REGLES DE JEU

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos 2

1.0 Introduction 2

2.0 Composants du jeu 2

3.0 Mise en place et contrôle des hexagones 4

4.0 Moral et victoire 5

5.0 Séquence des tours 6

6.0 Météo 6

7.0 Ravitaillement 6

8.0 Remplacements et Renforts 8

9.0 Empilement 9

10.0 Zones de contrôle 10

11.0 Mouvement stratégique 10

12.0 Mouvement régulier 11

13.0 Le combat 12

14.0 Chars, artillerie et unités aériennes 16

15.0 Mouvement d'Infiltration 17

16.0 Règles optionnelles 18

Scénarios

S1.0 La Tempête Ailleurs 19

S2.0 L'Offensive Alliée 20

S3.0 Plan 1919 21

Annexe

Notes du concepteur 25

D-Elim 25

Index 27

Avant-propos

Si c'est votre premier wargame, lisez d'abord cette boîte.

N'essayez pas d'apprendre ces règles par cœur ! Personne ne le fait. Les règles d'un wargame sont écrites pour créer un système de jeu qui simule autant que possible les réalités du commandement militaire. En jouant, vous constaterez que les choses se déroulent selon un certain rythme propre au monde réel. Après quelques tours, ce rythme deviendra une seconde nature pour vous, et vous n'aurez plus besoin de vous référer aux règles aussi souvent.

Lisez les règles dans leur intégralité au moins une fois avant de sortir les pièces du jeu. Pendant le jeu, consultez les règles spécifiques lorsque vous en avez besoin et utilisez un stylo ou un surligneur pour prendre des notes et vous rappeler les endroits qui vous posent problème.

Les règles sont numérotées pour vous aider à trouver celles dont vous avez besoin. Le premier numéro indique la section des règles principales dans laquelle se trouve une règle spécifique. Le numéro à droite de la virgule indique les règles spécifiques à l'intérieur de chaque section. Par exemple, la section 3.0 traite de la façon de mettre en place le jeu et de se préparer à jouer, et la règle 3.2 de cette section explique comment utiliser les différents marqueurs d'information sur la feuille de carte.

Les titres de section et de règle en gras sont utilisés pour vous aider à localiser plus rapidement les principaux sujets. Les "Notes" encadrées distribuées tout au long du texte donnent des exemples de jeu ou expliquent le raisonnement qui sous-tend une règle.

Ce wargame est d'une complexité faible à intermédiaire. Cela signifie que vous pouvez apprendre à y jouer seul, même si vous et votre adversaire êtes complètement novices dans ce domaine. Cependant, comme pour tout ce qui est nouveau, la meilleure façon de se lancer dans le wargame est de se faire aider par un "vieux routier". Si un joueur expérimenté est disponible pour vous instruire, utilisez-le.

Mais surtout, n'oubliez pas que la principale raison de jouer à ces jeux est de s'amuser. S'il y a une règle ou une section que vous n'êtes pas sûr de bien comprendre, ne vous laissez pas déconcerter. Parlez-en avec votre adversaire et jouez en fonction de ce que vous avez compris à ce moment-là. Plus tard, lorsque votre expérience du jeu aura augmenté et que vous aurez acquis de nouvelles connaissances, vous pourrez repenser à ces matchs précédents et avoir des échanges amusants comme celui-ci : "Hé ! Tu te souviens du dernier match où tu m'as battu ? Eh bien, cela ne serait pas arrivé si nous avions fait ces attaques de la bonne manière !"

"J'ai soif d'un travail d'homme à faire, et il me sera donné dans toute sa mesure."

~ Erich Ludendorff

1.0 Introduction

1.1 Les bases

1918 : Storm in the West est un jeu à deux joueurs qui simule les neuf derniers mois de la Grande Guerre sur le front occidental, depuis les offensives allemandes menées par les Stosstruppen au printemps, jusqu'à la "Grande poussée" finale des Alliés à l'automne. Les joueurs se mettent dans la peau du haut commandement militaire de leur nation (joueur allemand) ou de leur alliance (joueur allié).

Le joueur allemand doit d'abord tenter de gagner du terrain, peut-être même d'assommer les Alliés, par une action offensive, avant de passer à une défense suffisamment forte pour contenir la contre-offensive ennemie. Le joueur allié doit tenir bon face aux assauts teutons, puis contre-attaquer et les repousser suffisamment loin pour briser la volonté de combattre de l'Allemagne.

1.2 Échelle de jeu

Chaque tour de jeu représente un **demi mois** de temps réel. Chaque hexagone de la carte mesure environ huit miles d'un côté à l'autre.

Les unités du jeu représentent principalement des corps européens de 10 000 à 60 000 hommes (ou 300 à 400 chars), ou des divisions américaines d'environ 30 000 hommes.

2.0 Composants du jeu

2.1 Composants

Les composants d'une partie complète de 1918 : Tempête à l'Ouest sont les suivants :

- Une carte recto-verso de 34" × 22".

- Deux feuilles de pions découpés à l'emporte-pièce

- Un manuel des règles du jeu

- Deux dés à six faces

- Deux cartes d'aide aux joueurs de 8,5" × 11".

2.2 Carte du jeu

Le côté 1918 de la carte du jeu représente le terrain militairement significatif du front occidental pendant la dernière année de la Première Guerre mondiale. Une grille hexagonale ("hex") est superposée au terrain de la carte pour réglementer le placement et le mouvement des unités. On considère qu'une unité ne se trouve que dans un seul hexagone à la fois. Chaque hexagone contient des éléments de terrain naturels et/ou artificiels qui peuvent affecter le mouvement des unités et les combats entre unités.

Le terrain et les structures artificielles de la carte ont été légèrement modifiés par rapport à leur configuration réelle pour s'adapter à la grille d'hexagones, mais les relations entre les terrains d'un hexagone à l'autre sont exactes dans la mesure du nécessaire pour présenter aux joueurs les mêmes dilemmes spatio-temporels auxquels leurs homologues historiques ont été confrontés pendant la campagne réelle.

Notez également que chaque hexagone de la carte possède un numéro d'identification unique à quatre chiffres. Ces numéros sont fournis pour vous aider à trouver les lieux plus rapidement (par exemple, Verdun se trouve dans l'hexagone 3120).

Note importante : Les hexagones partiels (non hollandais) le long du bord est de la carte sont jouables comme s'ils étaient des hexagones complets.

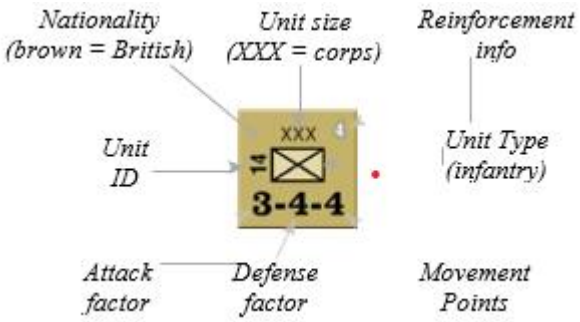
2.3 Pions

De nombreux pions sont inclus dans le jeu, dont la plupart représentent des unités de combat ; quelques autres sont fournis comme marqueurs d'information et aide-mémoire. Après avoir lu ces règles au moins une fois, poinçonnez soigneusement les pions. Coupez les "oreilles de chien" de leurs coins à l'aide d'un coupe-ongles, ce qui facilitera grandement la manipulation et l'empilage pendant le jeu (et améliorera également leur apparence).

Chaque pion d'unité de combat affiche plusieurs informations : la nationalité, l'identification historique, les forces de combat, le mouvement régulier autorisé et (pour les unités de renfort) le tour d'entrée.

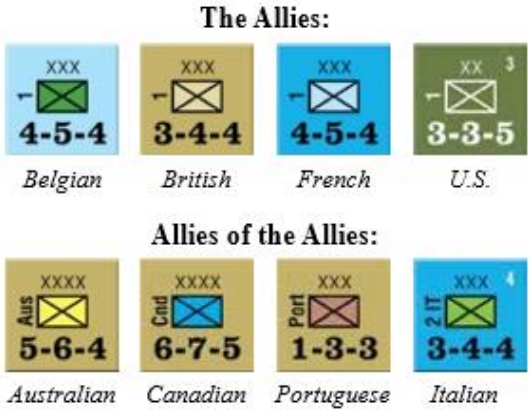
2.4 Un exemple d'unité de combat

Cette unité est le 14ème Corps britannique. C'est une unité d'infanterie contenant deux "pas de force" (ce qui est indiqué par le fait qu'elle est imprimée des deux côtés du pion). Elle a une "force d'attaque" (ou "facteur d'attaque") de 3, un facteur de défense de 4, et un facteur de mouvement régulier de 4. Elle entre en jeu au Tour 4.

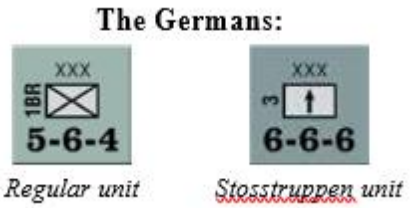


2.41 Nationalité

La nationalité d'une unité (et par conséquent son "camp") est indiquée par sa couleur, comme illustré ci-dessous.



Note : Les Corps australien, canadien et portugais sont considérés comme des unités "britanniques" dans la plupart des cas. Le 2ème Corps italien est considéré comme une unité "française" dans la plupart des cas. (Les exceptions à cette règle générale se trouvent en 8.2.1).



2.42 Identification historique

Les unités spécifiques sont identifiées par des numéros et/ou des abréviations en lettres de leur nom historique complet. Les abréviations sont les suivantes :

AAC - Corps d'artillerie d'assaut
AGB - Groupe d'artillerie Bruchmüller
Aus - Australien
B - Bavarois
C - Cavalerie
Cnd - Canadien
Col - Colonial
Gd - Garde
GG - Groupe Gayle
It - Italien
Mar - Marines
Port - Portugais
R - Réserve
RTC - Royal Tank Corps
TC - Tank Corps

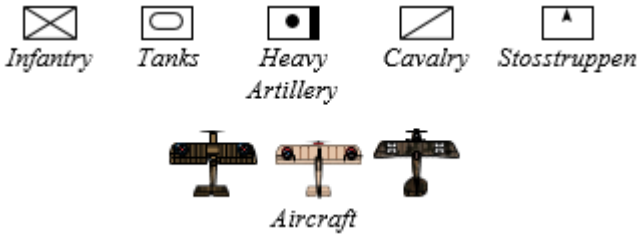
2.43 Taille des unités

Toutes les unités terrestres européennes sont des corps ; toutes les unités américaines sont des divisions. (Le "Tank Corps" américain n'a de corps que le nom, et était en réalité essentiellement centré sur la 304e Brigade de chars).

Les unités aériennes ne représentent pas des unités aériennes spécifiques, mais plutôt l'engagement d'un nombre abstrait de sorties nécessaires pour affecter le combat à ce niveau.

2.44 Types d'unités

Les symboles au centre des pions indiquent les types d'unités de type corps utilisés pendant cette campagne. Ce sont :



*Note de conception : **Les corps allemands 1-4-3/1-3-2 sont en fait des unités de "tranchées" ou "positionnelles".** Elles sont principalement composées de soldats trop âgés ou en trop mauvaise santé pour pouvoir mener des actions offensives rigoureuses. En termes de jeu, cependant, ces effets sont adéquatement modélisés par leurs facteurs inférieurs, donc aucun symbole spécial n'a été conçu pour eux. A toutes fins utiles, traitez-les comme de l'infanterie "régulière".*

Note de conception : **Chacun des corps de Troupes de Choc allemandes a une contrepartie d'infanterie régulière fournie dans la combinaison de pions (identifiable par le gros point noir dans leur coin supérieur droit).** Ces unités de contrepartie doivent être placées sur le côté au début du jeu ; leur utilisation est expliquée en 8.3.

2.45 Facteurs d'attaque et de défense

Ces deux "facteurs de combat" sont des mesures distinctes de la capacité d'une unité à mener des opérations de combat offensives et défensives. Leur utilisation est expliquée dans la section 13.0.

2.46 Facteur de mouvement

Ce nombre est une mesure de la capacité d'une unité à se déplacer à travers la grille d'hexagones imprimée sur la carte. Les unités paient des coûts de mouvement différents pour entrer dans différents hexagones, en fonction du terrain dans les hexagones entrés et le long des côtés d'hexagone traversés. (La météo peut également affecter le mouvement ; 6.0.)

2.47 Pas

Toutes les unités du jeu sont soit des unités "à un pas", soit des unités "à deux pas". Celles qui ne sont imprimées que d'un côté sont des "unités à un pas" ; celles qui sont imprimées des deux côtés sont des "unités à deux pas".

Les pas contenus dans une unité sont la mesure directe de sa capacité à absorber des pertes au combat avant d'être éliminée. Lorsqu'une unité de cette taille est "éliminée" dans le jeu, cela ne signifie pas que chaque individu qui la compose a été tué. Cela signifie que cette unité a subi suffisamment de pertes et d'équipements pour la rendre inutile pour la suite des opérations de combat.

Si une unité à deux pas "subit une perte de pas", elle est retournée de façon à ce que son côté réduit (celui qui a les valeurs de combat et de mouvement les plus faibles) apparaisse. Si une unité à un pas (ou une unité à deux pas qui a déjà été "réduite" une fois) subit une perte de pas, elle est retirée de la carte (éliminée) et placée dans sa pile morte respective, alliée ou allemande.

2.5 Autres pions

L'utilisation de ces pions est expliquée aux endroits appropriés dans le reste du texte des règles.

3.0 Mise en place et contrôle des hexagones

3.1 Choix des camps et mise en place

Les joueurs doivent décider entre eux du camp qu'ils vont commander. Le "joueur allié" commande toutes les unités françaises, britanniques, belges et américaines. Le "joueur allemand" commande toutes les unités de l'armée allemande (toutes les unités noires sur gris). Ensuite, les deux joueurs doivent prendre toutes les unités de leur camp et les trier par nationalité (pour le camp allié) et par type (pour les deux camps).

3.2 Placement des marqueurs

Placez le marqueur du Tour de Jeu 1 (Mar II) sur la piste d'enregistrement des tours imprimée sur la feuille de carte, face sèche vers le haut.

Placez les marqueurs suivants sur la piste de données (imprimée dans le coin nord-est de la feuille de carte), dans les cases spécifiques correspondant aux numéros indiqués ici.

Moral allié - 15 Moral allemand - 15

Remplacements allemands - 24 Remplacements britanniques - 10 Remplacements français - 12 Remplacements belges - 2

Remplacements américains - 0

3.3 Renforts

Toutes les unités alliées avec un numéro dans leur coin supérieur droit sont des unités de renfort. Elles ne commencent pas à jouer sur la carte et entreront en jeu pendant ou après le Tour de Jeu indiqué par ce numéro. (Par exemple, toutes les unités américaines sont des renforts.) Le joueur allié doit trier toutes ses unités de renfort en piles correspondant à leur numéro de tour de jeu d'entrée, et laisser ces unités sur le côté jusqu'à ce qu'elles entrent en jeu.

Le camp allemand ne reçoit pas de renforts, mais ce joueur doit voir 8.3.

3.4 Pleine puissance

Toutes les unités commencent la partie à pleine puissance ; toutes les unités de renfort entrent en jeu à pleine puissance.

3.5 Contrôle des hexagones

Chaque hexagone terrestre jouable sur la carte est toujours "contrôlé" par l'un ou l'autre camp (jamais par les deux en même temps). Cette distinction est importante pour juger du ravitaillement (7.0) et de la victoire (4.0).

Au début de la partie, chaque hexagone dans et (généralement) à l'est de la ligne de tranchée principale allemande est contrôlé par le camp allemand. Chaque hexagone dans et (généralement) à l'ouest de la ligne de tranchées alliée est contrôlé par le camp allié.

Pendant le jeu, le contrôle d'un hexagone passe d'un camp à l'autre lorsqu'une unité terrestre de l'autre camp entre pour la première fois dans l'hexagone en question. Le changement de contrôle est immédiat et peut se produire et se reproduire dans le même hexagone un nombre illimité de fois pendant le jeu.

3.6 Mise en place des Alliés

Le joueur allié se place en premier.

Belges : Placez deux corps belges en 1135 et deux en 1235. **Britanniques** : Placez tous les corps d'infanterie britanniques dans tous les hexagones de tranchées alliés situés entre 1334 et 2732 inclus. Plus d'un corps peut être placé par hexagone. Placez le corps de cavalerie britannique et le Corps de chars royal dans tout hexagone de tranchée non contrôlé par les Alliés au nord de la rangée d'hexagones 27xx.

Lorsque le placement britannique est terminé, tous les hexagones de tranchées alliés dans leur secteur de front (1334-2732 ; le rond-point britannique est imprimé sur la feuille de carte pour montrer l'étendue du secteur) doivent contenir une ou plusieurs unités britanniques ou une zone de contrôle britannique (10.0). Mettez temporairement de côté l'unité de puissance aérienne britannique.
Français : Placez tous les corps d'infanterie français dans tous les hexagones de tranchées et de forts alliés se trouvant sur la ligne de tranchées entre 2832 et 4112, inclus. Plus d'un corps peut être placé par hexagone. Placez les trois corps de cavalerie français et le corps d'artillerie d'assaut dans tout hexagone de tranchée non contrôlé par les Alliés au sud de l'hexagone 26xx. Proviso important : La cavalerie et les chars français ne peuvent pas être placés dans les forteresses de la ligne de front de Reims et Verdun.
Lorsque le placement français est terminé, tous les hexagones de tranchées alliés dans leur secteur de front (2832-4112) doivent contenir une ou plusieurs unités françaises ou une zone de contrôle française (10.0).

3.7 Mise en place allemande
Placez toute l'infanterie allemande et les Stosstruppen dans n'importe quel hexagone de Tranchée Principale allemande, de façon à ce que tous ces hexagones de Tranchée Principale contiennent une ou plusieurs unités allemandes ou zones de contrôle (10.0).

