITCH (RU REINFORCEMENTS**

Déployer l'armée russe CAU dans tout espace ravitaillé en Russie sur la carte du Proche Orient

**30. SALONIQUE\* (1) - SALONIKA**

Peut RS jusqu'à 3 corps BR/FR (depuis la carte ou la Réserve) à Salonique. Cela compte comme une action de RS.

**31. MEF\* (1) (RENFORTS BR) - MEF (BR REINFORCEMENTS)**

Ne peut être jouée que si la Turquie est en guerre et avant "Salonique" Placer l'Armée MEF dans n'importe quel espace MEF. Voir 9.5.3.5

**32. RENFORTS RUSSES\* - RUSSIAN REINFORCEMENTS**

12ème Armée

**33. GRANDE FLOTTE\* - GRAND FLEET**

Annule la carte "Flotte de Haute Mer" si jouée immédiatement après.

**34. RENFORTS BRITANNIQUES\* - BRITISH REINFORCEMENTS**

3ème Armée, 2 corps

**35. LES CHARS ET LES RICAINS\* - YANKS AND TANKS**

Le joueur allié utilise cette carte en Opérations, et tous les combats impliquant une unité US pendant ce Round d'Action auront +2 au dé.

**36. ATTAQUE DE MINE CC - MINE ATTACK**

Une attaque BR contre un défenseur retranché ajoute +1 au dé. Ne peut affecter qu'un combat par tour.

**37. ARMEE DE L'AIR INDEPENDANTE\* (1) - INDEPENDANT AIRFORCE**

Annule ou empêche le PR GE supplémentaire de l'événement Rathenau.

**38. RENFORTS US\* - USA REINFORCEMENTS**

Ne peut être jouée qu'après "Over There", 1 corps

**39. ILS NE PASSERONT PAS CC - THEY SHALL NOT PASS**

Annule toute retraite quand le défenseur est dans un espace de fort FR.

**40. 14 POINTS\* - 14 POINTS**

Ne peut être jouée qu'après "Télégramme Zimmermann" Seul le joueur allié peut proposer la paix pour le restant de la partie. Enlever 1 PV.

**41. ARMEE ARABE DU NORD\* (RENFORTS BR) - ARAB NORTHERN ARMY**

Ne peut être jouée que si la Turquie est en guerre. Déployez le corps BR ANA dans l'espace Arabie.

**42. RENFORTS BRITANNIQUES\* - BRITISH REINFORCEMENTS**

5ème Armée, 1 corps, corps PT

**43. RENFORTS US\* - USA REINFORCEMENTS**

Ne peut être jouée qu'après "Over There", 1ère Armée, 2 corps

**44. GRECE\* (1) - GREECE**

La Grèce rejoint les Alliés

**45. OFFENSIVE KERENSKY\* CC - KERENSKI OFFENSIVE**

Ne peut être jouée qu'après "Chute du Tzar" et avant "Révolution Bolchevique"

Le joueur allié utilise cette carte en Opérations et une attaque RU contre un espace contenant des unités AH, BU ou TU ajoute +2 au dé.

**46. OFFENSIVE BRUSILOV\* (2) - BRUSILOV OFFENSIVE**

Le joueur allié utilise cette carte en Opérations (valeur OPS de la carte) et ajoute +1 au dé pour TOUTES les attaques RU ce round d'action. Une des attaques RU contre des unités CP non GE annule tous les effets de tranchée.

**47. RENFORTS US\* - USA REINFORCEMENTS**

Ne peut être jouée qu'après "Over There"

2ème Armée, 1 corps

**48. ROYAL TANK CORPS CC - ROYAL TANK CORPS**

Ne peut être jouée qu'après "Landships" Annule les décalages de colonne dus aux tranchées pour une attaque BR contre un espace de terrain clair en France/Belgique. Ne peut être utilisée que pour un combat par tour.

**49. PIPELINE DU SINAI\* - SINAI PIPELINE**

Annule le malus de -3 pour les unités alliées uniquement. L'effet du désert en été reste. Permet de jouer "Allenby"

**50. ALLENBY\* (1) (RENFORTS BR) - ALLENBY**

Ne peut être jouée qu'après "Pipeline du Sinai". Déployez l'Armée NE britannique à Alexandrie.

**51. TOUT LE MONDE AU COMBAT\* (1) - EVERYONE INTO BATTLE**

Ne peut être jouée qu'après au moins l'un des événements suivants ait eu lieu: Blücher, Michel, Offensive de la Paix.

Les unités alliées en Italie, France et Belgique sont considérées comme une seule nationalité pour l'activation jusqu'à la fin du tour (uniquement).

**52. CONVOI\* - CONVOY**

Ne peut être jouée qu'après "Lâchez les U-Boots". Annule les effets de cette carte. Retirez 1 PV.

**53. ARMEE D'ORIENT\* (RENFORTS FR) - ARMY OF THE ORIENT**

Placer l'armée française d'Orient dans l'espace Salonique s'il est sous contrôle allié, et sous réserve des limites d'empilement.

**54. TELEGRAMME ZIMMERMANN\* (2) - ZIMMERMANN TELEGRAM**

Ne peut être jouée que si le marqueur d'entrée US est dans la case "Télégramme Zimmermann autorisé".

Retirez 1 PV. Les USA rejoignent les Alliés. Permet de jouer "Over There" à partir du tour suivant.

**55. OVER THERE\* - OVER THERE**

Ne peut être jouée qu'après "Télégramme Zimmermann". Permet de jouer des renforts US à partir du tour suivant. TOUTES les cartes de PR alliées jouées contiennent 1 PR US.

## 2/ Cartes optionnelles ajoutées dans l'extension

### CARTES PUISSANCES CENTRALES

**56. REPLI\* CC - WITHDRAWAL**

Les unités en défense annulent une perte de pas de Corps et retraitent d'un espace à la place. Cela annule aussi la retraite causée par la défaite en combat. Si aucun pas de corps n'a été perdu, un pas de perte d'armée peut être annulé. (voir clarification carte alliée n°6)

**57. KAISERTREU\* CC - KAISERTREU**

Une attaque ou une défense AH gagne +1 au dé.

**58. TIMIDITE DE LA STAVKA - STAVKA TIMIDITY**

Peut être jouée après que le Tzar ait pris le commandement. Aucune attaque RU contre des unités GE (uniquement) retranchées

pour le restant du tour. Les piles mixtes peuvent être attaquées.

**59. RESTAURATION POLONAISE\* - POLISH RESTAURATION**

Les PC doivent contrôler Varsovie pour jouer cette carte.

Enlever 1 PV. Ajouter les 3 Corps Polonais à la Réserve PC. Ces corps sont traités comme s'ils étaient allemands mais ne peuvent pas être reconstruits si Varsovie est alliée.

**60. DETERMINATION TURQUE\* CC - TURK DETERMINATION**

Un défenseur TU dans un espace non retranché est considéré comme étant dans une Tranchée 1 à tous égards pour ce combat uniquement.

**61. HAIG\* - HAIG**

Les unités GE retranchées en France/Belgique/Allemagne peuvent ignorer tous résultats de retraite face à des attaques d'unités BR pour ce tour. Plus d'effet après que Michel, Blücher et Offensive de la Paix ont été jouées.

**62. ACHTUNG: PANZER\* CC - ACHTUNG PANZER**

Une attaque GE dans un espace de terrain clair gagne +1 au dé.

**63. DESERTIONS RUSSES\* - RUSSIAN DESERTIONS**

Peut être jouée après Chute du Tzar. Les PC peuvent réduire quatre unités RU ayant deux pas.

**64. ALBERICH\* CC - ALBERICH**

Ne peut pas être utilisée si les Alliés jouent Royal Tank Corps ou Les Chars et les Ricains.

Annule une attaque alliée en France/Belgique. Les cartes CC alliées sont considérées comme non jouées.

**65. PRINCE MAX\* - PRINCE MAX**

Ne peut pas être jouée après "H-L prennent le commandement" ou bien à partir du tour 13. La carte "H-L Prennent le Commandement" est retirée du jeu définitivement. Un match nul est considéré comme une victoire PC (y compris en compétition).

**CARTES ALLIEES**

**56. TAXIS DE LA MARNE\* - PARIS TAXIS**

Le joueur allié reçoit 1 PR supplémentaire pour remettre immédiatement à pleine force une armée FR réduite qui soit à ou adjacente à Paris. Le PR ne peut pas être utilisé pour recréer une unité éliminée.

**57. CAVALERIE RUSSE\* - RUSSIAN CAVALERY**

Placer les deux corps de cavalerie russe dans tout espace en Russie qui contient une armée russe ravitaillée. Il faut respecter les limites d'empilement.

**58. GARDES RUSSES\* CC - RUSSIAN GUARDS**

Une attaque russe ajoute +1 au dé.

**59. CHASSEURS ALPINS CC - ALPINE TROOPS**

Une attaque avec des unités IT (uniquement) ajoute +1 au dé.

**60. LEGION TCHEQUE\* - CZECH LEGION**

Retirer du jeu 1 corps AH de la case « Eliminated/Replaceable Box ». Ajouter le corps RU Czech Legion dans la Réserve alliée.

**61. MAUDE\* CC - MAUDE**

Une attaque par des unités BR traçant leur ravitaillement vers Bassora peut tirer sur la Table d'Armée.

**62. L'AFFAIRE SIXTE\* (1) - THE SIXTUS AFFAIR**

Tirer sur la table des Conditions de Paix alliées 0-19. Ce n'est pas une offre de paix normale et on ne peut pas l'accepter pour faire match nul.

**63. DOS AU MUR\* CC - BACKS TO THE WALL**

Un espace avec une armée BR en France/Belgique peut annuler une retraite.

**64. RENFORTS US\* - USA REINFORCEMENTS**

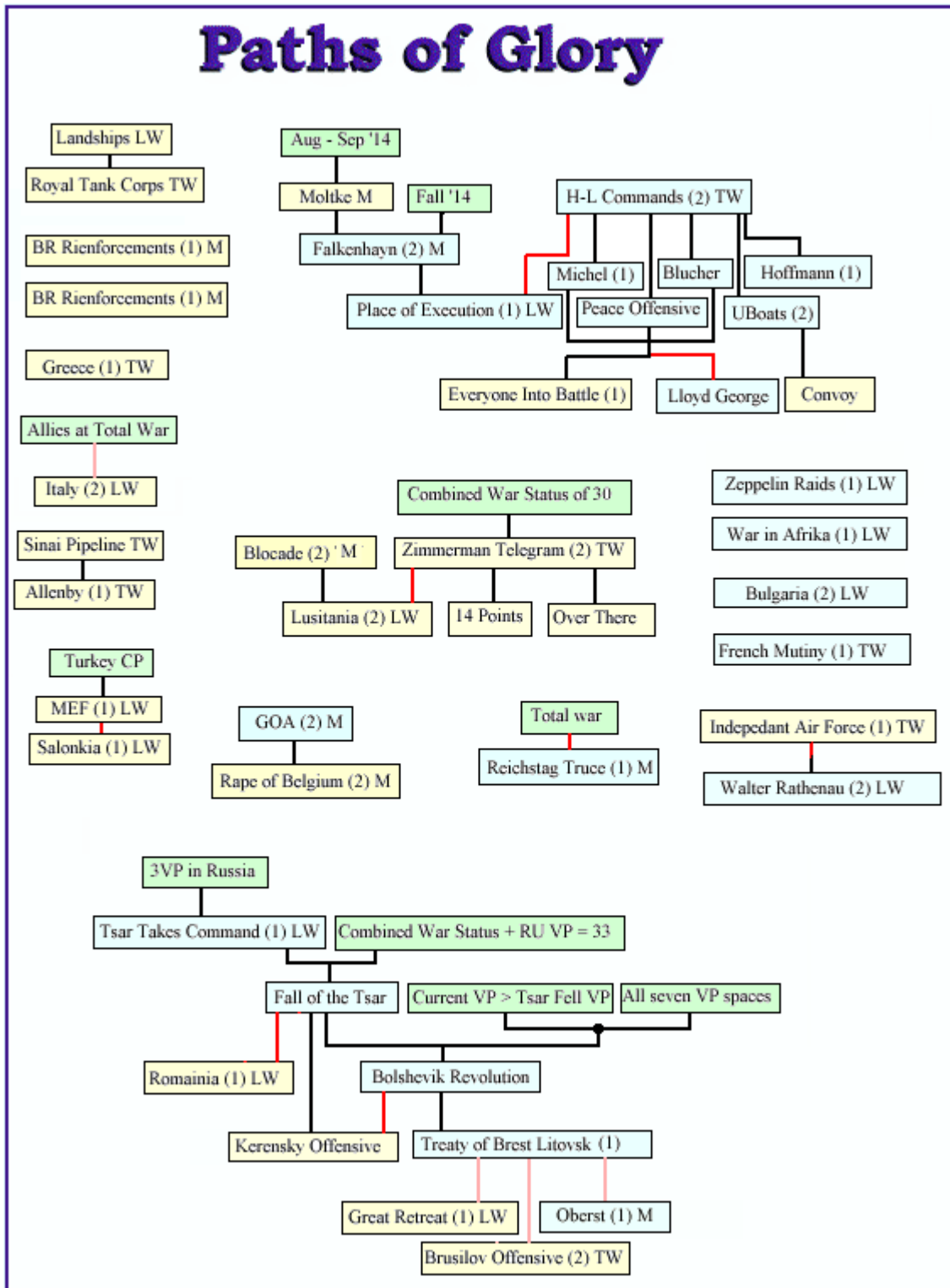
Ne peut être jouée qu'après "Over There" 2 Corps [2-1-4/1-1-4]

**65. GRIPPE\* - INFLUENZA**

Peut être jouée si l'Etat de Guerre Combiné est de 30 ou plus.