Placez l'unité AGB dans n'importe quel hexagone de Tranchée Principale non contrôlé par les Allemands. Placez l'unité Big Bertha en 2631. Mettez temporairement de côté l'unité de puissance aérienne allemande.

4.0 Moral et victoire

4.1 Gagner
En général, la partie est gagnée par le premier joueur qui, en prenant le contrôle d'hexagones clés détenus par son adversaire au début de la partie, brise la volonté de combattre de l'autre camp. (C'est-à-dire que vous gagnez en amenant le moral de l'autre à zéro sur l'échelle de données de la carte).

4.2 Objectifs géographiques de moral
Chaque hexagone de la carte sur lequel est imprimé un chiffre rouge dans un point blanc est un objectif de moral.
Exemples : Mons (hexagone 1829) vaut un point de moral. De plus, les trois hexagones de Paris (3337, 3338 et 3438) sont des hexagones de points de moral, avec une valeur de cinq points de moral chacun.

Lorsque le contrôle d'un hexagone de moral passe d'un camp à l'autre, débitez immédiatement le camp perdant du nombre approprié de points sur l'échelle des données et augmentez le camp gagnant du même montant. Par exemple, si au premier tour les Allemands ont pris le contrôle de Reims (3029), leur pion de moral sera déplacé dans la case "18" de l'échelle des données, et le pion de moral allié sera déplacé dans la case "12". (Les deux compteurs de moral commencent à "15" ; 3.2.)
Un Hexagone de Moral donné peut changer de main un nombre quelconque de fois au cours d'une partie ; à chaque fois, le même processus de débit/augmentation est généré.

Note de conception : Il y a 31 points d'hexagones de moral sur le côté allemand du front original, et 58 sur le côté allié. Les totaux de moral de 15/15 enregistrés sur la piste de données au début de la partie reflètent le fait que les bouleversements sociaux, politiques et économiques des trois années et demie de guerre précédentes, associés aux pertes horribles subies pendant cette même période, se sont combinés pour amener le moral des deux camps au même point d'équilibre précaire et potentiellement critique au printemps 1918.

4.3 Limites de moral

Le niveau de moral d'aucun camp ne peut jamais descendre en dessous de zéro ou monter au-dessus de 30. (Il n'y a pas de case "0" sur la piste de données ; chaque fois que le pion de moral d'un camp atteint ce montant, il suffit de le retirer de la piste et de le mettre de côté). Chaque fois que ces positions sont atteintes, le compteur y reste immobile jusqu'à ce qu'il soit augmenté ou diminué par de nouveaux événements dans le jeu. (Ne gardez aucun enregistrement de débit ou de surplus hors-piste ; zéro est zéro, et 30 est 30-période).

4.4 Gagner la partie

A la fin de chaque tour de jeu complet, les deux joueurs doivent examiner la piste de données de la carte. Si le marqueur de moral de l'un des camps a atteint "0", et a donc été retiré de la piste, l'autre camp est déclaré vainqueur et le jeu s'arrête. **Si, à la fin du Tour de Jeu 16 (1er novembre),** le marqueur de Moral allemand est toujours dans une case supérieure à zéro, l'Allemand est déclaré vainqueur (mais voir 4.5 ci-dessous).

Note de conception : Puisque les tests de moral de victoire sont effectués à la fin de chaque tour de jeu, la structure de la séquence des tours (cf. section 5.0) donnera un avantage au joueur allié. En effet ce camp a toujours un Tour de Joueur pour essayer de remettre son moral à zéro avant d'avoir à faire un test de moral. Il s'agit d'une caractéristique de conception intentionnelle que nous avons incluse dans le jeu afin de simuler la plus grande profondeur de résolution que l'entrée en guerre des États-Unis a donné aux puissances de l'Entente à ce moment-là.

4.5 Test de Moral Allemand du Tour 9
A la fin du tour du joueur allemand pendant le Tour 9, ce joueur doit faire un Test de Moral. A cet instant, afin d'éviter de perdre immédiatement la partie au profit du joueur allié, le pion de Moral allemand doit être à 18 ou plus sur la Piste de Données et le pion allié doit être à 13 ou moins. Si l'Allemand réussit ce test de moral, le jeu continue normalement.
Il importe peu que l'Allemand crée ces conditions n'importe quand avant le Tour de Jeu 9 ; pour éviter de perdre la partie, elles doivent prévaloir à la fin de la partie allemande du Tour de Jeu 9.

Note importante : Voir aussi la règle 8.3.

4.6 Les Yankees arrivent !
La première fois qu'un Tour du joueur allié commence avec au moins six divisions d'infanterie américaines à pleine puissance et en ravitaillement sur la carte, on considère que les Yankees sont arrivés. Augmentez immédiatement le moral des Alliés d'un point (+1) ; cependant, ne débitez pas de points aux Allemands pour cela. C'est un événement unique, quel que soit le nombre d'unités américaines qui entrent en jeu.

4.7 La Grosse Bertha

La première fois qu'un Tour de joueur allié commence et que le pion allemand "Big Bertha" n'est plus sur la carte, augmentez immédiatement le moral des Alliés d'un point (+1) ; cependant, (encore une fois) ne débitez aucun point aux Allemands pour cela.
Voir 16.6 pour plus de détails sur la Grosse Bertha.

5.0 La séquence des tours

5.1 Tours de Jeu et Tours de Joueur

Chaque "Tour de Jeu" complet de 1918 est divisé en deux "Tours de Joueur". Tout d'abord, le joueur allemand a son Tour de Joueur, suivi par le joueur allié qui prend son Tour de Joueur. Les deux tours de joueur sont ensuite divisés en une série d'étapes séquentielles (ou "phases").
Chaque action entreprise par un joueur doit être effectuée dans la phase appropriée de son propre tour de joueur. Une fois qu'un joueur a terminé une phase donnée et est passé à une autre, il ne peut pas revenir en arrière pour effectuer une action oubliée - ou refaire une action mal exécutée - à moins que son adversaire ne le permette gracieusement.

5.2 La séquence du tour

La séquence du tour est donnée ci-dessous. Le reste des règles est organisé, autant que possible, pour expliquer les choses dans l'ordre où elles sont rencontrées au fur et à mesure que vous progressez dans chaque tour. (Notez que le joueur allemand passe en premier à chaque Tour de Jeu).

I. Météo

II. Tour du joueur allemand

- A. Phase de ravitaillement initial
- B. Phase de remplacement
- C. Phase de mouvement stratégique
- D. Phase de mouvement régulier
- E. Phase de premier combat
- F. Phase de mouvement d'infiltration
- G. Deuxième phase de combat
- H. Phase de ravitaillement terminal

III. Tour du joueur allié

- A. Phase de Ravitaillement Initial
- B. Phase de remplacement et de renforcement
- C. Phase de mouvement stratégique
- D. Phase de mouvement régulier
- E. Phase de premier combat
- F. Phase de mouvement d'infiltration (tour 9 et suivants)
- G. Deuxième phase de combat
- H. Phase de ravitaillement terminal

IV. Test de victoire

6.0 Météo

6.1 Météo

Le temps dans le jeu est soit sec (normal) soit humide. Au début de sa Phase de Ravitaillement Initial lors des Tours de Jeu 2-5 et 12-16 inclus, le joueur allemand lance un dé pour déterminer le temps qu'il fera pendant le tour de jeu à venir. Le temps est automatiquement Sec lors de tous les autres Tours de Jeu, y compris le Tour de Jeu 1.

6.2 Procédure

Sur la piste d'enregistrement des tours de la carte, le mot "Wet" apparaît dans les cases correspondant aux tours de jeu de météo variable listés ci-dessus, suivi d'un seul chiffre ou d'un écart de deux chiffres. Si le jet de dé de la météo correspond au chiffre unique, ou tombe dans l'écart, la météo de ce Tour de Jeu est Humide ; sinon elle est Sèche.

6.3 Effets

Il n'y a pas d'effets inhabituels pour une météo sèche. Cette condition est considérée comme la norme et toutes les règles ont été écrites pour cette condition.
Cependant, pendant un tour de temps Humide :
1.Traitez tous les hexagones de plaine inondable comme des marais (les marais restent des marais).
2.Traitez toutes les rivières comme des rivières majeures (les rivières majeures restent des rivières majeures).
3.Le coût de mouvement des hexagones de forêt passe de 1 à 2 PM.
4) Le soutien aérien ne peut être utilisé que pendant la première phase de combat des deux tours des joueurs.

7.0 Ravitaillement

7.1 Ravitaillement

En général, les unités ont besoin de ravitaillement pour opérer avec leurs facteurs de mouvement et de combat complets (imprimés). Les unités sont toujours dans l'un des deux états de ravitaillement suivants : Ravitaillées ou Non Ravitaillées.

7.2 Quand vérifier le ravitaillement

Chaque joueur vérifie le statut de ravitaillement de ses propres unités (uniquement) pendant la Phase de Ravitaillement Initial de chacun de ses Tours de Joueur. Les unités qui ne sont pas ravitaillées à ce moment-là voient leurs facteurs de mouvement et de combat réduits de moitié pendant ce tour de joueur. Arrondissez les fractions à l'entier supérieur.
Exemple : La "moitié" d'un facteur de mouvement imprimé de "5" est "3". Lorsque vous divisez par deux plus d'un facteur de combat pour la même bataille, additionnez tous les facteurs à diviser par deux, puis divisez le total par deux.
Marquez les unités non ravitaillées avec un marqueur Non Ravitaillé pour vous rappeler de leur statut. Pendant la Phase de Ravitaillement Terminale, vérifiez le statut de ravitaillement de toutes les unités marquées comme Non Ravitaillées. Si à ce moment-là
Si à ce moment-là, elles ne sont pas de nouveau ravitaillées, retirez-les de leur pile morte respective.
(**Exception : Ravitaillement des Forteresses, 7.12-7.15.)**

Note de conception : Non, vous ne vérifiez pas à nouveau le ravitaillement au moment du combat, ou au début de la Phase de Mouvement d'Infiltration, etc. Il suffit de le vérifier comme indiqué en 7.2. C'est parce qu'au niveau des opérations de corps d'armée sur le front occidental de 1918, il y a suffisamment de ravitaillement dans chaque unité (en particulier du côté allié) pour leur permettre de continuer à opérer pendant tout le tour avant qu'elles ne souffrent d'un manque de ravitaillement. Notez cependant que les règles d'Attaque Concentrique et de Retraite Après Combat (13.17 et 13.30) vous donnent toujours de bonnes raisons de manœuvrer de façon à encercler les unités adverses.

7.3 Comment les unités sont ravitaillées

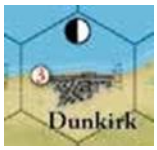
Les unités sont Ravitaillées lorsqu'elles sont capables de tracer une ligne de ravitaillement (d'hexs) vers une Source de Ravitaillement appropriée à cette nationalité (7.4- 7.6). Tout ceci se fait uniquement dans "l'esprit" du joueur concerné. Il n'y a pas d'"unités de ravitaillement" dans le jeu.

7.4 Le ravitaillement allemand

Les sources de ravitaillement allemandes sont tous les hexagones non hollandais le long du bord est (en dents de scie) de la carte, de 1618 à 4107 inclus.

7.5 Ravitaillement britannique/belge

Les sources de ravitaillement britanniques/belges sont (normalement) juste les trois ports de la Manche (Boulogne-1441, Calais-1339, et Dunkerque-1237), qui sont tous marqués par le symbole logistique circulaire ( ).



Cependant, si une unité belge ou britannique ne peut pas tracer son ravitaillement vers l'un de ces hexagones, elle peut (mais avec une certaine perte d'efficacité) le tracer vers les sources françaises/américaines décrites ci-dessous.

7.6 Ravitaillement français/américain

Les sources de ravitaillement françaises/américaines sont tous les hexagones français le long des bords ouest et sud de la carte, de 2244 à 4112 inclus. Si une unité française ou américaine est incapable de tracer un ravitaillement vers l'un de ces hexagones, elle peut (mais avec une certaine perte d'efficacité) tracer vers les sources britanniques/belges (7.5).

7.7 Tracer le ravitaillement

Le traçage d'une Ligne de Ravitaillement se fait en traçant un chemin d'hexagones depuis l'unité (ou la pile) jusqu'à sa Source de Ravitaillement. Les lignes de ravitaillement peuvent être de n'importe quelle longueur mais doivent être vides à la fois d'unités ennemies et de leurs Zones de Contrôle non dégagées (10.0).

7.8 Limites des sources de ravitaillement

Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées dans ou à travers des hexagones de forteresse sous contrôle ennemi, même si ces hexagones sont vides d'unités ennemies et de leurs Zones de Contrôle.

Un hexagone de Source de Ravitaillement de bord de carte donné perd sa capacité à fournir du ravitaillement tant qu'il est contrôlé par l'ennemi. Cette capacité est retrouvée au moment où ces hexagones repassent sous contrôle ami.

Un hexagone de source de ravitaillement de port de canal (7.5) perd définitivement sa capacité de ravitaillement à l'instant où il passe sous contrôle allemand.**7.9 Limitations des lignes de ravitaillement**

En dehors des hexagones de forteresse ennemie, les lignes de ravitaillement peuvent être tracées dans et à travers des hexagones contrôlés par l'ennemi qui sont vides d'unités ennemies.

Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées dans ou à travers des hexagones contenant des Zones de Contrôle ennemies non dégagées. (Ne confondez pas Contrôle d'hexagone et Zones de Contrôle. Voir 3.5 pour l'explication du Contrôle d'hexagone ; voir 10.0 pour les Zones de Contrôle).

7.10 Capacité de ravitaillement

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités appropriées qui peuvent être fournies par un hex de Source de Ravitaillement. (Le terme "approprié" signifie ici que les unités allemandes, par exemple, ne pourront jamais utiliser une source française/américaine, etc.…).

7.11 Ravitaillement interallié

Les unités françaises et américaines incapables de tracer une ligne de ravitaillement vers l'une des sources indiquées en 7.6, peuvent la tracer vers une source britannique/belge (7.5). De telles unités de "traçage croisé" voient leurs facteurs de combat et de mouvement réduits de moitié (comme si elles étaient non ravitaillées), mais ne sont pas retirées pour manque de ravitaillement comme décrit en 7.2. Les unités britanniques/belges incapables de tracer une ligne de ravitaillement vers l'une de leurs propres sources (les ports de la Manche) peuvent tracer vers un hexagone source français/américain. Les mêmes pénalités s'appliquent.

7.12 Ravitaillement des forteresses allemandes

Il y a deux forteresses allemandes sur la carte : Metz (3217), et Strasbourg (3708). Jusqu'à une pile complète (9.0) d'unités allemandes dans chacun de ces hexagones peut tirer du Ravitaillement de Forteresse en restant sur place. (Les forteresses allemandes ne sont pas des Sources de Ravitaillement qui peuvent être tracées depuis l'extérieur de l'hexagone).

Les unités allemandes qui tirent du Ravitaillement de Forteresse ont leurs facteurs d'attaque et de mouvement réduits de moitié, mais ont leurs facteurs de défense complets disponibles, et ne sont pas retirées pour manque de ravitaillement pendant la Phase de Vérification du Ravitaillement Terminal. Dans ces limites, les unités allemandes peuvent rester indéfiniment dans une Forteresse de Ravitaillement.

7.13 Ravitaillement des Forteresses Françaises

Il y a sept forteresses françaises sur la carte : Paris (3337, 3338, 3438), Reims (3029), Verdun (3120), Toul (3619), et Epinal (4114). Jusqu'à une pile complète (9.0) d'unités françaises dans chacun de ces hexagones peut tirer du Ravitaillement de Forteresse en restant sur place. (Les forteresses françaises ne sont pas des Sources de Ravitaillement qui peuvent être tracées depuis l'extérieur de l'hexagone).

Les unités françaises qui tirent du Ravitaillement de Forteresse ont leurs facteurs d'attaque et de mouvement divisés par deux, mais ont tous leurs facteurs de défense disponibles, et ne sont pas retirées pour manque de ravitaillement pendant la Phase de Vérification du Ravitaillement Terminal. Dans ces limites, les unités françaises peuvent rester indéfiniment sur une Forteresse de Ravitaillement.

Les unités britanniques/belges ne sont jamais capables de tirer d'une Forteresse du Ravitaillement. Les unités d'infanterie américaines empilées avec au moins une unité française (selon les dispositions de la règle 9.6) qui tire elle-même du ravitaillement de forteresse, peuvent également tirer sur ce même ravitaillement de forteresse.

7.14 Destruction du ravitaillement des forteresses
Lorsqu'un hexagone de forteresse passe sous le contrôle du camp adverse, cet hexagone perd sa capacité de ravitaillement de forteresse pour le reste de la partie.

7.15 Passage au ravitaillement normal

Les unités qui tirent du ravitaillement d'une forteresse peuvent repasser au ravitaillement normal pendant toute Phase de Vérification du Ravitaillement Initial où une ligne de ravitaillement normale est disponible pour elles.

7.16 Déplacement hors du ravitaillement
Les unités peuvent être volontairement déplacées dans des hexagones où elles seront non ravitaillées.

8.0 Remplacements et Renforts

8.1 Renforts
Les renforts sont de nouvelles unités qui entrent en jeu pour la première fois après le début de la partie. Les Allemands ne reçoivent pas de renforts au cours d'une partie, bien qu'ils puissent avoir à effectuer des conversions de Stoss en Régulier (8.3), et aussi à retirer des AGB (8.7).

8.1.1 Renforts britanniques
Les renforts britanniques (les 14ème et 16ème Corps) arrivent au début de la Phase de Renforts et de Remplacements alliés du Tour de Jeu correspondant au numéro imprimé dans leur coin supérieur droit. Ils sont placés dans n'importe quel hexagone de port de canal sous contrôle allié ; les limites d'empilement doivent être respectées. Si aucun hexagone de ce type n'est disponible, le(s) renfort(s) doit (doivent) être retenu(s) jusqu'à un tour où un hexagone approprié sera disponible.