Aucun camp de peut jouer de PR pour le restant du tour. Les PR déjà joués ne sont pas perdus.

## Ordre et conditions de jeu des cartes



## Paths of Glory

### Clarifications et Réponses Officielles par le Concepteur du Jeu sur Consimworld jusqu'au Post n°4641.

Les questions sont organisées par type de règles. Les réponses sont en **gras**.

AP = Alliés, CP = Puissances Centrales.

OO = Offensive Obligatoire, NE = Proche Orient, DRM = Modificateur au Dé.

#### 4.3 Cartes Stratégiques de Départ

Est-ce que AP est informé de quand CP choisit de démarrer le jeu avec la carte "Août 14" ? **Oui, AP est au courant si CP choisit de l'avoir automatiquement, mais le CP n'est pas obligé de s'en servir.**

#### 7.0 Offensives Obligatoires

Si la "Grande Retraite" russe est en force et que les unités russes retraitent avant combat, est-ce qu'une OO peut être remplie ?

**Je dirais oui - ce n'est pas la "faute" des CP si les Russes se sauvent.**

*Clarification:* Attaquer un fort seul ne suffit pas pour une offensive obligatoire.

Est-ce que les unités ANA, AUS, CND, PT peuvent effectuer une OO anglaise si elles attaquent seules ? **Non.**

Est-ce que les Libyens peuvent effectuer une OO turque ? **Non.**

Si j'ai une OO russe et que plus tard dans le tour la Révolution Bolchevique est jouée, dois-je toujours effectuer mon OO ? **Non.**

Une pile à Anvers, Ostende Calais ou Amiens contient par exemple BE1 et BR1.

Est-ce que la pile peut être activée avec une OPS (9.2.3), ne faire attaquer que BE1 et remplir l'OO britannique puisqu'il a été activé comme une unité britannique ? **Non.**

#### 9.2 Opérations

Toutes les unités d'un espace doivent-elles être activées ? **Oui, mais elles ne sont pas toutes obligées d'attaquer et/ou de bouger. Mais il faut payer pour toute la pile en OPS.**

Combien d'OPS faut-il pour activer une pile à Ostende avec des armées française, anglaise et belge ? **2 OPS.**

Des Corps BR sont à Gallipoli et Andrinople. Est-ce que les deux espaces peuvent être activés pour attaquer Constantinople ? Il n'est pas clair si la règle 9.2.7. s'applique à un espace qui attaque, ce qui permettrait le mouvement, ou un espace attaqué, ce qui empêcherait le mouvement. **Elle s'applique**

**à l'espace attaquant, donc oui, cette attaque est autorisée.**

#### 9.5.3. Cartes de Renforts

*Clarification:* Si les règles ne l'interdisent pas, on peut jouer des renforts (s'il y a un endroit où les mettre) lorsque l'ennemi occupe la capitale du pays. Mais cela ne s'applique pas à Orléans: les unités ne peuvent s'y déployer que quand Paris est à fond d'empilement, pas occupé par l'ennemi. Est-ce que des armées françaises peuvent être placées à Orléans si Paris est contrôlé par le CP ? **Non.**

Quand une carte de renfort amène deux armées, on peut les déployer dans deux espaces différents ? **Oui.**

Est-ce qu'on peut jouer une carte de renfort comme événement si le seul espace où les unités pourraient entrer est déjà à fond d'empilement ? **En général non, mais Paris a une exception (Orléans).**

Est-ce qu'une carte de renforts allemands qui amène deux armées peut être jouée si Essen et Breslau sont pleines mais que Berlin n'a que deux unités, ce qui laisse la place pour l'une des deux armées ? **Non.**

**Virez quelqu'un pour faire de la place.**

Est-il possible de déployer des renforts (ou des armées reconstituées) dans une capitale ou une source de ravitaillement qui est sous contrôle ennemi mais pas occupée par l'ennemi ? **Non.**

#### 9.5.3.5 Invasion MEF

Est-ce que l'activation de la MEF coûte toujours 3 quand elle a une ligne de ravitaillement normale ? **Non.**

Si la MEF avance d'un espace depuis la tête de pont, puisqu'elle est attaquée et doit retraiter de deux espaces, est-elle éliminée pour retraite impossible parce qu'elle n'a qu'un espace où retraiter (la tête de pont) ? **Oui.**

#### 9.5.4 Cartes de Combat

Certaines cartes CC disent qu'on n'a la DRM que pour un combat. Si on fait un 6, est-ce qu'on a grillé la DRM ? Est-ce que la carte dure jusqu'à ce qu'elle ait eu un effet, ou bien est-ce une seule utilisation quel que soit le dé ? **Une seule utilisation. Mais c'était bien essayé.**

### 10.0 Empilement

Quelle est la pénalité pour le sur empilement ? Je suppose que la pénalité est appliquée aussitôt que le sur empilement arrive (retraites) ? **La pénalité est : ne le faites pas, mais si d'aventure un oubli arrive le joueur adverse peut choisir les unités à éliminer.**

Peut-on volontairement sur empiler un espace et éliminer celle de ses unités qu'on veut à la fin du round d'action ? **Non.**

### 11.0 Mouvement

Les règles disent que les deux camps peuvent entrer en Albanie. Est-ce que ses espaces démarrent le jeu sous contrôle allié ou neutre ? **Allié.**

Est-ce que les joueurs prennent le contrôle de ses espaces normalement lorsque leurs unités traversent en utilisant des OPS ?

**Oui.**

Est-ce que des unités ont le droit de s'arrêter avec des PM qui restent, laisser une autre unité bouger, puis reprendre leur mouvement en utilisant le reste de leurs PM ? J'ai l'occasion d'encercler un certain nombre d'armées. Pour ce faire, je dois contrôler les espaces A (un fort ennemi intact) et B. Est-ce que le mouvement suivant est autorisé ? L'armée 1 va dans l'espace A, assiégeant le fort, avec un PM. L'armée 2 bouge à travers A vers B, ce qui le convertit B, et revient en A assiéger le fort.

L'armée A revient à son point de départ pour couvrir ce flanc. **Non.**

14.3.1 dit qu'il faut être ravitaillé pour être activé. Dois-je comprendre qu'on peut activer l'espace mais que seule l'unité ravitaillée peut bouger ou attaquer ? **Oui.**

*Clarification:* Le BEF (Corps ou Armée) ne peut être utilisé qu'en Angleterre, France, Belgique ou Allemagne.

### 11.2 Tranchées

Est-ce qu'une tranchée vide a un effet ? Mettons que Metz est vide à part la tranchée 1. Si j'attaque Metz pour détruire le fort, je suppose que soit la tranchée est détruite avant mon attaque soit comme il n'y a personne la tranchée n'a pas d'effet. Exact ?

**Oui, comme disent les règles, les forts ne reçoivent pas les bonus de tranchée.**

Peut-on tenter de se retrancher dans un espace avec un fort assiégé ? **Oui.** Si oui, est-ce qu'une armée toute seule peut se retrancher ou bien est-ce que comme pour le mouvement il faut une unité pour assiéger et une autre pour creuser ? **Non, une armée seule peut se retrancher.**

J'attaque une unité ennemie retranchée dans un espace de fort et je l'élimine (mais pas le fort). J'avance dans l'espace avec une force capable d'assiéger le fort. Est-ce que la tranchée est réduite ou éliminée comme s'il n'y avait pas de fort ? **Oui.**

Qu'arrive-t-il aux tranchées dans des espaces qui sont HR en phase d'usure ? Il me semble que les 1 disparaissent et que les 2 deviennent des 1 ennemies. Exact ? **Oui.** Est-ce que la même chose arrive si l'espace contient un fort intact ? **Bonne question.**

**Je dirais non (mais il suffit d'y aller pour les convertir ou les éliminer).**

11.2.1 Est-ce que des armées dans plus d'un espace peuvent tenter de se retrancher en utilisant la même carte OPS ? **Oui.**

### 11.3 restrictions au mouvement sur la carte NE

Est-ce que le RS via une zone est considéré comme "entrer" pour la règle 11.3.1 ? **Oui.**

Est-ce que l'armée RU du Caucase peut utiliser les lignes en pointillés pour sortir de la carte NE ? **Non, si elle démarre dans le CAU, elle y reste.**

### 12.0 Combat

Un espace peut être activé en combat sans désigner l'espace à attaquer. Que se passe-t-il si le défenseur d'un autre espace attaqué retraite adjacent ? Est-ce qu'on peut attaquer cet espace anciennement vide, afin d'éliminer les unités repliées via la règle "1FP" (12.5.6) ? **Non, on ne peut pas attaquer un espace qui était vide au début de la phase de combat. On peut bien sûr attaquer des forts, mais les unités allemandes ne peuvent pas attaquer de forts russes jusqu'à OberOst ou Etat de Guerre 4.**

Est-ce que les armées russes peuvent attaquer dans le NE depuis les cases hors carte ? **Non.**

Les lignes russes en pointillés au NE: y a-t-il une limite au nombre d'attaques ou de retraites via ces lignes ? **Considérer que c'est un mouvement au sens de 11.3.2**

Si on attaque avec des unités dans le Sinaï et des unités qui ne sont pas dans le Sinaï, est-ce qu'on a toujours le -3 ? **Oui.**

Seules les armées NE peuvent attaquer Constantinople depuis Andrinople. Exact ? **Oui.**

Une armée est empilée avec deux corps dans un espace adjacent à Constantinople. Est-ce que la pile peut être activée pour une attaque sur Constantinople ? Si l'attaque autorise une avance après combat, est-ce que les corps peuvent avancer ? **Seuls les corps peuvent attaquer et avancer.**

Attaques à travers l'Adriatique: Est-ce que les IT peuvent attaquer à travers l'Adriatique sans soutien depuis l'autre rive ? **Oui (le jeu considère que les Italiens ont une tête de pont en Albanie).**

Quand on lance une attaque multinationale, les règles disent qu'un des espace doit contenir des unités de toutes les nationalités participantes. Est-ce que ces unités doivent participer à l'attaque ? **Oui.**

**9.2.3** sous-entend que les unités BE peuvent être considérées comme anglaises pour une attaque multinationale ? Par exemple est-il possible d'attaquer une unité allemande à Bruxelles avec la BEF à Ostende et un BE à Anvers ? **Non.**

L'Allemagne a une armée à Calais. Est-ce qu'une armée BR à Londres peut l'attaquer ? **Les Anglais ne peuvent attaquer depuis Londres à travers les lignes en pointillés que s'ils attaquent également Calais avec des unités amies en Belgique ou en France (voir 12.1.0)**

Est-ce que les Russes peuvent attaquer à partir des espaces "Vers..." ? **Les Russes peuvent attaquer depuis ces espaces, mais les Allemands ne peuvent ni attaquer ces espaces ni y avancer.**

**12.1.1** Cela implique qu'on peut activer un espace en combat et ne lancer aucune attaque à partir de cet espace. Exact ? **Oui.** Est-ce que le joueur peut décider, éventuellement suite au résultat d'un autre combat, de ne pas attaquer du tout à partir d'un espace activé en combat ? **Oui.**

**12.4.4** Cette règle semble indiquer qu'une unité n'est pas définitivement détruite si elle est éliminée en combat alors qu'elle est HR, alors qu'elle serait éliminée définitivement si on la laissait mourir de faim. **Non, une armée éliminée quand elle est HR est retirée du jeu. Voir 14.3.5**

**12.1.5** Est-ce qu'un joueur peut attaquer un espace donné plusieurs fois dans un même round d'action ? **Non.**

**12.1.9** Est-ce que des unités US et FR peuvent faire une attaque multinationale même s'il n'y a pas de pile multinationale ? **Non. 12.1.9 vaut pour le combat, pas pour l'activation, donc il s'applique.**

### **12.3 Attaques de Flanc**

Est-ce que des unités qui attaquent à travers des lignes en pointillés peuvent tenter une attaque de flanc en coordination avec des unités qui attaquent à travers des lignes pleines ? **Oui.**

Est-ce qu'une unité BR à Londres peut tenter une attaque de flanc en liaison avec une unité BR qui attaque depuis le continent ? **Oui.**

Est-ce que les espaces connectés par des pointillés sont considérés comme adjacents pour le DRM de +1 pour réussir la tentative d'attaque de flanc ? **Les lignes en pointillés ne contribuent pas au dé de réussite de l'attaque de flanc.**

Les règles d'attaque de flanc implique qu'il est possible de tenter une attaque de flanc à 50% (deux piles qui attaquent, chacune adjacente à une pile ennemie autre que le défenseur). Est-ce normal ? **Oui.**

Est-ce que les combats sont résolus l'un après l'autre pour évaluer les bonus d'attaque de flanc ? **Oui.**

### **12.4 Prendre des Pertes**

Peut-on choisir de remplacer une armée réduite qui subit des pertes par un corps réduit même s'il y a des corps intacts dans la Réserve ? **Non.**

Dans le cas improbable où l'armée RU CAU et la MEF attaquent ensemble, qui prend les pertes en premier ? **Au choix du joueur.**

Deux armées françaises à pleine force sont attaquées et doivent prendre 7 pertes. Il n'y a pas de corps français dans la Réserve. Est-ce que les Alliés doivent retourner les deux armées et ignorer le dernier point de



perte ? S'il y avait un corps dans la réserve, une armée serait obligée d'être éliminée et le corps réduit pour satisfaire les 7 pertes. **Non, dans ce cas une armée sera définitivement éliminée et l'autre intacte. On réduit l'armée comme s'il y avait un corps en réserve, puis elle est retirée du jeu parce qu'il n'y en a pas. Faire autrement serait récompenser le joueur qui joue mal en ne laissant pas d'unités en réserve.**