8.1.2 Renforts français
Les renforts français (l'unité aérienne et le 2ème Corps italien) arrivent au début de la Phase de Renforts et de Remplacements alliés du Tour de Jeu correspondant au nombre imprimé dans leur coin supérieur droit (8 et 4, respectivement). Les Italiens entrent sur la carte en marchant (ou en chemin de fer, 11.0) via n'importe quel hexagone de Source de Ravitaillement régulière française (7.6). L'unité aérienne est simplement maintenue sur le côté de la carte jusqu'à ce qu'elle soit nécessaire au combat (14.4).

8.1.3 Renforts américains
Les renforts américains entrent en utilisant la même méthode que le 2ème Corps italien (8.1.2).

Note historique : La disponibilité au débarquement indiquée pour les différentes unités américaines ne représente pas leur heure d'arrivée historique en France. (Par exemple, les 1ère, 2ème, 26ème et 42ème Divisions ont effectivement débarqué en 1917). Ces chiffres correspondent plutôt aux moments où le général Pershing (avec le soutien total de Washington) était finalement prêt à libérer les unités pour une utilisation active sur le front. Pendant les tests, nous avons expérimenté plusieurs méthodes pour simuler ce "facteur Pershing". Il s'est avéré que la méthode la plus simple, la plus pratique et la plus réaliste consistait à adopter le calendrier du vieil homme.

8.1.4 Tour d'entrée des renforts
Les renforts ne doivent pas nécessairement être entrés en jeu au premier tour où ils deviennent disponibles et peuvent être retenus aussi longtemps que le joueur qui les reçoit le souhaite. Les renforts qui utilisent le mouvement ferroviaire pour entrer en jeu utilisent une partie appropriée de la capacité de mouvement stratégique alliée pour ce tour (11.2).
Tous les renforts entrent en jeu ravitaillés, à pleine puissance, et disposent immédiatement de capacités de mouvement et de combat normales.

8.2 Remplacements

Les remplacements sont des prélèvements de nouvelles troupes et d'équipements (qui ne sont pas eux-mêmes représentés par des pions) utilisés pour reconstituer des unités affaiblies par des pertes au combat, ou pour récupérer des unités éliminées de la pile morte. Les remplacements sont reçus et utilisés par incréments de "pas". C'est-à-dire que chaque pas de remplacement est capable de recréer/remplacer un pas de force d'unité.
Toutes les nationalités majeures du jeu (Allemands, Britanniques, Belges, Français et Américains), à l'exception des Américains, commencent la partie avec quelques pas de remplacement déjà disponibles (**Allemands-24, Britanniques-10, Français-12, Belges-2**), et toutes sauf les Belges en reçoivent davantage au cours de la partie (voir le tableau des remplacements sur la carte d'aide au joueur**). Les remplacements peuvent être accumulés indéfiniment.** (Conservez un registre des différents montants sur la piste de données de la feuille de carte).

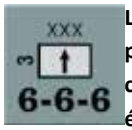
8.2.1 Restrictions sur les remplacements alliés
Aucune "grande nationalité" alliée ne peut se prêter ou se donner des pas de remplacement. Comme indiqué en 2.5, les unités alliées de "nationalité mineure" (australienne, canadienne, portugaise et italienne) sont considérées comme faisant partie de l'armée de la nationalité majeure à laquelle elles sont attachées (ce qui est indiqué par la couleur de fond de ces unités), mais elles sont soumises à certaines restrictions en ce qui concerne les remplacements.

Les unités portugaises et italiennes ne peuvent jamais recevoir de remplacements.

Les unités australiennes et canadiennes, si elles sont réduites, peuvent être **réapprovisionnées** (en utilisant les étapes de remplacement britanniques) un nombre illimité de fois. Si, par contre, elles sont une fois **complètement éliminées, elles ne peuvent pas être remises en jeu.**
Il n'y a pas de différenciation de type, pour le remplacement, entre les unités alliées de cavalerie, d'infanterie et de chars. La même étape de remplacement peut être utilisée pour reconstituer ou recréer n'importe lequel de ces trois types d'unités de combat.

8.2.2 Restrictions de remplacement allemandes

L'unité AGB (une unité à un pas) ne peut jamais être recréée avec des remplacements une fois qu'elle est dans la pile morte (pour quelque raison que ce soit) ou retirée (8.7).



Les unités de Stosstruppen peuvent être récupérées de la pile morte et/ou reconstituées à pleine puissance sur la carte jusqu'au moment où l'esprit offensif allemand est épuisé (8.3).

8.3 Epuisement de l'esprit offensif allemand

Si les Allemands ne gagnent pas la partie à la fin de leur Tour de Joueur du **Tour 9,** leur esprit offensif est dit "épuisé"**. Retirez immédiatement et définitivement toutes les unités de Stosstruppen de la carte, ou faites une pile morte et remplacez-les (pas à pas et hexagone par hexagone) par leurs substituts d'infanterie régulière.**

8.4 Renouvellement

Une unité réduite encore en jeu sur la carte peut être reconstituée à pleine puissance (retournée pour que ses facteurs les plus élevés apparaissent à nouveau) si un pas de remplacement approprié est disponible et que l'unité en question est ravitaillée régulièrement (pas non plus non ravitaillée ou en train de tirer un ravitaillement de forteresse). Ces unités peuvent se trouver dans des Zones de Contrôle ennemies.
Les réapprovisionnements d'unités ont lieu pendant la Phase de Renforcement et de Remplacement du joueur propriétaire (après l'arrivée d'éventuels renforts). Les unités en cours de réapprovisionnement ne subissent aucune pénalité de mouvement ou de combat.
Une fois utilisé, un pas de remplacement est engagé avec l'unité qui le reçoit ; il ne peut pas être rappelé ou transféré à une autre unité.

8.5 Remplacements de la pile morte

Les unités peuvent être récupérées de la pile morte dans leur état à un ou deux pas. (Il suffit d'un pas de remplacement pour ramener une unité à force réduite, deux pour le faire à pleine force). Les unités peuvent être récupérées de la pile des morts un nombre illimité de fois et quelles que soient les circonstances de leur destruction (Exceptions : 8.2.1, 8.2.2, 8.3). Ces unités rentrent en jeu comme s'il s'agissait de renforts (8.1.1, 8.1.2, 8.1.3). Les unités allemandes récupérées entrent en jeu sur n'importe quelle Source de Ravitaillement allemande (hex de bord de carte est) et peuvent utiliser le mouvement stratégique (11.0).

8.6 Limites
Dans le cadre des restrictions ci-dessus, il n'y a pas de limites au nombre de pas de remplacement que les deux camps peuvent engager pendant chacun de leurs propres Tours de Jeu. Il n'est pas obligatoire de reconstituer ou recréer une unité simplement parce qu'elle est éligible pour recevoir des remplacements et que les étapes sont disponibles pour le faire - c'est un processus discrétionnaire.

8.7 Retrait de l'AGB

A la **fin du Tour 9 du joueur allemand**, ce joueur doit retirer définitivement du jeu l'Artillerie Gruppe Bruchmüller (14.2, 14.3).

9.0 Empilement

9.1 En général

L'empilement est l'empilement de plus d'une unité dans un même hexagone. La règle générale est que les deux joueurs peuvent empiler **jusqu'à trois unités** de leur propre camp par hexagone, mais cela est modifié par les cas suivants.

9.2 Empilement et mouvement

Les règles d'empilement sont en vigueur tout au long du Tour de Jeu**. Tant que la limite de 3 unités par hexagone est respectée**, il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent traverser un hexagone donné au cours d'une phase de mouvement. Voir 12.5 - 12.7 pour plus d'effets de l'empilement sur le mouvement.

9.3 Sur-empilement

Si un hexagone est surempilé, le joueur adverse est immédiatement autorisé à retirer le nombre minimum d'unités de son choix nécessaires pour ramener la pile dans les limites.

9.4 Unités à valeur d'empilement nulle

Les unités avec un "**0**" (zéro) imprimé à droite de leur symbole de type d'unité (**chars et AGB) s'empilent "gratuitement".** C'est-à-dire qu'elles ne comptent pas dans la limite d'empilement dans un hexagone.
Par exemple, si le joueur allié avait trois divisions américaines dans le même hexagone, cet hexagone serait normalement empilé jusqu'à la limite. L'unité du Tank Corps (TC) américain pourrait cependant être ajoutée à cette pile sans enfreindre ces règles.
Il ne peut jamais y avoir plus d'une unité à valeur d'empilement nulle dans un hexagone donné à un moment donné.

9.5 Empilement interallié

L'empilement interallié est, en général, **interdit.** C'est-à-dire qu'il n'y a pas d'empilement dans le même hexagone autorisé entre les différentes nations majeures du camp allié.
Exemple : Les Italiens s'empilent comme s'ils étaient Français ; les Australiens, les Canadiens et les Portugais s'empilent comme s'ils étaient Britanniques (voir 2.41).

9.6 Empilement américain

Les dispositions de 9.5 s'appliquent généralement aux unités américaines ; cependant, à chaque Tour de Jeu, jusqu'à neuf divisions d'infanterie américaines (mais pas l'unité de CT) peuvent s'empiler et se déplacer avec les unités de toute autre nationalité alliée. Il ne doit pas toujours s'agir des mêmes neuf unités. Il est possible pour plus d'une nationalité alliée d'être empilée avec des Américains pendant le même tour (mais pas, bien sûr, dans le même hexagone).
Si elles sont empilées avec des unités britanniques ou belges, les unités américaines utilisent toujours leurs Sources de Ravitaillement normales (comme indiqué en 7.6).

9.7 Marqueurs

Les marqueurs " Out of Supply " et " Fortress Supply " n'ont aucune valeur d'empilement d'aucune sorte ; ils ne sont utilisés que comme aide-mémoire.

10.0 Zones de Contrôle

10.1 En général

En général, la plupart des unités terrestres du jeu exercent des "Zones de Contrôle" (ou "ZOC") dans les **six hexs** entourant leur hex de localisation. Il n'y a pas de différence qualitative entre un hex contenant une ZOC exercée par une seule unité et un hex contenant des ZOC exercées par plus d'une unité. Les ZOC des deux camps peuvent être exercées simultanément dans le même hex.
Les aéronefs, les chars, les marqueurs, Big Bertha et l'unité AGB n'exercent aucune ZOC. Les autres unités exerçant des ZOC empilées avec elles continuent à le faire.

Note de conception : Les règles de zones de contrôle sont une abstraction utilisée pour montrer la capacité d'une unité à projeter sa puissance, par le biais du feu et de la manœuvre tactique (à petite échelle), dans les zones situées immédiatement autour de son emplacement principal.

10.2 Limites des ZOC
Les ZOC ne s'étendent pas sur tous les côtés d'hexagone de mer. Par exemple, une unité en 2042 n'exerce pas de ZOC en 1941. Aucun autre type de terrain, artificiel ou naturel, n'a d'effet inhibiteur sur les ZOC.

10.3 Effets des ZDC sur le Mouvement Stratégique
Aucune unité utilisant le Mouvement Stratégique ne peut commencer et/ou terminer ce mouvement dans un hex de Zone de Contrôle Ennemie (ZDCE), mais seulement s'il y a au moins une autre unité amie déjà dans ces hexs, tout au long de cette Phase de Mouvement Stratégique.

Exemple : S'il y avait trois unités alliées dans un hex de ZDCE, seules une ou deux d'entre elles pourraient utiliser le mouvement stratégique pendant ce tour de joueur. La troisième devrait rester sur place pendant la phase de mouvement stratégique pour "tenir la ligne". (Cette restriction de rester sur place ne resterait pas en vigueur pour la phase de mouvement régulier qui suit immédiatement).

Aucune unité utilisant le mouvement stratégique ne peut entrer en ZDCE (indépendamment de la présence ou de l'absence de ZDC amie) au cours de ce mouvement.

10.4 Effets des ZDCE sur le mouvement régulier

Pendant la phase de mouvement normal des deux tours de joueur, toutes les unités **doivent s'arrêter dans le premier hexagone contenant une ZDCE dans lequel elles entrent,** et ne peuvent pas aller plus loin pendant cette même phase de mouvement normal. **Une unité qui commence la Phase de Mouvement Régulier de son propre camp dans une ZDCE peut en sortir, à condition que le premier hex dans lequel elle entre ne contienne pas de ZDCE.**

La présence d'une unité et/ou d'une ZDC amie dans un hex où une ZDCE est projetée n'annule pas cette ZDCE pour les besoins du mouvement régulier.

10.5 ZDCE et Infiltration

Pendant la phase de mouvement d'Infiltration de chaque joueur, les unités capables d'Infiltration peuvent ignorer toutes les ZDCE. (Voir la section 15.0 pour plus de détails).

10.6 ZDCE et combat

Pendant une phase de combat, si une unité ou une pile bat en retraite dans un hexagone contenant une ZDCE non ignorée, cette force doit abandonner un pas de force au total pour l'avoir fait. Les unités amies annulent les ZDCE dans le but de retraiter après un combat (13.30).

10.7 ZDCE et ravitaillement

Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées dans ou à travers des hexagones contenant des ZDCE non négatives. Les unités amies annulent la ZDCE dans le but de tracer des lignes de ravitaillement.

11.0 Mouvement stratégique

11.1 En général

Le mouvement stratégique est le terme utilisé pour décrire le déplacement d'unités d'un secteur du front à un autre (par opposition aux déplacements sur le champ de bataille du mouvement régulier et d'infiltration), généralement par voie ferrée. Aucune voie ferrée n'est représentée sur la carte. A cette échelle, elles sont présentes dans pratiquement tous les hexagones, il n'est donc pas nécessaire de les représenter pour modéliser leurs effets sur les opérations.

11.2 Limites
Pendant chacun de ses Tours de Joueur, **l'Allemand peut déplacer jusqu'à quatre de ses unités** par voie ferrée ("stratégiquement"). Pendant chacun de ses Tours de **Joueurs, le joueur Allié peut déplacer jusqu'à six de ses unités** (toutes nationalités confondues) par voie ferrée.

11.3 Hollande
Le Mouvement Stratégique n'est pas autorisé dans ou à travers des hexagones et côtés d'hexagone de haute mer ou de Hollande.

11.4 Hexagones contrôlés par l'ennemi
Le Mouvement Stratégique n'est pas autorisé dans ou à travers des hexagones contrôlés par l'ennemi. Rappel : Voir 10.3 pour les effets des ZDCE sur le mouvement stratégique.

11.5 Lignes de Tranchées
Le mouvement stratégique n'est autorisé que dans et à travers les hexagones de votre propre côté des lignes de front originales (comme délimité par les hexagones de tranchées principales des deux camps). Le mouvement stratégique est autorisé dans les hexagones de tranchées des deux camps, mais pas au-delà.

11.6 Pas de mélange

Les unités qui utilisent le Mouvement Stratégique ne peuvent pas utiliser le mouvement régulier ou d'Infiltration pendant le même Tour de Joueur. Elles peuvent attaquer et se défendre normalement depuis leur hexagone de fin de mouvement et peuvent avancer et/ou retraiter après combat (13.30, 13.33).

11.7 Début/Fin

Le mouvement stratégique doit **commencer et se terminer dans des hexagones de ville ou de cité.** Pendant le mouvement lui-même, les unités en mouvement peuvent passer dans et à travers tout type de terrain non interdit en 11.3, 11.4, et 11.5. (Les remplacements et les renforts utilisant le mouvement stratégique pour entrer en jeu sont considérés comme ayant commencé leur mouvement dans des villes/villages hors carte).

11.8 Distance

Dans les limites données ci-dessus, une unité en mouvement stratégique peut se déplacer sur la distance souhaitée par le joueur propriétaire.

11.9 Mouvement stratégique hors carte

Si la ligne de front a pris une configuration telle que la zone de la carte contrôlée par un camp est coupée en deux (ou plus), il est permis de tracer un Mouvement Stratégique hors carte, puis de revenir sur la carte, mais pas à travers des hexagones de mer ou de Hollande.

Exemple : Supposons que le joueur allié ait poussé vers le nord depuis la région de Verdun (3120) et qu'il ait réussi à étendre un saillant d'hexagones sous contrôle allié jusqu'au bord de la carte en 2517. Dans une telle situation, l'Allemand pourrait utiliser le Mouvement Stratégique pour déplacer des unités dans les deux sens entre ces deux zones. La sortie et le retour sur la carte ne doivent cependant se faire qu'à travers des hexagones sous contrôle ami et sans ZDCE.

Note de conception : Sauf dans le cadre des dispositions de la règle ci-dessus et de la règle optionnelle 16.5, aucune unité terrestre en jeu ne peut jamais être déplacée hors de la carte.

11.10 Mouvement stratégique de l'AGB

L'AGB peut utiliser le mouvement stratégique comme les autres unités allemandes, mais avec l'avantage supplémentaire qu'elle peut commencer et terminer son mouvement dans n'importe quel hexagone de tranchée allemand (principal ou secondaire), indépendamment de la présence d'une ville ou d'un village.

12.0 Mouvement régulier

12.1 En général

Chaque unité terrestre du jeu a un facteur de mouvement imprimé dans son coin inférieur droit. Ce facteur est le nombre de points de mouvement (également appelés facteurs de mouvement ou PM) dont dispose l'unité pour se déplacer sur la grille d'hexagones de la carte pendant la phase de mouvement régulier de son camp.

Les unités se déplacent d'hexagone en hexagone adjacent, en payant des coûts variés pour le faire, en fonction du terrain dans et autour de la carte.

Les unités se déplacent d'hexagone en hexagone adjacent, en payant des coûts variés, en fonction du terrain dans et le long de l'hexagone dans lequel elles entrent.

Le mouvement des unités de chaque joueur a lieu uniquement pendant les phases de mouvement de son propre tour de joueur - aucun mouvement ennemi n'a lieu pendant votre propre tour de joueur. (Exception : Retraite après combat, 13.30.)

12.2 Limites

Les PM ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre, ni être prêtés d'une unité à une autre. Un joueur peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités, comme il le souhaite, lors de chacune de ses Phases de Mouvement Régulier tout au long de la partie. Les unités qui se déplacent ne sont pas obligées de dépenser tous leurs PM avant de s'arrêter.

Le mouvement de chaque unité ou pile individuelle doit être terminé avant de commencer celui d'une autre. Un joueur ne peut modifier la position d'une unité ou d'une pile déjà déplacée que si son adversaire l'autorise.

12.3 Capacité minimale de mouvement

Toutes les unités ont la garantie de pouvoir se déplacer d'au moins un hexagone pendant la Phase de Mouvement Régulier de leur camp en dépensant tous leurs PM disponibles. Cette garantie ne permet cependant pas aux unités d'entrer dans des hexagones ou de traverser des côtés d'hexagone qui leur sont autrement infranchissables ; **elle ne permet pas non plus aux unités de se déplacer de ZDCE en ZDCE.**

12.4 Unités ennemies

Vos unités ne peuvent jamais entrer dans des hexagones contenant des unités ennemies.

Note de conception : Rappelez-vous que les unités ne peuvent pas utiliser à la fois le Mouvement Stratégique et le Mouvement Régulier dans le même Tour de Jeu.

12.5 Mouvement en pile

Pour se déplacer ensemble en pile, les unités doivent commencer la Phase de Mouvement Régulier de leur camp déjà empilées ensemble. Les unités ne sont pas obligées de se déplacer ensemble simplement parce qu'elles ont commencé la Phase de Mouvement Régulier dans le même hex - dans de telles situations, ces unités peuvent être déplacées ensemble, individuellement, ou en sous-piles plus petites.

12.6 Diviser les piles

Lorsque vous déplacez une pile, vous pouvez l'arrêter temporairement pour permettre à une unité ou une sous-pile de se séparer et de partir sur une trajectoire séparée. Les unités restées dans la pile d'origine (ou "mère") peuvent alors reprendre leur mouvement, et même se séparer à nouveau d'une autre unité, si vous le souhaitez. Mais une fois que vous commencez à déplacer une pile mère entièrement différente (ou une unité individuelle qui a commencé dans un hex différent), vous ne pouvez plus reprendre le mouvement de la pile précédente sans la permission de votre adversaire.

12.7 Facteurs de mouvement différents

Si des unités avec des facteurs de mouvement différents se déplacent ensemble dans une pile, la pile doit utiliser le facteur de mouvement de l'unité la plus lente. Lorsque les unités les plus lentes de la pile épuisent leurs PM, vous pouvez les laisser derrière vous et continuer avec les unités les plus rapides.

Note de conception : Les mêmes principes de mouvement de pile s'appliquent également pendant les phases de mouvement d'infiltration, mais seulement, bien sûr, pour les unités capables d'infiltration (voir section 15.0).

12.8 Terrain et mouvement régulier

Toutes les caractéristiques du terrain sur la carte peuvent être classées dans l'une des deux grandes catégories suivantes : naturelles et artificielles. Ces deux catégories sont divisées en plusieurs types différents (voir ci-dessous).

Il n'y a jamais plus d'un type de terrain naturel dans un même hexagone, mais il peut y avoir plus d'un type de terrain artificiel dans un même hexagone (en plus du terrain naturel).

12.9 Terrain naturel

Il existe neuf types de terrains naturels : Clair, Forêt, Rugueux, Dévasté, Marais, Plaine d'inondation, Montagne, Rivières, et Rivières majeures. Les effets de ces différents terrains sur le mouvement des unités terrestres sont décrits ci-dessous et sont résumés sur le tableau des effets du terrain (qui se trouve sur la carte d'aide au joueur 1918) pour une référence rapide.

12.9.1 Terrain clair

Le terrain clair est le terrain "de base" du jeu. Il est juste cela - clair. Les hexagones ne contenant que du terrain clair représentent des zones dépourvues de toute caractéristique naturelle qui pourrait améliorer la défense ou ralentir le mouvement. Chaque hexagone clair coûte 1 PM aux unités pour y entrer.

12.9.2 Forêt

Les hexagones de forêt représentent des zones où la couverture végétale principale est constituée d'arbres. Par temps sec, chaque hexagone de forêt coûte 1 PM aux unités pour y pénétrer ; par **temps humide**, ce coût devient **2 PM** par hexagone.

12.9.3 Terrain accidenté

Le terrain accidenté représente des zones suffisamment vallonnées ou boisées pour offrir certains avantages défensifs au combat, mais pas assez pour ralentir considérablement le mouvement des troupes qui le traversent. Chaque hexagone rugueux coûte **1 PM** pour y entrer.

12.9.4 Dévasté

Un terrain dévasté coûte à toutes les unités **2 PM** par hexagone.

Note de conception : le terrain dévasté est en fait un terrain clair (naturel) qui a été volontairement pulvérisé, déchiré, rendu difficile à traverser, etc…par les Allemands en 1917 lorsqu'ils se sont retirés de la région pour raccourcir leurs lignes. En effet, cependant, leurs travaux diaboliques ont réussi à créer un nouveau type de terrain naturel, et c'est ainsi que nous le traitons dans le jeu.

12.9.5 Marais

Les hexagones de marais coûtent à toutes les unités **2 PM** par hexagone. L'unité AGB ne peut pas entrer dans un hexagone de Marais.

12.9.6 Plaine d'inondation

Les hexagones de plaine inondable fonctionnent comme du terrain clair à tous les niveaux par temps sec, mais deviennent temporairement des marais par temps humide. Payez les coûts de mouvement en conséquence.

12.9.7 Montagne

Les hexagones de montagne coûtent **2 PM** à toutes les unités pour y entrer. L'unité AGB ne peut pas entrer dans un hexagone de montagne.

12.9.8 Rivières

Les rivières coulent entre les hexagones, le long des côtés d'hexagone, plutôt que de se trouver dans l'hexagone comme le terrain décrit ci-dessus. Normalement, toutes les unités peuvent traverser les rivières sans pénalité ; cependant, **par temps de pluie**, les rivières sont traitées comme des **Rivières Majeures**.

12.9.9 Rivières Majeures

Les Rivières Majeures passent également entre les hexagones et coûtent à toutes les unités **un MP supplémentaire** pour les traverser (c'est-à-dire un point en plus du coût du terrain traversé). Les rivières majeures ne subissent aucun changement pendant le temps humide.

12.10 Terrain artificiel

Le terrain artificiel existe en six types : Les villes, les villages, les tranchées alliées, les tranchées principales allemandes, les tranchées secondaires allemandes et les forteresses.

12.10.1 Cités et Bourgades

Les Cités et Bourgades n'ont aucun effet sur le mouvement régulier ou d'Infiltration. Le coût de mouvement pour entrer dans ces hexagones est déterminé par le reste du terrain dans ces hexagones.

12.10.2 Tranchées Alliées

Les tranchées alliées coûtent aux **unités allemandes un PM** supplémentaire (en plus du coût de l'autre terrain dans l'hexagone) pour y entrer. Les tranchées alliées n'ont aucun effet sur le mouvement des unités alliées.

12.10.3 Tranchées Principales Allemandes

Les tranchées principales allemandes coûtent aux **unités alliées un PM supplémentaire** (en plus du coût de l'autre terrain dans l'hexagone) pour y entrer. Les tranchées principales allemandes n'ont aucun effet sur le mouvement des unités allemandes.

12.10.4 Tranchées Secondaires Allemandes

Les tranchées secondaires allemandes n'ont aucun effet sur le mouvement des unités. Le coût de mouvement pour entrer dans ces hexagones est déterminé par l'autre terrain dans ces hexagones. (Notez qu'il n'y a pas de tranchées secondaires alliées).

12.10.5 Forteresses

Les Forteresses n'ont aucun effet sur le mouvement des unités. Le coût de mouvement pour entrer dans ces hexagones est déterminé par l'autre terrain présent dans ces hexagones.

12.11 Effets cumulatifs

Le coût total de mouvement pour entrer dans un hexagone est toujours le coût total pour entrer/traverser tous les types de terrain qui s'y trouvent.

Exemple : Traverser un côté d'hex de rivière majeure, dans un hex de forêt, de tranchées (principales) ennemies par temps humide coûterait un total de 4 PM. C'est-à-dire deux pour la forêt par temps humide + un supplémentaire pour la rivière principale + un supplémentaire pour les tranchées ennemies = quatre. (Débutants, puisque vous n'utilisez pas les règles de météo, cela ne serait que trois, au total, pour vous).

13.0 Combat

13.1 En général

En général, le combat a lieu entre les unités adverses pendant les deux phases de combat de chaque tour de joueur. L'attaque est toujours volontaire ; le simple fait que des unités adverses soient adjacentes ne nécessite pas de combat.

Le joueur dont c'est le tour est considéré comme "l'attaquant", et l'autre comme "le défenseur", quelle que soit la situation générale sur la carte.

13.2 1ère phase de combat/2ème phase de combat

Toutes les règles de cette section s'appliquent à la fois à la première et à la seconde phase de combat de chaque tour de joueur. Une unité n'a pas besoin d'être qualifiée pour l'Infiltration (15.0) pour participer à la seconde phase de combat.

13.3 Défenseurs multiples

S'il y a deux unités ennemies ou plus dans un hexagone donné qui sont attaquées par vos unités, vous ne pouvez attaquer cette pile que comme s'il s'agissait d'une seule grande unité combinée en défense.

13.4 Attaques multi-hexagones

Un hexagone occupé par l'ennemi peut être attaqué en une seule bataille par autant de vos unités que vous pouvez faire venir d'un, de plusieurs ou de tous les hexagones environnants. Cependant, un seul hexagone ne peut jamais faire l'objet d'une seule attaque. Par exemple, une unité qui attaque en 3535 ne peut pas attaquer les défenseurs en 3435 et 3436 pendant la même phase de combat.

13.5 Indivisibilité des unités

Aucune unité attaquante unique ne peut voir son facteur d'attaque divisé et appliqué à plus d'une bataille. De même, aucune unité en défense ne peut voir une partie de son facteur de combat attaquée par un ou quelques attaquants, tandis qu'une autre partie est attaquée par d'autres.

Aucune unité attaquante ne peut attaquer plus d'une fois par phase de combat, et aucune unité en défense ne peut être attaquée plus d'une fois par phase de combat.

13.6 Séquence d'attaque

Il n'y a pas de limite au nombre d'attaques que chaque joueur peut mettre en place pendant ses phases de combat. L'attaquant n'a pas besoin de déclarer toutes ses attaques à l'avance, et il peut les résoudre dans l'ordre qu'il souhaite, tant que la résolution de l'une d'entre elles est terminée avant que la suivante ne soit commencée.

13.7 Empilements lors de l'attaque

Il n'est pas nécessaire que toutes les unités que vous avez empilées dans un hexagone donné participent à la même attaque. Certaines unités peuvent attaquer dans un hex du défenseur, tandis que d'autres attaquent dans un ou plusieurs autres, ou n'attaquent tout simplement pas du tout. Cependant, aucune unité en défense ne peut refuser le combat.

13.8 Brouillard de guerre

Aucun des joueurs ne peut regarder sous l'unité supérieure des piles ennemies jusqu'à ce que le moment soit venu dans le processus de résolution du combat pour le calcul des probabilités. Une fois l'examen effectué, l'attaquant ne peut plus annuler cette attaque.

13.9 Combat allié multinational

Lors de l'attaque, il est permis au joueur allié d'avoir des unités impliquées de plus d'une nationalité majeure et/ou mineure dans la même bataille (mais seulement dans les limites des règles d'empilement, 9.0). Par exemple, des unités françaises en 2832 pourraient se combiner avec des unités britanniques en 2732 pour une attaque contre les Allemands en 2731. Cependant, si le joueur allié effectue plus d'une attaque par phase de combat avec des unités britanniques et françaises impliquées, toutes celles qui suivent la première subissent un DRM de -1. (Aucune autre combinaison de nationalité ne génère aucune pénalité pour le joueur allié).

En défense, puisque l'empilement interallié n'a lieu que selon les dispositions de la règle 9.6, les Américains se défendent normalement en conjonction avec leurs camarades de "nationalité hôte".

13.10 Procédure de combat

Normalement, le joueur attaquant doit s'efforcer d'avoir plus de facteurs d'attaque impliqués dans une bataille donnée que le défenseur n'a de facteurs de défense. De telles batailles sont appelées des attaques à "forte probabilité". Pour résoudre de tels combats, le joueur attaquant doit commencer par calculer ses "chances".

Pour ce faire, il doit additionner les facteurs d'attaque de toutes les unités attaquantes impliquées dans la bataille, puis additionner les facteurs de défense des unités ennemies en défense dans la bataille. Divisez ce total de défenseurs par le total d'attaquants, et arrondissez le reste.

Exemple : 26 facteurs d'attaque contre 7 facteurs de défense donne un rapport de force de 3:1. En d'autres termes, 26 ÷ 7 = 3,71, qui s'arrondit à 3. Pour transformer ce "3" en un rapport, vous devez mettre un "1" à côté sur la droite. Ainsi, "3" devient "3:1" (qui se lit "3 pour 1"), ce qui correspond à un intitulé de colonne sur la Table des Résultats du Combat (TRC) imprimée sur la carte d'aide au joueur.

Note de conception : Effets du ravitaillement. N'oubliez pas que les unités attaquantes qui étaient Non Ravitaillées pendant la Phase de Ravitaillement Initial de ce même Tour de Joueur voient leur facteur d'attaque divisé par deux lors du calcul des forces (voir 7.2).

13.11 Attaques à faible probabilité

Les batailles dans lesquelles la force attaquante a moins de facteurs de combat que le défenseur sont appelées "attaques à faible probabilité". Les procédures sont modifiées en ce sens qu'il faut maintenant diviser le total du défenseur par celui de l'attaquant, arrondir les restes à l'entier supérieur, et mettre le "1" du côté gauche.

Exemple : Une force avec 5 facteurs d'attaque attaque une force avec 11 facteurs de défense. Divisez 11 par 5 (11 ÷ 5 = 2,2), arrondissez au supérieur (2,2 devient 3), puis placez le "1" à gauche de ce "3", ce qui donne un rapport de 1:3.

Note de conception : Les attaques "à forte probabilité" et "à faible probabilité" sont simplement des termes de commodité, qui ne servent à rien d'autre qu'à indiquer laquelle des deux procédures de calcul de probabilité vous utiliserez pour une bataille donnée. Il est possible d'obtenir des succès avec des attaques à faible probabilité, et des fiascos avec des attaques à forte probabilité. En général, cependant, plus votre cote de combat est élevée, plus vous avez de chances de réussir une attaque. En d'autres termes, vous voulez attaquer du bon côté de la TRC. Bien sûr, dans les situations où les deux camps ont précisément le même nombre de facteurs de combat, aucune mathématique n'est nécessaire ; les chances seront de 1:1.

13.12 Limites des cotes/chances/rapports de force

Notez que les titres des colonnes sur le CRT vont de 1:2 à 7:1. Les rapports supérieurs à 7:1 sont résolus comme s'ils étaient de 7:1 ; les rapports inférieurs à 1:2 donnent toujours un résultat de combat de 2/0 (aucun jet de dé n'est nécessaire).

13.13 Modificateurs au dé

Après avoir calculé les probabilités de combat, les joueurs doivent totaliser les modificateurs au dé (DRM) qui s'appliquent à ce combat (13.14- 13.27, 13.35, 13.9). Tous les DRM de terrain ne s'appliquent qu'au terrain situé dans l'hexagone du défenseur, et autour du périmètre de son hexagone ; le terrain situé dans le ou les hexagones de l'attaquant n'a aucun effet.
Certains DRM favorisent l'attaquant (les positifs), et d'autres favorisent le défenseur (les négatifs). Tous les modificateurs de combat sont cumulatifs. Après avoir déterminé tous les modificateurs qui s'appliquent à une bataille donnée, combinez-les pour obtenir un total - soit zéro, soit un nombre positif ou négatif. Par exemple, dans une bataille où le défenseur a -3 DRM, et l'attaquant +2, l'effet final sera de modifier le jet de dé de combat de -1. [Le modificateur final est appliqué au jet de dé (13.28) pour ce combat.

Note de conception : il s'agit de modificateurs de jet de dé et non de résultats de combat.

13.14 Puissance aérienne

Si le défenseur a une unité aérienne disponible pour le combat, le **DRM est de -1** (c'est-à-dire "moins un"). La puissance aérienne **en attaque** génère un **+1**. Le joueur allié peut obtenir un modificateur de +2 ou +3 en engageant deux ou trois unités aériennes dans la bataille.
Le **joueur allié peut obtenir un modificateur de +2 ou +3 en** engageant deux ou trois unités aériennes dans la **même attaque** ; il ne peut cependant pas engager plus **d'une unité aérienne dans une défense** (14.4).

13.15 Chars

Si le joueur allié a une ou plusieurs unités de chars impliquées dans une attaque dans un hexagone sans tranchée, il reçoit un **DRM de +1** pour cette bataille.
Si le joueur allié a une ou plusieurs unités de chars impliquées dans une attaque dans un **hexagone de tranchée principal ou secondaire allemand,** le DRM normal de +1 n'est pas utilisé. Au lieu de cela, les **chars annulent le DRM de tranchée** que l'Allemand aurait reçu pour cette bataille.
Dans les situations sans tranchées, quel que soit le nombre d'unités de chars alliées impliquées dans une attaque donnée, le DRM résultant n'est **jamais supérieur à +1**.
Les chars ne génèrent aucun DRM défensif (comme lors d'une attaque, ils contribuent cependant au calcul du facteur de combat approprié). Notez également qu'il n'y a pas d'unités de chars allemandes.