Est-ce qu'on prend les pertes avant les retraites ? **Oui.**

Une Armée serbe reçoit 4 pertes et en inflige 2. Je considère le résultat comme étant: réduire l'armée Serbe (2 points), éliminer l'armée serbe (2 points), remplacer par un corps. Le corps serbe doit retraiter 2 espaces mais ne peut pas, il n'y a qu'un espace de libre. Est-ce que l'armée serbe est éliminée définitivement ? **Oui. La substitution de corps depuis la réserve n'est pas censée être un échappatoire pour les armées.**

### 12.5 Retraites

Si le combat est un match nul, est-ce qu'un des camps peut décider de retraiter quand même ? **Non.**

Si on perd avec une différence de 1, peut-on retraiter de 2 espaces quand même ? **Non.**

Est-on obligé de ne pas retraiter si on perd un combat mais qu'aucune des unités attaquantes ne peut avancer ? **Exact. Pas d'avance possible, pas de retraite.**

Est-ce que des unités dans des ports peuvent retraiter par la mer ? **Non.**

Retraites à travers la Manche. Est-ce que des unités BR peuvent retraiter à travers la Manche ? Et peuvent-elles retraiter à Londres et de là sur le continent (sur un espace différent) ? **Oui.**

Est-ce que les détroits sont considérés comme des liaisons normales pour les retraites ? **Oui.**

Si des armées sont obligées de retraiter à travers des espaces ennemis, peuvent-elles retraiter sur des forts ennemis ? p.ex. 3 armées RU à Lodz sont obligées de retraiter et Varsovie, Czeszocowa et Plock contiennent des unités CP. Est-ce que les RU peuvent retraiter à Thorn (où elle seront ravitaillées via Tannenberg AP) ? Si oui, peuvent-elles assiéger le fort ? **Non. Elles ne peuvent retraiter dans un fort ennemi que s'il est déjà assiégé.**

**12.5.3** Mettons qu'il y a une seule armée GE à pleine force à Metz avec une tranchée 1. Les Français attaquent Metz et infligent 7 FP. L'armée allemande est remplacée par un corps réduit. Dans une tranchée, on peut prendre un pas de perte supplémentaire pour éviter la retraite. Donc est-ce que mon adversaire peut éliminer le corps réduit et m'empêcher d'avancer ?

**Non. Les règles disent qu'il faut qu'au moins un pas survive pour que l'annulation de la retraite marche.**

Peut-on retraiter dans un espace qui a déjà été attaqué (mais qui n'est pas occupé) ? Et s'il est occupé ? **Oui. Naturellement, 12.5.5 reste valable.**

Peut-on retraiter de 2 espaces alors qu'une retraite de 1 était requise, pour éviter d'être en sur empilement ? **Non.** Si non, qu'arrive-t-il dans l'espace en sur empilement ? Peut-on choisir quelles unités sont éliminées ? **Oui, mais seulement parmi les unités qui retraitent.**

### 12.6 Avances

Pendant l'avance après combat, est-ce que l'attaquant, s'il est autorisé à avancer de 2 espaces, peut avancer dans un fort avec une partie de ses attaquants suffisante pour l'assiéger et continuer son avance dans un autre espace avec le reste de ses unités ? **Non. 12.6.5**

### 13.0 Redéploiement Stratégique

Est-ce que la séquence de RS suivante est autorisée ?

1/ RS un corps français de la réserve à Verdun (où il y a déjà un corps français)

2/ RS le corps français qui était déjà à Verdun à Cambrai (qui est vide)

3/ RS un autre corps français de la réserve à Cambrai puisque maintenant il y a un corps français sur place ?

**Oui.**

*Clarification:* Un corps ne peut pas RS depuis la réserve s'il ne peut pas tracer une route vers un espace de son pays d'origine (ou un port). Est-il possible de RS un corps allemand depuis la réserve vers un espace occupé par une autre nationalité CP en territoire CP non-allemand ? **Non. Il faut une unité de la même nationalité.**

D'un autre côté, est-il légal de RS des unités hors d'espaces contenant deux

nationalités ? **Oui, c'est un avantage du RS sur les OPS.**

Est-il légal de RS une armée britannique directement de Londres en Italie, en l'occurrence via Grenoble ? **Tant qu'il y a une connexion en pointillé de Londres en France et de là à Grenoble, oui. Sinon ce serait un mouvement naval illégal.**

Est-ce que le corps MN peut être RS bien qu'il n'ait pas de points de mouvement ? **Non, le corps MN ne peut pas quitter le Monténégro.**

Est-ce que des armées RU peuvent RS (pour 4 pts) hors de leurs cases de ravitaillement ? **Bien sûr.**

**13.1.8 Clarification:** Le corps BEF ne peut jamais RS vers/depuis la tête de pont MEF.

### **13.2 Restrictions du SR au Proche Orient**

Est-ce que le joueur Allié peut RS un corps au Proche Orient même si la Turquie n'est pas encore en guerre ? **Oui.**

*Clarification:* Si on RS un corps au NE depuis la réserve, ça compte comme l'un des mouvements navals NE autorisés, mais il faut terminer dans un espace avec une unité amie ravitaillée - pas dans un port (sauf s'il y a une unité dedans). Pour se déplacer par la mer vers un port vide, il faut partir d'un port sur la carte (à part Londres bien sûr). Le RS depuis le NE vers la réserve compte également comme un mouvement vers/depuis le NE.

Si les Alliés veulent RS un corps BR de la réserve pour rejoindre une unité à Gaza, est-ce que ça peut se faire un tour ? Ou bien faut-il s'arrêter au port d'Alexandrie et bouger à Gaza la phase suivante ? **Si l'unité à Gaza est ravitaillée, oui. Mais une unité qui RS depuis un port serait obligée de s'arrêter à Alexandrie. (La référence aux règles en 13.1.8 est ambiguë - c'est un mouvement naval dans le sens où ça compte comme le seul RS autorisé en 13.2.1)**

Imaginons une connexion terrestre alliée au NE via Constantinople. Quelles sont les limitations pour le RS allié (hors Russie) depuis ou vers la carte NE ? **J'avoue n'avoir perdu Constantinople que deux fois, et à chaque fois la perte a été décisive donc la question ne s'est jamais posée. Compte tenu du réseau ferré limité au NE et que c'était un théâtre**

**secondaire, je le compterais dans la limite normal des mouvements par mer.**

Comme les unités bulgares sont des corps, peuvent-elles marcher (pas RS) vers le NE sans restriction ? **Oui, mais c'est une longue marche.**

A part Constantinople et Bursa, aucune des autres zones en Turquie n'est "sur" la carte NE. Est-ce que ça veut dire que plus d'1 corps BR par tour peut RS par mer vers MEF1, MEF2 ou MEF3 si la tête de pont est dans l'un de ces espaces ? **Oui. Seule MEF4 est au Moyen Orient.**

Est-ce que des corps non britanniques peuvent RS par mer au Moyen Orient ? **Non, seulement les corps BR et AUS.**

Est-ce que les restrictions au RS dans le NE s'appliquent au RS par mer depuis ou vers Constantinople ? **Oui.**

### **14.0 Ravitaillement**

**14.1.2** Peut-on tracer son ravitaillement vers une source de ravitaillement assiégée ? **Non.**

Si une source de ravitaillement est capturée puis recapturée, est-elle utilisable à nouveau comme source de ravitaillement ?