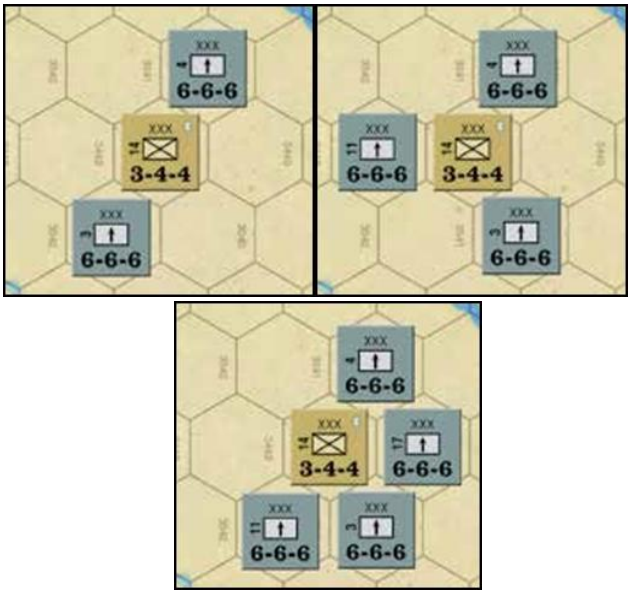
13.16 AGB

Chaque fois qu'une unité de l'Artillerie Gruppe Bruchmüller du joueur allemand participe à une de ses attaques, cette attaque gagne un **DRM +1**. (Pour plus de détails sur l'AGB, voir 14.3).

13.17 Assaut concentrique

Si un hexagone en défense est attaqué par des unités dans des **hexagones opposés**, ou par des unités dans **trois hexagones avec un hexagone entre** chaque hexagone et le suivant, ou par des unités dans **plus de trois hexagones**, cette attaque gagne un **DRM +1.**

Dans les trois diagrammes suivants, l'unité alliée en défense est attaquée de manière concentrique.



Exception importante : Le bonus d'attaque concentrique n'est **jamais disponible** pour les attaques contre des unités allemandes ou françaises se défendant dans des hexagones **de forteresse à l'intérieur de leur propre nation.**

13.18 Forêt

Si les unités en défense dans une bataille sont situées dans un hexagone de forêt, cette défense reçoit un **DRM de -1**.

Note de conception : **Les chars ne peuvent pas attaquer dans les hexagones de bois. Ils peuvent se déplacer dans ces hexagones** (lorsqu'ils ne sont pas occupés par l'ennemi, bien sûr), et même s'y défendre, mais ils ne peuvent pas y attaquer.

13.19 Rude et Dévasté

Si les unités en défense lors d'une bataille sont situées dans un hexagone de Rough ou Devastated, cette défense reçoit un **DRM -1.**

13.20 Marais

Si les unités en défense lors d'une bataille sont situées dans un hexagone de marais, cette défense reçoit un **DRM -1**.

Note de conception : Les chars ne peuvent pas attaquer dans les hexagones de marais. Ils peuvent se déplacer dans ces hexagones (lorsqu'ils ne sont pas occupés par l'ennemi, bien sûr), et même s'y défendre, mais ils ne peuvent pas y attaquer. N'oubliez pas que la **plaine inondée est traitée exactement comme un marais pendant les tours de temps humide**.

13.21 Montagne

Si les unités en défense lors d'une bataille sont situées dans un hexagone de montagne, cette défense reçoit un **DRM -2.**

Note de conception : **Les chars ne peuvent pas attaquer dans des hexagones de montagne. Ils peuvent se déplacer dans de tels hexagones** (lorsqu'ils ne sont pas occupés par l'ennemi, bien sûr), et même s'y défendre, mais ils ne peuvent pas y attaquer.

13.22 Rivières/Major Rivers

Si tous les attaquants d'une bataille donnée attaquent par des côtés d'hexagone de Rivière et/ou des côtés d'hexagone de Rivières Majeures, cette défense reçoit un DRM -1.

Note de conception : Les chars ne peuvent pas attaquer à travers les côtés d'hexagone de rivière majeure. N'oubliez pas que les rivières sont traitées comme des rivières majeures pendant les tours de jeu de temps humide.

13.23 Villes/Towns

Si les unités en défense dans une bataille sont situées dans l'hexagone d'une ville, cette défense reçoit un **DRM de -1.**

13.24 Villes/Cities

Si les unités en défense lors d'une bataille sont situées dans l'hexagone d'une ville, cette défense reçoit un **DRM -2**.

Note de conception : **Les chars ne peuvent pas attaquer dans les hexagones de ville**. Ils peuvent se déplacer dans ces hexagones (lorsqu'ils ne sont pas occupés par l'ennemi, bien sûr), et même s'y défendre, mais ils ne peuvent pas y attaquer.

13.25 Tranchées principales allemandes

Si les unités en défense lors d'une bataille sont allemandes et situées dans un hexagone de tranchées principales allemandes, cette défense reçoit un **DRM -2** (sinon il n'y a aucun effet). (Voir aussi 13.15.)

13.26 Tranchées secondaires allemandes

Si les unités en défense dans une bataille sont Allemandes et situées dans un hexagone de Tranchées Secondaires Allemandes, cette défense reçoit un **DRM -**1, sinon il n'y a aucun effet. (Voir aussi 13.15.)

13.27 Tranchées Alliées

Si les unités en défense lors d'une bataille sont Alliées et situées dans un hexagone de Tranchée Alliée, cette défense reçoit **un DRM -2.** Les tranchées alliées attaquées par des **Stosstruppen** reçoivent un DRM de **-1** au lieu de -2.

Note de conception **: Les unités d'aucun camp ne gagnent un avantage défensif en étant situées dans un hexagone de tranchée de l'autre camp.**

13.28 Résolution finale du combat

Après avoir calculé le nombre de modificateurs finaux, le joueur attaquant lance un dé (à six faces). Modifiez le résultat par le modificateur final. Les jets de dé modifiés à moins de "1" sont traités comme "1" ; les jets modifiés à plus de "9" sont traités comme "9".

Croisez le résultat (modifié) avec la colonne des probabilités de la table des résultats du combat (TRC) pour obtenir le résultat du combat. Par exemple, un jet de dé de "6" à un rapport de 3:1 donne un résultat imprimé de "2/3".

13.29 Résultats du combat

Le nombre à gauche de la barre oblique s'applique à la force attaquante ; le nombre à droite s'applique aux défenseurs. Ce sont des **"Points de Perte"** (ou "LP"), et ils peuvent être absorbés de **deux manières : 1) Perte de pas, et 2) Retraite du défenseur.**

Le défenseur doit toujours absorber complètement son résultat de combat dans une bataille donnée avant que l'attaquant n'absorbe le sien.

13.30 Retraite du défenseur

Seul le défenseur a la possibilité de faire retraiter toutes ses unités impliquées dans une bataille d'un hexagone (pas plus) afin de satisfaire un incrément de son résultat de combat.

L'unité peut retraiter dans **n'importe quel hexagone adjacent vide ou occupé par des unités amies dans les limites de l'empilement** (au choix du joueur qui bat en retraite), mais si c'est dans un hexagone contenant une ZDCE non controlée, alors l'unité ou la pile qui bat en retraite doit quand même perdre un pas à cause de cela. (C'est un pas, au total, et non un pas de chaque unité de la pile).

Note de conception : Pourquoi battre en retraite dans une telle situation ? Peut-être pour obtenir un avantage positionnel.

Les Retraites Après Combat ne coûtent pas de PM et n'ont rien à voir avec les autres types de mouvement, mais les unités qui retraitent doivent toujours respecter les interdictions de mouvement normales. Par exemple, elles ne peuvent pas retraiter à travers un côté d'hexagone entièrement maritime ou hollandais.

Notez également que la retraite est une proposition tout ou rien pour les unités concernées. En d'autres termes, vous ne pouvez pas retirer une ou plusieurs unités d'une pile en défense en laissant les autres derrières. Toutes partent, ou toutes restent, et le mouvement de toute la force qui bat en retraite (quel que soit le nombre d'unités qu'elle contient) ne satisfait qu'un seul incrément du résultat du combat.

Si les unités en défense d'une bataille battent en retraite dans un hexagone contenant d'autres unités amies, et que ce nouvel hexagone est attaqué au cours de la même phase, les unités qui ont battu en retraite dans le nouvel hexagone ne contribuent en aucun cas à la défense de leur nouvel emplacement. De plus, si les défenseurs de ce nouvel hexagone reçoivent des PV, les unités qui ont battu en retraite lors de la bataille précédente sont toutes automatiquement éliminées.

13.31 Perte de pas

Chaque pas de force abandonné par les unités impliquées satisfait un incrément du résultat du combat. Par exemple, retourner une unité de deux pas sur son verso satisfait un incrément de résultat de combat ; l'éliminer entièrement satisfait deux incréments, etc.

Les pertes de pas peuvent être réparties par chaque joueur entre ses unités impliquées comme il l'entend. En d'autres termes, le joueur attaquant décide de la répartition des pertes entre les unités attaquantes impliquées, et le joueur défenseur décide de la répartition entre les unités défenseuses impliquées. Les deux joueurs ont le droit de réduire et/ou d'éliminer leurs propres unités comme ils le souhaitent, tant qu'ils satisfont complètement le nombre de pas de pertes demandé par le résultat de la TRC. (Comme expliqué en 13.30, les défenseurs peuvent réduire leurs pertes d'un pas s'ils retraitent d'un hexagone. Les attaquants n'ont jamais cette option).

Note sur la conception : voir 14.1 et 16.7 pour deux exceptions importantes à ce qui précède.

Note de conception : Si le nombre de pas perdus indiqué par le résultat du combat est supérieur au nombre de pas réellement présents pour ce camp dans une bataille, ignorez le surplus. Il n'y a pas de "report" sur d'autres batailles ou tours.

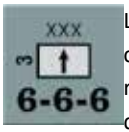
13.32 Combat de Forteresse

Lorsque le joueur allemand attaque des unités françaises (et **éventuellement américaines ; 9.6) qui se défendent dans un hexagone de forteresse française, le résultat final de combat du joueur allemand est augmenté de 2. Lorsque le joueur allié attaque des unités allemandes qui se défendent dans un**

hexagone de forteresse allemande, le résultat final de combat du joueur allié est augmenté de 3.
Notez que contrairement à tous les autres modificateurs donnés ci-dessus, les forteresses augmentent **le résultat du combat tiré du tableau des probabilités, et non le jet de dé** utilisé pour trouver le résultat de combat approprié. Notez également que dans toute combinaison de nationalité défenseur/attaquant autre que les deux décrites ci-dessus, les forteresses n'ont aucun effet sur le combat. Les effets des forteresses sur le combat s'ajoutent à tous les autres modificateurs applicables.

Note de conception : En termes de jeu, aucun hexagone de forteresse ne contient de tranchées. Ces deux types de terrains artificiels sont complètement distincts.

Note de conception : **Les chars ne peuvent pas attaquer dans les hexagones de forteresse.** Ils peuvent se déplacer dans de tels hexagones (lorsqu'ils ne sont pas occupés par l'ennemi, bien sûr), et même s'y défendre, mais ils ne peuvent pas y attaquer.

13.33 Avance après combat
Lors de la première et de la seconde phase de combat, lorsque l'hexagone du défenseur dans une bataille est vide de défenseurs après que le résultat du combat de ce camp ait été satisfait, les unités attaquantes survivantes (s'il y en a) peuvent être immédiatement déplacées dans cet hexagone. Les limites normales d'empilement s'appliquent, mais tout comme les retraites après combat, ces avancées ne nécessitent pas la dépense de PM. C'est une **option gratuite donnée aux attaquants victorieux**. (Les défenseurs victorieux n'ont jamais le droit d'avancer après un combat ; ils se contentent de maintenir leurs positions).
Les avances ne sont pas obligatoires, mais la décision de le faire doit être prise immédiatement après la résolution de la bataille, et avant que celle de toute autre ne soit entamée. De plus, il n'est pas nécessaire pour un attaquant qui avance d'essayer d'empiler l'hexagone nouvellement gagné ; il peut envoyer juste une ou quelques unités, s'il le souhaite plutôt qu'une pile complète.
13.34 Mouvement d'Avance et d'Infiltration
Les unités capables d'infiltration qui avancent après combat pendant la première phase de combat du tour de joueur de leur camp ne sont pas pour autant interdites de participer également à la phase de mouvement d'infiltration.
13.35 Tactique des Stosstruppen


Lorsqu'une attaque allemande est dirigée par un Stoss, cette attaque reçoit un **DRM de +1**. De plus, pour refléter la surprise tactique subie par les Alliés au début de l'offensive initiale allemande, ce DRM est augmenté à +2 pour toutes les attaques dirigées par des Stoss pendant la **Première Phase de Combat (uniquement !) du Tour** 1. "Notez que cette règle est cumulative avec 13.27.

14.0 Chars, artillerie et unités aériennes

14.1 Chars

Les chars doivent toujours être les premiers pas cédés pour satisfaire les pertes de pas dans chaque attaque à laquelle ils participent. (Ce n'est pas vrai lorsque les chars sont impliqués dans une bataille en tant que défenseurs).
Exemple : Supposons que deux unités de chars alliées soient impliquées (depuis des hexs différents, bien sûr) dans la même attaque. Le résultat final est que le camp allié perd 3 pas. Les deux premiers de ces pas devraient être pris en détruisant les unités de chars. Bien sûr, les unités de chars peuvent être récupérées de la pile morte, en utilisant le processus de remplacement, un nombre illimité de fois au cours d'une partie.

Aucun char ne peut attaquer s'il n'est pas empilé avec au moins un pas d'infanterie de sa propre nationalité (couleur) et si ce pas d'infanterie participe à la même attaque.
Pour plus de détails sur les caractéristiques spéciales des chars, voir : 9.4, 10.1, 13.15, 13.18, 13.20, 13.21, 13.22, 13.24, 13.31 et 15.5.
14.2 Mouvement de l'AGB

L'unité allemande Artillerie Gruppe Bruchmüller ne peut jamais être déplacée volontairement dans un hexagone à côté d'une unité alliée (indépendamment de la présence d'autres unités allemandes dans cet hexagone). Si, suite à une action alliée, etc., l'AGB se retrouve dans un hexagone à côté d'une unité alliée, l'unité perd sa capacité d'attaque-soutien (14.3) jusqu'à ce que cette situation soit terminée.
L'AGB peut utiliser le mouvement stratégique mais n'est pas capable d'Infiltration. L'AGB ne peut jamais être déplacée dans un hexagone de marais ou de montagne en utilisant le mouvement normal. Lorsqu'elle utilise le mouvement stratégique, l'AGB ne peut jamais terminer un tel mouvement dans des villes situées dans des hexagones de marais ou de montagnes.
Si l'AGB est dans un hex de plaine inondée qui devient soudainement un marais à cause du temps humide, l'Allemand doit la déplacer (ou au moins commencer à la déplacer) par la route la plus directe possible vers un terrain sec. Elle perd sa capacité d'appui à l'attaque lorsqu'elle se trouve dans une telle situation.
14.3 Combat de l'AGB
Si elle est prise dans une attaque alliée empilée avec d'autres unités allemandes, l'AGB partage le sort des autres unités de combat, sauf **qu'elle ne peut pas retraiter après le combat et qu'elle doit être le dernier pas abandonné pour satisfaire les LP.**
L'AGB n'attaque pas normalement ; à la place, elle peut utiliser son facteur de combat pour soutenir une attaque allemande à chaque Phase de Combat allemande (primaire et secondaire). Pour soutenir, l'AGB ne doit pas être sous un marqueur Non Ravitaillé, ni dans l'une des situations décrites ci-dessus en 14.2.
L'AGB peut soutenir une seule attaque allemande si elle se trouve **dans un rayon de deux hexagones** de l'hexagone du défenseur. (Le petit "2" imprimé à côté du facteur d'attaque de l'unité AGB est là pour rappeler cet effet de "portée"). Le processus de soutien est simple - **ajoutez simplement le facteur d'attaque de l'AGB (15) à celui des unités terrestres allemandes attaquantes** lorsque vous calculez le rapport de force, et donnez également à l'attaque un DRM de +1. L'AGB n'avance jamais après le combat.
L'AGB ne peut pas contribuer à la bataille avec plus de ses facteurs que ceux de l'infanterie allemande impliquée. Par exemple, si seulement 6 facteurs d'attaque de l'infanterie allemande (Stosstruppen et/ou régulière) étaient impliqués dans une attaque, l'AGB ne pourrait alors contribuer que 6 de ses propres facteurs. Le surplus est perdu pour cette phase de combat.
Bien qu'il soit interdit à l'AGB de se déplacer dans certains types de terrain, il ne lui est pas interdit de soutenir des unités terrestres attaquant dans ces types de terrain. Dans les rares cas où la géographie s'y prête, l'AGB peut soutenir des attaques à travers des côtés d'hexagone entièrement maritimes.

Dans le cadre des restrictions normales, l'AGB peut tirer du ravitaillement de Forteresse allemande afin de survivre sur la carte, mais elle ne peut pas fournir de soutien d'attaque pendant qu'elle tire ce ravitaillement.

Note de conception : Pour plus de détails sur les caractéristiques spéciales de l'AGB, voir : 8.2.2, 8.7, 9.4, 10.1, 11.10 et 13.16.

14.4 Unités aériennes

Les unités aériennes ne sont pas maintenues sur la carte comme les autres unités, et ne se déplacent pas d'hexagone en hexagone. Leur portée d'engagement est infinie, et elles n'ont pas besoin de tracer un quelconque chemin de mouvement pour se rendre à un combat. En fait, les marqueurs aériens servent simplement d'aide-mémoire pour montrer la quantité d'engagement aérien dans une bataille donnée. Les unités aériennes n'ont aucune valeur de pas ou d'empilement et ne peuvent pas être abandonnées pour satisfaire un résultat de combat. Les unités aériennes n'ont jamais besoin d'être ravitaillées. Chaque unité aérienne peut soutenir une bataille (en attaque ou en défense) à chaque Tour de Jeu. **Le joueur allié peut engager ses unités aériennes sans tenir compte des nationalités** impliquées dans une bataille, que ce soit au sol ou dans les airs. Une fois utilisée en soutien, l'unité aérienne est mise de côté jusqu'au début du Tour de Jeu suivant, où elle redevient disponible. Pendant les tours de temps sec, les unités aériennes peuvent faire leur apparition lors de n'importe quelle phase de combat ; par temps humide, elles ne sont disponibles que lors des premières phases de combat des tours de joueurs.

15.0 Mouvement d'infiltration

15.1 En général

Pendant la phase de mouvement d'infiltration de chaque joueur, ses unités capables d'infiltration qui n'étaient pas " non ravitaillées " pendant la phase de ravitaillement initial peuvent à nouveau se déplacer de manière limitée (mais souvent critique). (Ne faites pas de nouveaux tests de ravitaillement au début d'une Phase de Mouvement d'Infiltration).

15.2 Capacités d'Infiltration Allemandes

Les unités de Stosstruppen allemandes sont les seules unités de ce camp capables de se déplacer par infiltration.

15.3 Capacités d'Infiltration Alliées

Avant le début du **Tour 9** du joueur allié, aucune unité alliée n'est capable d'infiltration.

Une fois que les capacités d'infiltration alliées entrent en jeu au Tour 9, les unités alliées suivantes deviennent capables d'infiltration :

1) Les Chars et toutes les unités alliées qui étaient empilées avec eux à la fin de la phase de mouvement régulier alliée ; et

2) Le Corps australo-américain.

Note de conception : Ce qui précède ne signifie pas qu'avant le tour 9, le joueur allié n'a pas de deuxième phase de combat. Toutes les unités des deux camps peuvent potentiellement participer aux deux phases de combat. Bien sûr, pendant la première moitié de la partie, la capacité d'Infiltration des Allemands permettra à ce camp de participer plus efficacement à leur Seconde Phase de Combat.

15.4 Caractéristiques de l'Infiltration

Pendant la Phase de Mouvement d'Infiltration, les coûts de terrain du mouvement régulier ne sont pas payés ; à la place, toutes les unités capables d'Infiltration ont **un potentiel de mouvement d'un hex** (de n'importe quel type de terrain normalement praticable). Les ZDCE - négatives ou non - peuvent être complètement ignorées par les unités infiltrées (uniquement !) pendant la Phase de Mouvement d'Infiltration (uniquement !).

15.5 Infiltration conduite par des chars alliés

Etant donné la structure de la TRC, et la règle 14.1, les chars alliés qui participent à des attaques pendant la Phase de Premier Combat de leur camp seront presque toujours éliminés. Les unités alliées non blindées qui étaient empilées avec ces chars sacrifiés peuvent cependant toujours se déplacer pendant la phase de mouvement d'infiltration. Pour montrer cela, **lorsqu'un char est sacrifié pour satisfaire les résultats de la Phase de Premier Combat, ne retirez pas l'unité, retournez-la de façon à ce que sa face blanche apparaisse. Retirez l'unité de char retournée dès que les unités situées sous elle ont effectué leur mouvement d'infiltration**. (Ces unités n'ont pas besoin de s'infiltrer toutes dans le même hex).

Dans les cas où les chars ne participent pas à une attaque alliée de la première phase de combat, ces unités (et celles empilées avec elles) sont toujours éligibles pour le mouvement d'infiltration (et la participation à la seconde phase de combat alliée). Là encore, toutes les unités infiltrées de ces piles n'ont pas besoin de s'infiltrer dans le même hexagone.

Note de conception : Les chars n'ont pas besoin d'être accompagnés d'unités non chars pour pouvoir s'infiltrer. Bien sûr, vous constaterez rapidement que les unités de chars infiltrées sans accompagnement ne survivront pas longtemps.

15.6 Corps australo-américain

Si vous utilisez la règle optionnelle 16.1, le Corps australo-américain est capable d'Infiltration (aucun char n'est nécessaire). Cependant, pendant l'Infiltration, tous les éléments du Corps doivent s'infiltrer dans le même hexagone.

Note historique : Contrairement aux Allemands, qui ont élevé l'infiltration à une doctrine officielle (incarnée dans l'essai de Ludendorff, l'attaque dans la guerre positionnelle), et à laquelle ils ont essayé de former le plus grand nombre possible de leurs armées dans le temps imparti, il n'y a jamais eu de moment où le haut commandement allié a dit : "Maintenant, nous allons nous infiltrer." Au contraire, les capacités d'infiltration des Alliés sont apparues parce que des officiers intelligents et ouverts d'esprit (en dessous du niveau de l'armée) ont d'abord observé l'assaut allemand, ont réfléchi, puis ont dit, en fait, "Duh ? Duh ! Ahh !"

16.0 Règles optionnelles

Note de conception : Les règles suivantes ajoutent une plus grande historicité au jeu, au prix d'une certaine complexité supplémentaire. Les joueurs doivent décider avant le début du jeu quelles règles optionnelles utiliser.

16.1 Corps australo-américain

Le Corps australo-américain peut être formé à tout moment après **le début du Tour 9 du joueur allié** en empilant deux divisions d'infanterie américaines avec le Corps australien de l'armée

britannique. (A est fourni comme repère visuel pour que vous ne perdiez pas la trace du Corps sur la carte).

Le Corps est une force de combat d'élite. En **défense,** il génère toujours un **DRM de -1**, et en **attaque un +1**. De plus, comme indiqué en 15.6, le Corps, en tant que pile, est capable d'Infiltration.

Le Corps cesse d'exister lorsqu'une des trois unités qui le composent est complètement éliminée. (Bien sûr, si ce sont les Américains qui sont éliminés, le Corps peut être reconstitué autant de fois que souhaité). Il n'est pas interdit aux unités américaines de s'empiler avec les Australiens avant le Tour 9 (selon 9.6), mais ces propriétés spéciales ne s'appliquent pas à la pile avant ce moment.

16.2 La grippe

Pour déterminer le pic de l'épidémie de grippe de 1918, l'Allemand **lance un dé au début de tous les Tours de Jeu de septembre et d'octobre**. La première fois que le résultat de ce jet est un 1, 2 ou 3, on considère que l'épidémie de grippe atteint son pic pendant ce Tour de Jeu. Ne lancez pas d'autres dés après le pic. Si aucun pic ne se produit dans un jeu donné, alors aucun ne se produit.

Les effets de la grippe pendant le pic du Tour de Jeu sont les suivants :

1. **Aucun des camps ne peut utiliser de remplaçants** pendant ce Tour de Jeu. Ils sont toujours accumulés, mais ne sont pas engagés de quelque manière que ce soit.
2. Les **facteurs de mouvement** imprimés de toutes les unités sont **réduits de 1** pour les Phases de Mouvement Régulier de ce Tour de Jeu.
3. **Les capacités de mouvement stratégique des deux camps sont réduites de moitié pour ce Tour de Jeu**. C'est à dire que les Allemands ne peuvent déplacer que deux unités, les Alliés jusqu'à trois.

16.3 Tranchées faibles

Les trois hexagones les plus au sud du secteur initial britannique (2532, 2633 et 2732) n'ont été que récemment repris aux Français. Le secteur était en relativement mauvais état et la défense y était moins bien organisée. Par conséquent, les attaques allemandes dirigées par Stoss(-led) dans ces hexagones ne subissent aucun DRM de tranchées alliées, et celles qui ne sont pas dirigées par Stoss ne subissent qu'un DRM de tranchées de -1. (Tous les autres DRM s'appliquent toujours). **Ceci est indiqué par "16.3" dans chacun de ces trois hexagones sur la carte "1918" (uniquement).**

16.4 Démoralisation belge

Chaque fois que des unités belges se **défendent dans un hexagone non-belge, cette attaque allemande reçoit un DRM de +1.** Chaque fois que des unités belges attaquent dans un hexagone non belge, cette attaque alliée subit un DRM de -1.

16.5 Évacuation navale alliée

Lors de chaque tour de joueur allié, comme première activité de ce tour, ce joueur **peut évacuer par mer jusqu'à une *pile complète d'unités de chacun des ports de la Manche (Boulogne, Calais et Dunkerque).*** La contiguïté des unités allemandes et leur ZDCE n'ont aucun effet inhibiteur sur cette capacité. Une fois qu'un port tombe sous contrôle allemand, il ne peut plus jamais être utilisé pour l'évacuation.

Les unités évacuées sont **disponibles comme renforts de bord de carte pendant la Phase de Renforts et de Remplacements alliés du Tour de Jeu suivant.** Les évacués peuvent être de n'importe quelle nationalité alliée, tant que l'empilement correct est respecté au moment de l'évacuation.

16.6 La Grosse Bertha

Big Bertha commence à jouer dans **l'hex 2631** et y reste jusqu'à ce que le joueur allié prenne le contrôle de cet hex ou le coupe du ravitaillement. A ce moment-là, l'Allemand peut immédiatement redéployer le marqueur dans n'importe quel tout autre hexagone sous contrôle allemand qui est ravitaillé et dans un rayon de 10 hexagones de tout hexagone de Paris. Si aucun hexagone de ce type n'est disponible, Big Bertha est définitivement retirée du jeu et le moral des Alliés est augmenté d'un point (aucun débit pour les Allemands). Big Bertha n'a pas de valeur de combat, de pas ou d'empilement ; c'est seulement un marqueur.

16.7 Pertes lors d'une attaque de Stosstruppen

Lorsqu'une force d'attaque allemande contient une ou plusieurs unités de Stosstruppen, l'Allemand doit **absorber au moins un de ses PL de ces Stosstruppen impliqués**. (C'est un pas, au total, pas un de chaque unité de Stosstruppen impliquée).

16.8 Attaques à très haut risque

Pour refléter plus précisément les effets annihilants des combats à très fort rapport de forces**, traitez chaque multiple de rapport de forces supérieur à 7:1 comme un DRM supplémentaire**. Par exemple, si un attaquant obtient une cote de 8:1, en utilisant cette règle, il la résoudra toujours sur la colonne 7:1, mais avec un DRM +1. De même, 9:1 donnerait 7:1 avec un DRM +2 ; 10:1 un +3, etc. (Tous les autres DRM s'appliqueraient également, bien sûr).

16.9 Météo historique de 1918

Les joueurs peuvent, si cela convient mieux à leur propre vision de la théorie et de la conception de la simulation, choisir d'utiliser la météo historique de 1918 et de ne pas lancer de dé. Dans ce cas, les **tours 14, 15 et 16 sont humides** ; tous les autres sont secs.

16.10 Le canon de Paris

Pendant la Phase de Ravitaillement Terminale de chaque Tour du joueur allemand, le canon de Paris ("Big Bertha"), s'il est toujours en jeu, fait feu sur la capitale française. Deux dés sont lancés (ou un dé deux fois). Si le résultat est un "**12**", le **niveau de moral des Alliés est diminué d'un point.** Ceci peut se produire un nombre illimité de fois au cours d'une partie.

Note de conception : Cette règle simule le canon qui endommage sévèrement un symbole important de la fierté nationale française, tel que la Cathédrale Notre Dame, etc., et donne au joueur allié une certaine motivation et donne au joueur allié une certaine motivation pour s'en emparer. Cette unité peut être utilisée soit dans la campagne complète de 1918 ou le scénario de l'offensive alliée.

Scénarios supplémentaires

S1.0 La tempête ailleurs

Scénario de Ty Bomba et Chris Perello.

Un scénario optionnel pour 1918 : Storm in the West Historique : Lors de la planification des offensives allemandes de 1918, plusieurs de leurs commandants de haut rang (notamment le prince héritier Rupprecht et le général Wilhelm Gröner) ont estimé que c'était une erreur d'attaquer à l'ouest cette année-là. En tant que chroniqueur officieux de cette faction, Gröner écrivit plus tard qu'au lieu d'attaquer en France, les Allemands auraient dû se déplacer "contre la ligne de moindre résistance pour continuer à ouvrir le cercle d'ennemis qui nous entoure, pour soutenir nos alliés et pour éliminer toute menace à l'est, au sud-est et dans la partie supérieure de l'Italie... Parallèlement à une telle opération militaire destinée à ouvrir le cercle qui entoure les puissances centrales, l'action politique devait s'efforcer avec assiduité et ferveur de faire la paix sans faire trop d'histoires à l'extérieur".
Historiquement, la faction Rupprecht/Gröner a été ignorée, mais les joueurs peuvent découvrir quel aurait été le cours des événements si cela n'avait pas été le cas en jouant ce scénario optionnel. Dans ce scénario, nous supposons que Rupprecht et Gröner ont eu gain de cause et que l'Allemagne a lancé ses offensives de 1918 dans la partie supérieure de l'Italie, dans les Balkans, au Moyen-Orient ou en Russie (ou, plus probablement, dans une combinaison de ces régions).

S1.1 Carte

Utilisez la carte 1918 : Storm in the West.

S1.2 Tours de jeu

Le Tour du joueur allemand est ignoré au Tour 1. A la place, commencez à jouer avec le Tour du joueur allié du Tour 1.

S1.3 Mise en place

Se mettre en place comme dans le scénario normal ; cependant, l'Allemand se met en place en premier et les unités de Stosstruppen sont remplacées par leurs homologues d'infanterie ordinaires.

Les unités AGB, German air et Big Bertha ne sont pas utilisées dans ce scénario.

S1.4 Remplacements allemands

L'Allemand commence avec quatre facteurs accumulés et en reçoit deux de plus à chaque Tour de Jeu jusqu'au Tour 6, puis un par Tour de Jeu après cela. (Les remplacements alliés sont inchangés).

S1.5 Infiltration

Dans ce scénario, aucune unité allemande n'est capable d'Infiltration. Les capacités d'Infiltration alliées apparaissent et fonctionnent comme dans le scénario historique. (Nous supposerons que leurs commandants soucieux d'infiltration lisent les journaux et étudient les rapports de renseignement, etc.)

S1.6 Météo

Utilisez les procédures de jet de dé de météo variable.

S1.7 Fin du jeu

Au début du Tour 12, le joueur allemand lance un dé. Sur un résultat de 1, une combinaison de succès militaires hors carte et de manœuvres diplomatiques a mis fin aux opérations actives (un "armistice", mais à des conditions bien plus favorables que celles obtenues historiquement par les Allemands). Pour tout autre résultat, continuez à jouer pour un autre Tour de Jeu.

L'Allemand relance le dé au début du Tour 13. A ce moment-là, un résultat de 1 ou 2 met immédiatement fin à la partie. Au Tour 14, un 1, 2 ou 3 le fera ; au Tour 15, un 1, 2, 3 ou 4 ; et au Tour 15, un jet de 1 à 5. Ainsi, le joueur allié ne sait jamais exactement de combien de tours de jeu il dispose pour ramener le moral allemand à zéro (et ainsi gagner la partie, tout comme dans le scénario classique). Lorsque la fin de la partie est déclenchée par n'importe quel moyen, si le moral allemand est toujours supérieur à zéro, le joueur allemand est déclaré vainqueur.

S2.0 L'offensive alliée

Une campagne courte pour 1918 : Storm in the West Historique : Ce scénario couvre les quatre derniers mois de la guerre, depuis les premières contre-attaques majeures des Alliés dans la seconde moitié de juillet jusqu'à l'Armistice en novembre 1918. Toutes les règles normales de 1918 : Storm in the West s'appliquent, à l'exception des modifications ci-dessous.

À la mi-juillet 1918, l'armée allemande s'est épuisée au cours de quatre mois d'offensives qui ont gravement endommagé les forces alliées sans toutefois parvenir à les vaincre. Désormais réunis sous le commandement suprême du maréchal français Ferdinand Foch, les Alliés entament une série d'opérations offensives d'abord limitées, mais les signes d'un moral allemand défaillant conduisent à une série continue d'attaques visant à gagner la guerre en 1918.

S2.1 Carte

Utiliser la carte 1918 : Storm in the West.

S2.2 Tours de jeu

Ce scénario commence avec le tour du joueur allié du tour 9 (Juillet II) et se poursuit jusqu'à la fin du tour 16. Le Tour du joueur allemand reste le premier Tour du joueur de chaque Tour de Jeu de ce scénario, mais il n'y a pas de Tour du joueur allemand pendant le premier Tour de Jeu. Toutes les règles normales du Tour de Jeu 9 sont en vigueur (tous les Stosstruppen sont remplacés par leurs homologues d'infanterie régulière, l'AGB est retiré, etc.) Les Allemands sont considérés comme ayant réussi leur test de moral du Tour 9.

S 2.3 Placement des marqueurs

Placez le marqueur de Tour de Jeu sur le Tour de Jeu 9. Placez les autres marqueurs sur la piste de données comme indiqué ci-dessous.

Moral allié - 13 Moral allemand - 18 Remplacements allemands - 4 Remplacements britanniques - 2 Remplacements français - 3 Remplacements belges - 1

Remplacements américains – 5

Note : La plupart de ces nombres au départ diffèrent des nombres imprimés au dos des marqueurs de moral et de remplacement.

La phase de Remplacement et de Renfort du Tour 9 des Alliés se déroule normalement, donc les Alliés obtiendront leurs remplacements du Tour 9 en plus des nombres ci-dessus.

S2.4 Mise en place allemande

Le joueur allemand se met en place en premier. La ligne de front allemande est modifiée pour inclure les hexagones suivants (représentant les gains de l'offensive de la Kaiserschlacht) :

Georgette: 1533-1634-1635-1734.

Michael: 2034-2134-2235-2335-2436-2535-2635-2634-2733.

Blücher: 2833-2933-3033-3032-3131-3232-3231-3130-3030-2929

Ces hexagones, ainsi que le nom de l'Offensive, sont indiqués sur la carte de 1918 par les lignes grises épaisses (et étiquetés dans la Clé de Terrain de la carte comme "July II Frontline").

Toutes les unités allemandes commencent la partie sur la carte (sauf l'unité AGB et les Stosstruppen). Tous les hexagones de la ligne de front doivent être couverts par au moins une unité ou une ZOC. Deux unités d'infanterie 5-6-4 doivent être placées (seules) en 3028 à force réduite. Deux autres unités d'infanterie 5-6-4 doivent être placées (seules) en 3231 à force réduite. (Ces unités ont été le fer de lance de la dernière partie de l'offensive allemande). Toutes les autres unités allemandes commencent le jeu à pleine puissance, et peuvent être placées dans n'importe quel autre hexagone de ligne de front, de tranchée allemande ou de forteresse allemande.