**Oui.**

Je suppose qu'on ne peut pas tracer de ravitaillement depuis une source de ravitaillement adjacente si elle est sous contrôle ennemi, qu'elle soit occupée ou non ? **En effet.**

Est-ce qu'un fort assiégé qui est également une source de ravitaillement reste une source de ravitaillement ? **Oui mais personne ne peut s'en servir.**

Soit une pile avec des Serbes et des Français isolés à Valjevo : les Serbes sont encore ravitaillés parce qu'ils sont en Serbie, mais les Français sont HR. Je suppose que les Français ne peuvent plus ni bouger ni attaquer, mais qu'il en coûte toujours 2 OPS pour activer l'espace, même si les Serbes sont les seuls à pouvoir faire quoi que ce soit ? **Exact.**

Si Belgrade est capturée par le CP est-ce que toutes les unités serbes hors de Serbie sont HR ? Cette question suppose que Belgrade soit la seule source de ravitaillement serbe disponible. **Sans Salonique, oui.**

Les Turcs ont pris le contrôle de Port Saïd et d'Alexandrie. Les Turcs sont ensuite allés au nord pour protéger Constantinople.

Un corps britannique occupe ensuite Alep, et met tout ce qui est au sur HR pour le CP. Cependant ces espaces ne sont pas non plus en ravitaillement AP. Est-ce que le joueur AP prend le contrôle (avec les PV) des espaces CP qui ont été mis HR ?

**Les forts restent turcs, les autres sont convertits, mais s'ils ne sont pas en ravitaillement allié le tour prochain ils seront reconvertis de nouveau.**

La règle dit que les Roumains peuvent tracer leur ravitaillement vers des sources russes. Mais les lignes vers les sources de ravitaillement russes sont marquées "RU seulement". **Les règles ont raison pour le ravitaillement RO.**

### 15.0 Forts

Est-ce qu'un fort avec une unité en défense peut être détruit en une seule attaque ? Par exemple, si les Français attaquent Metz avec un seul défenseur allemand, est-ce que la forteresse peut être détruite dans ce combat si assez de FP sont infligés ? **Oui, mais dans le cas de Metz pas si une armée GE est là. (Même une armée réduite sur un 7 va prendre 5 FP – en supposant qu'il y a un corps entier en réserve - et le FP de Metz est 3. Voir 12.4.6 & 15.1.7)**

**15.1.2 et 12.6.1** Si un fort est attaqué depuis un espace adjacent et est détruit, est-ce que les attaquants à pleine force peuvent occuper l'espace ? **Oui.**

Si on attaque et qu'on détruit un fort, est-on obligé d'avancer ou est-ce que c'est comme n'importe quel combat ? **On n'est pas obligé d'avancer.**

### 15.2 Sièges

Si deux unités assiègent un fort et que l'espace est activé est-ce qu'une unité peut attaquer le fort et l'autre un espace adjacent ? **Oui. 15.2.3 & 11.1.8**

Est-ce qu'une unité capable d'assiéger un fort peut entrer et quitter l'espace du fort dans le même mouvement ? **Non, mais une autre unité pourrait alors avancer à travers le fort assiégé dans le même round.**

Si un camp assiège un fort, puis bouge une unité à travers et vers des espaces sous contrôle ennemi. Est-ce que cela convertit ces espaces ? **Oui. Tant que le fort est assiégé, on peut se ravitailler à travers, le**

**traverser, etc. Donc unité qui traverse l'espace d'un fort assiégé pour entrer dans un espace ennemi le convertit (sauf si c'est aussi un espace de fort).**

Est-ce que des unités qui assiègent un port peuvent se ravitailler par la mer via le port qu'elles assiègent ? **Non.**

*Clarification:* Quand on assiège un fort, d'autres unités (corps ou armée, pas d'importance) ont parfaitement le droit, soit durant le round soit plus tard, de traverser l'espace du fort et de convertir les espaces sans forts qu'elles traversent. Une unité qui assiège un fort a également le droit de partir dans n'importe quelle direction au cours d'un prochain round, mais en général si personne ne prend le relais du siège et qu'elles vont vers l'avant elles risquent de se retrouver HR. En gros, un fort assiégé n'existe pas pour les unités qui n'assiègent pas, sauf pour les PV (et le ravitaillement par mer à Riga).

**15.2.4** Si un espace contenant un fort ami est occupé par l'ennemi mais n'est plus assiégé, est-ce que le ravitaillement ami peut être tracé à travers cet espace ? Ou dans l'espace lui-même (si c'est une source de ravitaillement) ? Est-ce que des unités ennemies peuvent RS dans cet espace ? **Non à tout, il y a toujours un ennemi là bas. Mais l'ennemi ne peut pas tracer son ravitaillement à travers cet espace.**

Il est clair qu'aucun combat depuis ou vers un espace de désert ne peut avoir lieu en été, mais est-ce que des unités peuvent avancer et assiéger une forteresse sans garnison qui est dans le désert en été ? **Oui. Ce n'est pas du combat.**

### 16.0 Etat de Guerre.

Est-ce que les changements de l'Etat de Guerre ont lieu pendant la phase d'action quand une carte est jouée ? **Oui. Le passage en Guerre Limitée ou Guerre Totale se fait à la Phase d'Etat de Guerre à la fin du tour, mais les règles qui font référence à un score d'Etat de Guerre (comme Zimmermann, Course à la Mer ou OberOst) prennent effet immédiatement.**

Est-ce qu'on peut jouer des cartes juste pour l'Etat de Guerre après que leur condition soit passée ? par exemple la carte Viol de la Belgique quand les Alliés sont en Guerre Limitée. **Pour Viol de la Belgique c'est**

**non, mais pour certaines cartes c'est possible, comme OberOst ou Falkenhayn. En revanche, on ne peut plus jouer comme événement les cartes suivantes: Trêve au Reichstag (après la Guerre Totale), MEF (après Salonique) ou Lieu d'Exécution (après H-L).**

#### 17.0 Renforts

*Clarification:* Une unité ne peut pas être renforcée si elle ne peut pas tracer une route vers un espace de son pays d'origine ou un port.