S2.5 Mise en place des Alliés

Le joueur allié se place en second. Toutes les unités alliées qui sont disponibles à la fin du Tour de Jeu 8 commencent la partie sur la carte, avec les exceptions suivantes :

1. Le Corps Portugais a été éliminé (et ne peut pas être remplacé) ;
2. Un des corps d'infanterie français est placé dans la pile morte alliée (mais peut être remplacé).

Le joueur allié reçoit ses renforts normaux du Tour 9.

Les Belges se mettent en place comme dans le scénario de campagne normal. Les Britanniques placent tous leurs corps d'infanterie dans tous les hexagones de ligne de front alliés (tous les hexagones adjacents à la nouvelle ligne de front allemande) dans ou au nord de la rangée d'hexagones 24xx. Tous les hexagones de ligne de front britannique doivent contenir une ou plusieurs unités ou ZOC britanniques. Le Corps de Cavalerie britannique peut se placer dans tout hexagone de ligne de front non contrôlé par les Alliés au nord de 24xx.

Les Français mettent en place tous leurs corps d'infanterie disponibles dans tout hexagone de ligne de front dans ou au sud de la rangée d'hexagones 25xx. Tous les hexagones de ligne de front français doivent contenir une ou plusieurs unités ou ZOC françaises. Le corps de cavalerie français et le CAA peuvent se placer dans tout hexagone de ligne de front non contrôlé par les Alliés au sud de 24xx.

Les USA s'installent comme suit : une division dans chacun des hexagones 3128, 3331, 3132, et 2934 ; toutes les autres divisions américaines disponibles peuvent être installées dans n'importe quel autre hexagone de Ligne de Front non contrôlé par les Alliés.

S2.6 Unités aériennes

Les unités aériennes allemandes et britanniques ne sont pas disponibles au Tour de Jeu 9 (uniquement) ; l'unité aérienne française est disponible.

S2.7 Victoire
Les règles de victoire du scénario de campagne normal (4.4) s'appliquent.

S3.0 Plan 1919

Un scénario-variante pour 1918 : Tempête à l'Ouest

Introduction

Ce scénario hypothétique suppose qu'aucune décision n'a été prise sur le front occidental en 1918, laissant aux Alliés la tâche de chasser les Allemands de France et de Belgique au cours du printemps et de l'été 1919. En substance, une certaine combinaison des événements suivants fait que l'année 1918 n'est qu'une autre année d'impasse et de frustration dans les tranchées du front occidental.
- Le général Max Hoffmann, le " génie du front est " allemand, prend le commandement effectif du front ouest au début de 1918. Il parvient à parer toutes les attaques alliées cette année-là.
- La pandémie de grippe espagnole fait rage avec plus de virulence qu'elle ne l'a jamais fait dans le passé, obligeant à l'arrêt temporaire des opérations militaires actives.
- En n'attaquant pas sur le front occidental en 1918, les Allemands peuvent utiliser leurs réserves de Stosstruppen pour renforcer les positions de leurs alliés hésitants, l'Autriche-Hongrie et la Turquie, tout en remportant d'importantes victoires en Italie du Nord et en Grèce.
- Une "offensive de paix" diplomatique allemande aboutit à un armistice temporaire. Les pourparlers sont rompus après quelques semaines, en raison de la demande de la France de récupérer l'Alsace-Lorraine.
- Les succès allemands dans le sud et l'est du pays remontent le moral du front intérieur, tout en permettant l'importation de suffisamment de denrées alimentaires confisquées pour éloigner le spectre de la famine nationale une année de plus.
Au cours des premiers mois de 1919, les deux camps se préparent à ce qui sera inévitablement le combat décisif. Le général Hoffman sait que l'Allemagne n'a la force que pour une seule campagne de plus. Mais, à l'exception des Américains, le moral des Alliés est également fragile : si les Allemands parviennent à bloquer leur offensive à venir, une paix favorable aux Allemands sera certainement assurée.
Du côté des Alliés, on élabore fébrilement des plans pour commencer à mener un nouveau type de guerre. Sous l'impulsion de Winston Churchill et de David Lloyd-George, les Alliés adoptent le plan révolutionnaire du colonel J.F.C. Fuller, le principal promoteur de la guerre des chars. Le 2 mai 1919, le plan de Fuller est mis à l'épreuve, et le plus grand chapitre de l'histoire militaire jusqu'alors s'ouvre, alors que les Alliés avancent sur tout le front.

S3.1 La carte (Important)

Utilisez la carte du Plan 1919 qui contient son propre enregistrement des tours et ses propres pistes de moral et de remplacement.

S3.2 Période de temps

Utilisez la piste d'enregistrement des tours imprimée sur la carte du Plan 1919. Le jeu commence avec le Tour "0" du joueur allié (Mai I), et se termine à la fin du Tour du joueur allemand de Septembre II (Tour de Jeu 9).

Notez que le Tour du joueur allemand est toujours le premier Tour du joueur de chaque Tour de Jeu, sauf qu'il est sauté au Tour de Mai I - ce qui donne une durée de jeu de 9½ Tours de Jeu. Il n'y a pas de test de moral allemand à la fin du tour de Juillet II.

S3.3 Règles optionnelles utilisées

A l'exception de ce qui est indiqué ci-dessous, les règles standard de 1918 s'appliquent sans changement, avec l'ajout des règles optionnelles 16.4, 16.7, et 16.8 qui sont maintenant obligatoires. 16.8 sont maintenant obligatoires. Aucune autre règle optionnelle de 1918 ne peut être utilisée.

S3.4 Variantes de pions

Les 32 pions figurant sur la petite feuille de pions "1919 Storm in the West Variant" sont utilisés dans ce scénario. Notez qu'un "V" (pour "Variant") est imprimé dans le coin supérieur droit du recto de chacun de ces pions.

Note de conception : le "V" a été ajouté simplement pour vous aider à différencier ces pions de variante (utilisés uniquement lors du scénario Plan 1919) des autres pions du jeu.

S3.5 Pions Variants

Abréviations : Les nouvelles abréviations suivantes figurent sur les pions de variantes.
AHEF - Corps Expéditionnaire Austro-Hongrois
AK - Alpenkorps
AT - Anti-Tank
FT - Fast Tank
HT - Heavy Tank
JEF - Corps expéditionnaire japonais
PZ - Panzer (chars allemands)
RAF - Commandement des bombardiers de la Royal Air Force

Symboles d'unités : Les nouveaux symboles d'unité suivants apparaissent sur certains des pions des variantes :

S3.6 Unités non utilisées

Les unités et marqueurs de 1918 suivants ne sont pas utilisés lorsque vous jouez le scénario Plan 1919 :
- Le marqueur de moral allié
- L'unité RTC et le Corps de Cavalerie britanniques.
- Le Corps portugais
- Le Corps italien
- L'unité originale de la CT américaine
- La 2e division d'infanterie américaine d'origine (sa brigade de Marines a été utilisée comme cadre pour la formation de la division USMC, et sa place a été prise par des recrues vertes).
- L'unité AGB
- L'unité Big Bertha

S3.8 Stosstruppen

Avant de commencer sa mise en place, le joueur allemand lance deux dés. Ce total représente le nombre de corps de Stosstruppen à pleine puissance qu'il peut introduire dans sa composition de forces. Le joueur allemand doit utiliser le corps de remplacement d'infanterie régulière pour les unités de Stosstruppen restantes.
Exemple : Si le joueur allemand obtient un "6", il doit choisir six corps de Stosstruppen, ainsi que les neuf corps de remplacement d'infanterie régulière restants pour les inclure dans ses forces de départ).
Dans cette variante, les corps de Stosstruppen ne peuvent jamais recevoir de remplacements, que ce soit sur le plateau ou dans la pile morte allemande. Une fois qu'un corps de Stosstruppen a été entièrement éliminé, mettez-le de côté et remplacez-le par son infanterie régulière dans la pile morte allemande. Les substituts peuvent recevoir des remplacements.

S3.9 Mise en Place Allemande
Le joueur allemand se met en place en premier. Il place toutes ses unités disponibles n'importe où dans ou (généralement) à l'est de ses hexagones de tranchées de ligne de front. Quand il a terminé, toutes les unités allemandes de la Ligne de Front doivent contenir au moins une unité allemande et/ou une Zone de Contrôle.

Note de conception : Ces nouveaux corps de tranchées représentent des unités amenées d'autres fronts ou rassemblées à partir des dernières forces humaines disponibles en Allemagne.

S3.10 Mise en place alliée

Une fois que le joueur allemand a terminé sa mise en place, le joueur allié met en place ses unités comme suit :

Belges : Placez deux corps belges en 1134, et deux en 1235.

Britanniques : Placez tous les corps d'infanterie britanniques dans tous les hexagones de tranchées alliés de la ligne de front entre 1333 et 2633 inclus. Placez les cinq unités de chars britanniques (selon les règles d'empilement ci-dessous) dans tout hexagone non frontal sous contrôle allié au nord de la rangée d'hexagones 27xx. Tous les hexagones de ligne de front dans le secteur britannique doivent contenir une unité d'infanterie britannique ou une ZOC. Aucune unité portugaise n'est utilisée dans ce scénario.

Français : Placez tous les corps d'infanterie français dans tous les hexagones de ligne de front alliés entre 2732 et 3120 inclus, et entre 3714 et 4112 inclus. Placez les unités françaises de CAA et les trois corps de cavalerie dans n'importe quel hexagone hors Ligne de Front sous contrôle allié, dans un rayon de trois hexagones de tout corps d'infanterie français. Tous les hexagones de ligne de front dans les deux secteurs français doivent contenir une unité ou une ZOC française.

AMÉRICAIN : Placez toutes les unités d'infanterie américaines, y compris les Marines, dans ou à côté des hexagones de tranchées de la ligne de front alliée entre 3220 et 3615 inclus. L'unité de CT américaine se place dans tout hexagone de tranchée non contrôlé par les Alliés dans un rayon de trois hexagones de toute unité d'infanterie américaine. Chaque hex de Ligne de Front dans le secteur américain doit contenir une unité ou une ZOC américaine.

S3.11 Placement des marqueurs

Placez le **marqueur de Tour de Jeu**, avec sa face **"Dry**" vers le haut, sur la piste du Tour 1. Placez les autres marqueurs comme suit :
Moral allemand - 18
Remplacements allemands - 16
Remplacements britanniques - 10
Remplacements français - 10
Remplacements belges - 1
Remplacements japonais - 2
Remplacements américains – 18

Note : La plupart de ces nombres au départ diffèrent des nombres imprimés au dos des marqueurs de moral et de remplacement.

S3.12 Moral et victoire

Les joueurs ne suivent pas le moral des Alliés pendant le scénario du Plan 1919, seulement celui des Allemands. Si le moral allemand tombe à "0" (zéro) à la fin d'un tour de jeu complet, le joueur allié est déclaré vainqueur. Si le moral allemand n'a pas été réduit à zéro à la fin du Tour de Jeu de Septembre II, les Alliés sont considérés comme ayant accepté les termes d'un armistice largement favorable à l'Allemagne, et le joueur allemand est déclaré vainqueur.

S3.13 Météo

La météo est toujours sèche aux Tours 0-7. Utilisez les règles de météo (comme indiqué dans 6.2 des règles de 1918) pour déterminer la météo aux Tours 8 et 9. Le joueur allié ne peut pas utiliser ses bombardiers RAF lors des tours de jeu humides.

S3.14 Empilement américain

En 1919, l'AEF a secoué les « bugs » de son organisation en corps. Par conséquent, les divisions d'infanterie (et de Marines) américaines peuvent empiler jusqu'à **quatre unités par hex.**
Notez également que la règle 9.6 n'est pas utilisée dans le jeu de cette variante ; les Américains sont maintenant leur propre nationalité distincte pour l'empilement. (Cela s'applique également à la règle 7.13 de 1918).

S3.15 Unités de chars alliées

Les Français et les Britanniques ont maintenant plus d'une unité de chars chacun. Les deux unités AAC françaises ne peuvent pas s'empiler ensemble, bien qu'elles puissent participer à la même attaque depuis des hexagones différents. Les unités de chars britanniques sont divisées en types "Rapide" et "Lourd". Une unité Rapide peut s'empiler avec une unité lourde, mais les Lourds ne peuvent pas s'empiler avec les Lourds, et les Rapides ne peuvent pas s'empiler avec les Rapides. Lors d'une attaque, le joueur allié doit abandonner tous les pas de chars lourds concernés avant d'abandonner les pas de chars rapides. Voir aussi "Chars lourds britanniques" (S3.20) et "Chars rapides britanniques" (S3.21) ci-dessous.

S3.16 Empilement allemand

Il ne peut jamais y avoir plus d'une unité anti-char (ce sont des régiments) dans un même hexagone. Traitez l'unité AHEF comme une unité de nationalité mineure au sein de l'armée allemande. Elle peut s'empiler normalement avec les autres unités allemandes, mais ne reçoit jamais de remplacement.

S3.17 Alpenkorps

Cette unité est capable d'Infiltration, ne reçoit jamais de remplacements, et est traitée comme un corps de Stosstruppen supplémentaire. Elle ne paie qu'un seul PM pour entrer dans des hexagones de montagne (et de forêt par temps humide).
Lorsqu'elle défend dans un hex de montagne, elle utilise son facteur d'attaque comme facteur de défense.

Note pseudo-historique : Cette unité est commandée par le jeune, fringant, et nouvellement promu Général Erwin Rommel. Elle a été formée autour de la division commandée par Rommel en 1918 en Italie et en Grèce. Dans la première campagne, elle fut la première unité allemande à entrer à Bologne, dans la seconde, elle fut la première à Salonique.

S3.18 1er Régiment de Panzers

C'est la première (et la seule) unité de chars importante de l'Allemagne. Elle ajoute un DRM de +1 aux attaques allemandes et annule les tranchées alliées (tout comme les chars alliés selon la règle 13.15 des règles de 1918) et est capable d'Infiltration. Comme toutes les unités de chars, elle subit des pertes en premier et est remplaçable. Cependant, la 1ère Panzer ne prête pas sa capacité d'infiltration aux unités allemandes non-capables avec lesquelles elle est empilée. (Elle peut être empilée avec des corps de Stosstruppen allemands, auquel cas le DRM +1 de panzer s'ajoute au DRM +1 d'attaque menée par les Stoss).

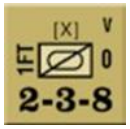
S3.19 Antichars Allemands

Les unités antichars Allemandes n'exercent pas de ZOC et n'ont pas de facteur d'attaque. En défense, elles annulent les avantages de l'attaque des unités de Chars alliées (tout DRM plus la capacité à annuler les effets des tranchées). Elles n'annulent pas les capacités d'infiltration des chars. Les unités AT subissent la première perte dans toute défense dans laquelle des unités de chars alliées faisaient partie de la force d'attaque. Elles n'attaquent jamais et ne peuvent pas être abandonnées comme pertes de pas si elles sont empilées avec d'autres unités allemandes qui attaquent. Ils peuvent être remplacés au prix d'un pas de remplacement chacun.

S3.20 Chars lourds britanniques

Les Chars Lourds britanniques ont deux pas au lieu d'un. Sinon, traitez-les comme l'unité de CCF en 1918. (Voir S3.15 pour leurs règles d'empilement).

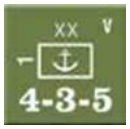
S3.21 Chars rapides britanniques



Les Chars Rapides britanniques n'ont qu'un seul pas chacun, et ne fournissent jamais de modificateur de DRM de combat. Ils annulent les tranchées allemandes et peuvent s'infiltrer dans deux hexagones pendant la phase de mouvement d'infiltration alliée. Cette capacité d'infiltration de deux hexs n'est pas transférée aux autres unités empilées avec les FT ; ces unités ne peuvent toujours infiltrer qu'un seul hex. Voir S3.15 pour les règles d'empilement.

Note importante : Les FT ne peuvent s'infiltrer que dans un seul hex pendant le temps humide. Lorsqu'elles s'infiltrent, elles doivent toujours s'arrêter en entrant dans leur premier hex de Forêt, Marais, Montagne ou Ville, et ne peuvent pas s'infiltrer à travers un côté d'hex de Rivière Majeure.
Note de conception : La division entre les unités de chars rapides et de chars lourds représente la distinction dans le Plan Fuller 1919 entre les chars lourds qui perceraient les lignes allemandes et les chars légers (soutenus par l'infanterie motorisée par camion) qui exploiteraient ensuite les brèches.

S3.22 Marines U.S.



Cette division est traitée comme n'importe quelle division d'infanterie américaine, à l'exception de ce qui est décrit ici. Les Marines ajoutent un DRM favorable de ±1 à toute attaque ou défense américaine dans laquelle ils sont impliqués. Après la TC, cependant, les Marines doivent subir les pertes en premier dans tout combat. Les Marines sont capables d'Infiltration, mais ne prêtent pas cette capacité comme les tanks. Ils peuvent être reconstitués sur le terrain avec des remplaçants un nombre illimité de fois, mais une fois complètement éliminés, ils sont hors-jeu pour de bon.

S3.23 Corps de chars américain

Cette unité a les mêmes propriétés que l'unité originale de CT en 1918, elle est juste devenue un corps complet maintenant.

S3.24 2ème CAA

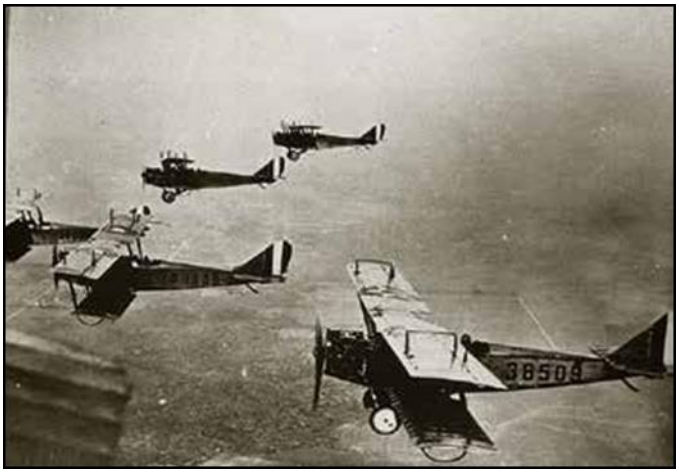
L'unité du 2ème CAA se comporte de la même façon que l'unité du CAA en 1918 ; elle représente simplement la poursuite de la croissance de cette force de chars.