Je veux recréer l'armée BE 1 en utilisant un PR allié. Mettons que les CP contrôlent Bruxelles et Ostende, mais que les Alliés ont toujours Anvers à cause du fort intact. Est-ce que BE 1 doit être recréée à Anvers et devenir immédiatement HR ou bien peut-on la reconstruire à Calais ? **Ma première impulsion serait de dire Anvers (donc il faudra attendre), mais d'un autre côté je ne veux pas que les Allemands ignorent le fort pour tenir l'armée BE hors du jeu, donc j'autorise Calais.**

Peut-on reconstruire des corps dans la Réserve quand leur capitale est occupée ? **A part les Belges et les Serbes, non.**

Belgrade est assiégée. Les événements Salonique et Grèce n'ont pas encore été joués. Les PR alliés ne peuvent pas être utilisés pour reconstruire une armée serbe dans un autre espace ami en Serbie ? Les règles disent que les armées reconstruites sont traitées comme des renforts. Les règles sur les renforts disent que les armées peuvent être déployées sur la capitale ou sur une source de ravitaillement sous contrôle ami à l'intérieur du pays. Je suppose que puisque les Serbes sont ravitaillés dans toute la Serbie cela ne veut pas dire que tous les espaces en Serbie sont considérés comme des sources de ravitaillement. Les armées Serbes ne peuvent être reconstruites qu'à Belgrade et Salonique, est-ce exact ? **Oui.**

Les Serbes ont été éjectés de Belgrade. Comme la Grèce n'est pas encore en jeu et que Belgrade est sous contrôle AH les Serbes ne peuvent plus faire venir de renforts, vrai ? **Ils peuvent RS des corps depuis la réserve, et remettre à pleine force des armées réduites sur la carte, mais ils doivent posséder Belgrade ou Salonique pour recréer des armées.**

Les règles disent assez clairement que les renforts peuvent arriver soit à Vienne soit à Budapest, mais les points de renfort ne peuvent être utilisés si une unité ennemie occupe Vienne ou Budapest (l'une des deux). **Exact.**

#### Cartes de Stratégie

Plusieurs cartes (Royal Tank Corps, Offensive Brussilov) annulent les effets des tranchées. Est-ce qu'elles permettent aussi des attaques de flanc, ou est-ce qu'elles annulent simplement les décalages de colonnes ? Est-ce que le défenseur peut toujours annuler la retraite en prenant un pas de pertes supplémentaire (12.5.3) ? **Cela dépend des cartes. Notez la différence entre RTC et Michel, par exemple.**

Est-ce que le défenseur peut toujours jouer des CC de défense dans une tranchée (p.ex. Mitrailleuses Fortifiées) ? **Oui.**

Y a-t-il une limite au nombre de CC qu'on peut jouer dans un round d'action ou dans un tour ? **Non.**

Quels sont les effets de Repli ou de Kemal face à une attaque de flanc qui a réussi ? **C'est un problème généré quand on a inséré un moment spécifique pour jouer les cartes dans la séquence de combat, alors qu'à l'origine c'était "jouer les cartes quand elles s'appliquent". Il y a des arguments des deux côtés. Là tout de suite, je donnerais l'avantage à celui qui a réussi son attaque de flanc en disant non, on ne récupère pas le dernier pas de pertes et pas de Kemal. (Mais à l'origine les deux cartes auraient été jouées après le jet de dé d'attaque de flanc, donc si l'attaque de flanc réussissait on n'aurait pas joué la carte - en tout cas Kemal. Si des joueurs veulent la jouer comme ça je n'aurai pas d'objections).**

Carte "Mauvais Temps": si le défenseur gagne la bataille, elle reste déployée ? **Oui.** Par la suite, si celui qui l'a jouée attaque, est-ce que le défenseur en bénéficie ? **Non.**

#### Cartes de Stratégie CP

*Interceptions Sans Fil n°2* Une unité autrichienne empilée avec un corps allemand effectue une attaque de flanc contre une unité russe en collaboration avec une autre unité autrichienne. Est-ce que ça satisfait les conditions pour les interceptions

sans fil ? **Non, des unités AH peuvent participer, mais la carte requiert une attaque de flanc allemande.**

Il faut que ce soit une attaque de flanc GE, mais qu'est-ce qui constitue exactement une attaque de flanc GE, est-ce qu'une armée GE doit être impliquée, et donc cette carte ne peut jamais être utilisée dans le NE ? **C'est ça.**

*Armée Süd n°10* Est-ce qu'une pile avec une armée AH un corps AH et un corps GE est une Armée Süd valable ? **Non, l'armée Sud ne peut avoir qu'une seule unité AH (et jusqu'à 2 corps GE).**

*OberOst n°11* Peut-on la jouer après que les restrictions aux forts ont été levées, juste pour l'état de guerre ? Même après que le CP est en guerre limitée ? **Oui et oui.**

*Lieu d'Exécution n°26* Peut-on la jouer après H-L prend le commandement, juste pour l'état de guerre ? **Non.**

Lieu d'exécution mentionne "un espace avec un fort". Est-ce que des espaces avec des forts détruits ou assiégés marchent ? **Non.**

Lieu d'exécution ne peut être jouée comme CC que dans une attaque GE contre un fort FR, exact ? Si tous les forts FR sont détruits elle devient injouable, exact ? **On peut toujours la jouer pour l'Etat de Guerre (pas d'autre effet).**

Je suis sur le Rhin. Les forts français sont intacts. Est-ce que je peux jouer Lieu d'Exécution sans effet, juste pour faire progresser l'état de guerre ? **Non.**

*11ème Armée n°29* Est-ce que cet événement peut être joué alors que la 11ème Armée n'est pas encore arrivée ? **Oui.**

Après que 11ème Armée a été joué, GE 11 + AH c sont considérés comme une seule nationalité et donc activés pour 1 OPS.

Est-ce que la pile ci-dessus plus une autre unité GE (armée ou corps) coûte toujours 1 OPS à activer ? **Oui.**

Est-ce que la pile ci-dessus plus une autre armée AH coûte toujours 1 OPS à activer ? **Non. (un autre CORPS AH ou BU ou TU marcherait).**

Est-ce que la pile ci-dessus peut coopérer avec une autre pile contenant exclusivement des unités AH pour une attaque de flanc ? **Oui.**

Est-ce que GE 11 + corps AH + corps TU peut coopérer avec une armée AH dans un espace et une armée TU dans un autre ?

**Oui - prévenez moi le jour où ça arrive.**

*Guerre en Afrique n°32* Est-ce qu'un corps BR réduit est suffisant pour annuler le PV ? **Seulement s'il aucun corps entier n'est disponible.**

Peut-on prendre le corps dans les unités détruites ? **Non.**

Est-ce que le joueur BR peut choisir de retirer un corps qui est nécessaire à un siège ? Par exemple, il y a 2 corps BR à Beersheeba, peut-on prendre l'un des deux ? **Oui, mais le fort n'est plus assiégé.**

*Walther Rathenau n°33* Rathenau génère 1 PR GE par tour même si les CP ne jouent pas de cartes de PR ? **Oui.**

*Traité de Brest-Litovsk n°45* Après Brest-Litovsk, est-ce que des unités russes peuvent tracer leur ravitaillement à travers des unités alliées ? Et à travers des espaces alliés non russes ? **Je dirais non et non si vous avez envie de tenir le compte de quels espaces sont à qui.**

Après le traité de Brest-Litovsk, est-ce que les Soviétiques peuvent assiéger une forteresse inoccupée ? Peuvent-ils avancer dans des espaces CP non occupés ? **Oui aux deux - si les CP est assez bête pour les laisser faire.**

Des piles combinées GE/TU et BU/TU n'ont pas le droit d'attaquer les Russes après Brest-Litovsk, exact ? **Oui.**

*Von Hutier n°44* Est-ce qu'on peut utiliser von Hutier contre une pile qui contient des unités RU avec des unités d'autres pays ? **Oui.**

*Mutinerie Française n°47 Clarification* La Mutinerie Française ne s'applique que sur le Front Ouest.

Est-ce que des unités françaises peuvent attaquer librement (sans perte de PV) après la mutinerie pendant un tour où il n'y a pas d'OO française ? **Oui.**

Si une OO française est demandée, et que la mutinerie française a été jouée, est-ce que toute attaque française déclenche la pénalité de -1PV ou bien seulement celles contre des Allemands en France, Belgique ou Allemagne ? **La deuxième.**

Mettons qu'il y a une OO française. Est-ce que les PV font +1 si les Français ne font PAS leur OO ? Je sais qu'il y a +1VP s'ils attaquent sans être empilés avec les US.

**Non. La pénalité s'applique quand ils font une attaque (sans troupes US) un tour où il y a une OO française.**

Si la mutinerie est en cours, est-ce qu'il y a +1VP par attaque française, ou +1 par tour quel que soit le nombre d'attaques ? **+1 par tour.**

Si une OO française implique deux espaces ou plus avec des unités françaises, et qu'un seul espace contient des troupes US, est-ce que ça coûte +1 quand même ? **Oui.**

Si la mutinerie est jouée au cours d'un tour où les Français ont déjà attaqué pour réaliser leur OO, est-ce que je gagne 1 PV ? **Non.**

*Chute du Tzar n°52* Les Allemands doivent avoir 3 PV RU pour pouvoir jouer "Tzar Prend le Commandement" mais cette situation n'a pas besoin de persister pour jouer Chute du Tzar, exact ? **Parfaitement. En capturant (pas en gardant) 3 PV, les CP créent un énorme problème de réfugiés qui contribue à déstabiliser le régime.**

Après que la Chute du Tzar a été jouée, est-ce que les AP peuvent activer un espace en combat mais n'attaquer qu'avec une seule unité RU (même s'il y en avait 2 ou 3) pour ne payer qu'1 OPS ? **Non. Il faut payer le coût d'activation de tout l'espace pour attaquer, quel que soit le nombre d'unités qui attaquent.**

*Lloyd George n°55* Peut-on la jouer si Michel, Blucher ou Offensive de la Paix ont déjà été jouées ? **Non.**

### **Cartes de Stratégie AP**

Cartes de Combat britanniques. Est-ce que les unités ANA, AUS, CND ou PT peuvent utiliser des CC britanniques quand elles attaquent sans une "vraie" unité BR ? **Il faut qu'une unité BR participe.**

*Repli n°6 Clarification:* Le repli sauvera toujours un pas de pertes, que ce soit un pas d'armée ou de corps.

Est-ce que le joueur allemand peut avancer des unités à pleine force après une bataille dans laquelle les Alliés ont joué Repli, même s'ils ont perdu la bataille ? **Oui.**

Si les AP jouent Repli contre une attaque de flanc CP qui réussit, est-ce que le pas de pertes est récupéré avant ou après que les troupes Alliées ripostent ? **Après.**

Si le résultat d'un combat détruirait un fort (après avoir détruit l'unité), est-ce le fort ou l'unité qui est restauré ? **Le fort reste détruit; la carte parle d'un pas de perte de corps ou d'armée, pas de fort.**

Une pile avec 1 armée FR et deux corps FR est attaquée. Toutes les unités sont à pleine force. Les Alliés jouent Repli. Les Français prennent 3 pertes. Est-il autorisé de prendre les 3 pertes en retournant l'armée, et ensuite d'annuler les dégâts avec la carte de Repli qui annule un pas de perte ? **Non, s'il peut satisfaire ses pertes avec des corps et sauver un pas de corps avec la carte, il doit jouer comme ça. Ce n'est que si la perte d'un pas d'armée (et pas de pas de corps) est la seule manière de satisfaire le résultat qu'il peut annuler une perte de pas d'armée avec Repli (par exemple s'il y avait eu une armée FR avec un seul corps).**

*Moltke n°9* Est-ce que toutes les unités GE d'un espace doivent être activées quand cette carte est en jeu ? **Oui.**

*Grande Retraite n°27* Les Alliés ont joué Grande Retraite. Quand les Allemands attaquent un espace avec des unités et un fort et que les unités choisissent de se retirer sans combat, est-ce que les Allemands peuvent quand même attaquer le fort seul, ou peuvent-ils juste avancer et l'assiéger ? **Je les autoriserais à attaquer le fort.**

Est-ce que la tentative d'attaque satisfait une OO ? **Oui.**

*Salonique n°30* Est-ce que les unités AUS, CND et PT peuvent être utilisées à Salonique ? **Au départ non, mais on peut les envoyer par la suite.**

Quand on joue la carte Salonique, est-ce que le premier corps qui arrive doit démarrer son mouvement dans un espace de port, ou bien est-ce que les trois corps peuvent venir de la réserve ? **N'importe quelle combinaison des deux.**

*Clarification:* Si on joue Salonique comme événement, ça compte comme un RS donc pas d'autre RS ce round et pas de RS le round suivant.

*Grande Flotte n°33* Peut-on jouer la Grande Flotte comme événement si la Flotte de Haute Mer a été jouée dans un des tours précédents (juste pour ne plus l'avoir en main) ? **Non.**

*Attaque de Mine n°36* Est-ce que l'attaque de mine peut être utilisée contre n'importe quelle tranchée CP, même au NE ? **Oui.**

*Armée de l'Air Indépendante n°37* Est-ce que cette carte annule définitivement les 1 PR GE par tour ou est-ce que c'est juste pour ce tour ? **Définitivement.**

*Pipeline du Sinaï n°49* Est-ce que le joueur AP peut jouer Pipeline au Sinaï alors que des unités CP occupent le Sinaï ? **Oui, la carte représente l'allocation de ressources à une avance depuis l'Egypte (comme un certain nombre d'autres cartes, le titre de l'événement est surtout pour faire joli).**

*Royal Tank Corps n°48* La carte requiert un espace de terrain "clair". Est-ce que des forts non détruits rendent un espace nonclair ? **Non.**

*Tout le Monde dans la Bataille n°51* Est-ce que la règle 12.1.9 (qui requiert qu'au moins une pile contienne des unités de toutes les nationalités participant à l'attaque) s'applique quand même ? **Oui.**

*Télégramme Zimmermann n°54* Si les Alliés amène les Grecs pour faire monter l'état de guerre combiné à 30, peut-il lors de l'action suivante du même tour jouer le télégramme Zimmermann qui fait entrer les Américains ? **Oui, le TZ n'est pas considéré comme une carte d'entrée d'un neutre.**