S3.25 Corps expéditionnaire japonais

Cette unité est traitée comme une nationalité mineure au sein de l'armée française. Elle ne peut cependant pas s'empiler avec une autre unité dans le jeu. Elle est capable d'Infiltration.

S3.26 Royal Air Force

Cette unité représente la force de bombardement stratégique britannique naissante. Elle peut être utilisée comme une sorte de seconde unité aérienne d'appui au sol par le joueur allié, ou peut être utilisée pour le bombardement stratégique de la Ruhr (voir ci-dessous) lors des tours de temps sec. Elle n'est cependant jamais disponible pendant le premier tour de jeu.



Bombardement stratégique

Au début de **chaque tour de jeu sec** après le premier, le joueur allié peut placer l'unité de bombardiers de la RAF sur la piste d'enregistrement des tours pour montrer qu'elle mène une campagne de bombardement contre les usines et les dépôts de ravitaillement allemands. (Lors des **tours de météo variable**, cette décision est prise avant le jet de dé de météo). Le joueur allemand doit alors immédiatement décider s'il va engager sa propre unité aérienne (également avant le jet de dé de météo) dans la défense de son territoire (en la plaçant au-dessus de l'unité de la RAF sur la piste).
Si l'Allemand n'utilise pas son unité aérienne pour la défense nationale, le bombardement de la RAF est annulé pour ce tour (mais, bien sûr, l'unité aérienne allemande est également indisponible pour l'appui au sol).
Si l'Allemand n'utilise pas son unité aérienne ou sa défense intérieure, le joueur allié lance un dé et consulte la table suivante pour connaître le résultat de son bombardement stratégique pour ce tour. (Pour les tours qui s'avèrent humides, aucun jet n'est effectué, mais l'unité de la RAF - ainsi que l'Allemand, s'il était engagé dans la défense stratégique - n'est pas non plus disponible pour être utilisée comme appui terrestre ce tour-là).

Table de bombardement stratégique **Résultats des jets de dé**
4-5 Diminuer de un le taux de remplacement allemand pour ce tour.

Bombardement tactique

Si le joueur allié le souhaite, il peut utiliser son unité de bombardiers RAF pour attaquer les unités/piles allemandes sur la carte. (L'unité RAF ne peut pas remplir les deux fonctions pendant le même tour de jeu, et elle n'a jamais d'effets sur les tours qui s'avèrent être du temps humide.

Pour effectuer un bombardement tactique, le joueur allié, au début de son propre tour de jeu (après la détermination de la météo), place l'unité de la RAF au-dessus de toute unité ou pile allemande sur la carte. Ensuite, l'Allemand décide s'il va utiliser son unité aérienne pour "intercepter" (annuler) les bombardiers. S'il intercepte, les deux unités aériennes sont, bien sûr, utilisées pour ce tour de jeu. S'il n'y a pas d'interception, le joueur allié lance un dé et consulte le tableau suivant.

Table de bombardement tactique **Résultats des jets de dé**
4-5 Le joueur allemand doit retirer un pas (de son choix) de l'hexagone bombardé.
* Subtract one from the die roll if the target hex is a German fortress.

S3.27 Taux de remplacement

Britannique : 1 pas par tour de mai II à sept. II inclus.
Français : Aucun.
Belges et Japonais : Aucun.
Américains : 2 pas par tour de Mai II à Sept. II inclus.
Allemands : Même chose que les Américains.

S3.28 Remplacements mécanisés spéciaux alliés

Au milieu de l'année 1919, les chaînes de montage en Grande Bretagne, en France et aux Etats-Unis auraient produit en masse les véhicules blindés nécessaires pour poursuivre et accélérer le développement du nouveau style de guerre de Fuller. Par conséquent, en plus des remplacements réguliers, basés sur la nationalité, donnés ci-dessus, le joueur allié reçoit également quatre pas de remplacement mécanisé "en grand" à chaque tour, à partir du tour 2 (juin I).
Ces Pas mécanisés ne peuvent être utilisés que pour remplacer des unités mécanisées (Chars lourds/rapides, Corps de Chars, AAC), et peuvent être utilisés sans tenir compte de la nationalité des unités mécanisées qu'ils servent à reconstruire à chaque tour. Le joueur allié peut dépenser ses pas de remplacement réguliers, basés sur la nationalité, pour récupérer encore plus d'unités mécanisées de chacune de ses principales nationalités (selon les restrictions de remplacement régulières), mais l'inverse n'est pas vrai ; il ne peut pas utiliser ses remplacements mécanisés "en grand" pour autre chose que des unités mécanisées. Les pas mécanisés "en liberté" ne peuvent pas être accumulés ; ceux qui ne sont pas utilisés à chaque tour lorsqu'ils deviennent disponibles sont perdus. (Ne vous inquiétez pas, vous trouverez des places pour eux).

Annexe

Notes du concepteur

Par Ted Raicer

L'ordre de bataille provient de plusieurs sources, dont la plus importante est le McEntee's Military History, avec ses cartes complètes (bien qu'à peine lisibles). Les forces attribuées aux différents corps, en particulier pour les Allemands, sont pour la plupart truquées, mais avant que vous ne jetiez le jeu avec dégoût, laissez-moi vous offrir une explication et une défense.

En 1914, l'organisation des corps était standardisée dans la plupart des armées, mais en 1918, la division, et non le corps, était devenue l'unité opérationnelle standard. Cela était particulièrement vrai pour les Allemands, où les corps étaient devenus un peu plus que des boîtes de rangement administratives. Un corps contenant une division de tranchées en mars pouvait avoir cinq divisions Stosstruppen en avril. Les choses étaient moins souples (ou chaotiques) du côté des Alliés, mais au cours des batailles de printemps, eux aussi engageaient le plus souvent des divisions individuelles plutôt que des corps entiers.

Comment gérer la primauté de la division au sein d'une OB de niveau corps ? Casse-tête. J'ai calculé la moyenne des forces des corps (ce qui, pour les Français du moins, était assez facile). Certains corps britanniques ont reçu un facteur de combat supplémentaire, basé sur leur force au début de l'opération Michael. Le corps australien a en fait été engagé de manière fragmentaire en mars, mais a combattu en tant que corps par la suite, et a montré qu'il méritait ses points de force supplémentaires. Les corps de tranchées allemands (les 1-4-3 /1-3-2) contenaient des proportions élevées de divisions statiques en mars, ou tenaient des secteurs " calmes " du front. Le corps des Stosstruppen contenait (à un moment donné) un bon nombre de ces divisions et/ou jouait un rôle de premier plan dans les offensives allemandes.

La table des résultats de combat tente d'enseigner une leçon de base de la guerre : plus n'est pas toujours mieux, surtout si l'attaquant ne peut pas se permettre de lourdes pertes. Mais les bonnes tactiques (simulées dans le jeu par l'utilisation de chars, d'avions et d'unités Stosstruppen) peuvent permettre de surmonter l'impasse des tranchées.

Le moral des Alliés dépendait en grande partie de leur succès sur le champ de bataille, ce qui se traduit par le simple fait de détenir ou d'acquérir des hexagones de moral sur la carte. Le cas des Allemands est différent. Les effets du blocus, l'entrée des Américains et l'échec de Brest-Litovsk qui n'a pas apporté de bénéfices réels et immédiats, tout cela s'est conjugué pour signifier que Berlin devait obtenir une sorte de succès stratégique offensif juste pour maintenir le pays. D'où le test de moral national des Allemands au tour 9.
Avec les deux camps qui peuvent attaquer et se défendre, et ses nombreuses stratégies potentielles, je pense que 1918 : Storm in the West atteint l'objectif d'offrir un défi stimulant, tout en étant agréable à jouer et en donnant une bonne "impression d'époque" pour les événements qu'il dépeint.

D-Elim

Stratégies pour 1918 : Tempête à l'Ouest
Par Ty Bomba et Chris Porello

Joueur allemand

L'Allemand doit d'abord comprendre qu'avec une chance moyenne et face à un jeu allié compétent, son offensive ne parviendra pas à terrasser les Alliés. Découpez et déplacez comme vous voulez, c'était la situation historique, et c'est ainsi que nous avons signé le jeu. Si vous êtes déterminé à " foncer ", cependant, le seul endroit où des résultats décisifs peuvent être obtenus (dans un sens ou dans l'autre, et rapidement) est Paris. Bonne chance.

Pour les plus pragmatiques, vous devriez choisir un emplacement pour votre offensive qui vous permettra de gagner et de conserver les points de moral dont vous avez besoin pour le test national de moral des Allemands au tour 9. Les secteurs choisis par Ludendorff pour les campagnes historiques fonctionneront (naturellement) tous dans ce but (bien que dans tous les cas sauf un, vous devrez pousser un peu plus fort et plus loin qu'il ne l'a fait), mais une autre excellente zone est (surprise) Verdun.

Un gambit de Verdun devrait commencer par une attaque en tenaille à partir de St. Mihiel et de la forêt d'Argonne. Coupez la forteresse, prenez-la (probablement un processus en deux phases de combat), arrêtez l'offensive et creusez. (Rappelez-vous toujours la première loi du combat sur le front occidental de Ty Bomba : n'attaquez jamais les forteresses avant qu'elles ne soient encerclées). Si le joueur allié réagit à la perte de Verdun en essayant de la reprendre à temps pour vous battre au test de moral du tour 9, votre "Second Verdun" fera passer l'historique "Premier Verdun" pour un peu plus qu'une escarmouche bien armée.

Lorsque la contre-offensive alliée sera pleinement engagée (à partir du Tour 9), vous devrez changer votre doctrine opérationnelle. En effet, avant ce tour, puisque votre adversaire n'a pas de capacité d'Infiltration, vous pouvez utiliser la technique classique des piles alternées "hold-a-hex-skip-a-hex". Après le tour 9, cependant, vous devez vous déployer en une vraie ligne, tout comme le joueur allié le fait dès le début.

Les points de moral que le joueur allié doit vous prendre se trouvent dans des triangles grossiers. Au nord, il y a le triangle Ostende-St. Quentin-Liège, et au sud, il y a la configuration Sedan-Strasbourg-Metz. Une contre-offensive alliée bien menée poussera dans ces deux zones, soit simultanément, soit en alternance rapide. Pour renforcer ces zones, vous devez dépouiller la partie centrale de votre ligne (les tranchées allant approximativement de Saint-Quentin à la région de Reims). Comme cette zone est un désert en ce qui concerne les terminaux de mouvement stratégique, vous devez planifier à l'avance. Il ne vous sert à rien de tenir le centre si la Belgique et l'Alsace sont perdues.

Le joueur allié

La règle générale pour le joueur allié pendant la première moitié de la partie est de ne jamais abandonner un hexagone volontairement. Tenez, tenez, et tenez encore. Alors que votre ligne est martelée dans une série de sauts de plus en plus ténus, gardez votre calme : le tableau des probabilités d'attrition finira par jouer en votre faveur. L'Allemand sera à court de remplaçants après pas plus de quatre tours d'attaque à fond, et ce sera tout. Faites-le se battre pour chacun de ces trois points de moral dont il a besoin pour rester dans le jeu après le tour 9. Vous devriez probablement éviter d'attaquer, car cela vous obligerait à concentrer vos réserves loin des offensives allemandes. D'un autre côté, s'il vous donne un coup bas, prenez-le, puis tenez, tenez, tenez.

Si la première moitié de la partie se déroule de telle manière que vous pensez avoir une chance de faire tomber l'Allemand au test de moral national du tour 9, gardez à l'esprit que vous n'êtes pas obligé de reprendre les emplacements exacts que vous avez perdus pour gagner. Il est courant pour un nouveau joueur allemand de surexploiter le reste de son front afin d'alimenter les besoins en forces de son offensive. Gardez un œil d'aigle sur tous les hexagones de points de moral accessibles, en particulier ceux qui se trouvent sur sa ligne d'attaque.

A titre d'avertissement, nous devons toutefois rappeler aux joueurs alliés de toujours garder à l'esprit la première loi du combat sur le front occidental de Chris Perello : N'attaquez jamais les tranchées allemandes sans chars.

Lorsque vous lancez votre grande contre-offensive de seconde moitié, rappelez-vous que même si vous gagnez la partie sur les points de moral, le moyen le plus facile d'obtenir ces points est d'abord de détruire l'armée allemande. Vous pouvez réduire à néant trois ou quatre pas allemands à chaque tour de jeu grâce à des attaques soigneusement planifiées et soutenues par des chars. Faites-le sur une période de quatre à cinq Tours de Jeu, et vous pouvez simplement commencer à marcher vers des hexagones de points de moral. Choisissez des cibles faciles - des corps allemands isolés dans des hexagones sans tranchées ni forts. Encore une fois, tout comme pour les forts, il est préférable d'encercler les villes plutôt que de les attaquer de front.

D'un autre côté, vous n'avez pas beaucoup de temps à perdre, d'autant plus que vous n'aurez pas vos unités de chars à certains tours (pendant qu'ils montent au front après avoir été remplacés). Vous ne trompez personne, alors ne perdez pas de temps à faire des manœuvres subsidiaires. Une façon d'accélérer les percées finales est de commencer à causer des pertes allemandes avant le tour 9. Vous ne prendrez pas beaucoup de terrain, mais ce n'est pas le but : visez des attaques limitées et gardez la loi de Perello en tête.

Utilisez les règles d'empilement américaines jusqu'à leur limite. Il peut sembler agréable de créer une armée américaine distincte et de l'affecter à son propre secteur du front, mais ce n'est pas efficace. Empilez ces neuf divisions américaines que la règle 9.6 vous permet d'empiler de façon à ce que chaque attaque française et britannique ait une participation yankee. Cela libérera les remplaçants européens pour la production critique de chars.

Les deux lecteurs

Il faudra s'habituer à la CRT. Alors que les attaques à très haut risque peuvent presque garantir que vous pouvez prendre un hexagone à un seul corps en défense, elles garantissent également de lourdes pertes pour l'attaquant - rien ne découragera autant le joueur allemand que de perdre quatre Stosstruppen pour anéantir un corps de cavalerie français. Si vous n'êtes pas obligé de prendre un hexagone, réduire les chances est un moyen de garder les pertes plus égales, mais assurez-vous d'éviter les résultats "0" pour le défenseur.

Enfin, gardez à l'esprit la nature de la guerre que vous menez. Contrairement aux jeux sur la guerre mécanisée, une avance d'un ou deux hexagones est ici très importante. Vous devez planifier à l'avance, non seulement pour votre premier combat, mais aussi pour la deuxième phase de combat. Une fois commencée, une poussée majeure n'est pas facile à annuler - vous ne pouvez pas simplement transférer une grande partie de votre armée dans un autre secteur. N'attendez pas une sorte d'échange rapide ou de percée fulgurante qui vous permettrait de vous en sortir facilement - il n'y en a pas.

Crédits Conception du jeu : Ted S. Raicer Dédicace du concepteur : A Joanne
Directeur artistique, couverture et conception de l'emballage : Rodger B. MacGowan
Carte, règles et carte d'aide au joueur : Charles Kibler
Pions : Mark Simonitch
Coordination de la production : Tony Curtis
Producteurs exécutifs : Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch
Correction d'épreuves : Jonathan Squibb et Kai Jensen
Développeurs originaux : Ty "Ten Corps" Bomba, et Chris "Yeah, I Gotcher Ten Corps Right Here" Perello
Testeurs de jeu originaux (magazine "Command") : Ty Bomba, Chris Perello, Bob Finney, John Lee, George Decker et Tom Marluchi.

Traduction pour la version en langue française Stéphane ZAPORA en avril 2023

Index

1er Régiment de Panzer S3.18
2 AAC S3.24
Avance après combat 13.33
AGB 13.16
AGB Combat 14.3
AGB Mouvement 14.2
AGB Retrait 8.7
Mouvement stratégique de l'AGB 11.10
Unités aériennes 14.4
Puissance aérienne 13.14
Alpenkorps S3.17
Ravitaillement américain 7.6
Unités antichars (allemandes) S3.19
Facteurs d'attaque 2.45
Corps australo-américain 15.6, 16.1
Démoralisation belge 16.4
Ravitaillement belge 7.5
Big Bertha 4.7, 16.6
Ravitaillement britannique 7.5
Combat 13.0
Unités de combat 2.4
Assaut Concentrique 13.17
Contrôle (Hex) 3.5, 11.4
Remplacements de Deadpile 8.5
Terrain dévasté 12.9.4, 13.19
EZOCs 10.3-10.7
Brouillard de guerre 13.8
Combat de forteresse 13.32
Ravitaillement des forteresses 7.12-7.15
Ravitaillement français 7.6
Ravitaillement allemand 7.4
Chars lourds (britanniques) S3.20
Météo historique 16,9
Hollande 11.3
Mouvement d'infiltration 10.5, 13.34, 15.0
Influenza 16.2
Combat interallié 13.9
Empilement interallié 9.5
Approvisionnement interallié 7.11
Force expéditionnaire japonaise S3.25
Mouvement minimum 12.3
Moral 4.0
Hexagone de Moral (Objectif) 4.2
Limites de moral 4.3
Facteur de Mouvement 2.46
Mouvement 12.0
Evacuation navale 16.5
Mouvement stratégique hors carte 11.9
Empilage excessif 9.3
Canon de Paris 16.10
Renforts 3.3, 8.1
Remplacements 8.2
Réapprovisionnement 8.4
Royal Air Force (RAF) S3.26
Saper l'esprit offensif allemand 8.3
Fractionnement des piles 12.6
Empilage 9.0
Perte de pas 13.31
Pas/ Steps 2.47
Stosstruppen..... 8.2, 8.3, 13.35, 16.3, 16.7
Bombardement stratégique S3.26
Mouvement stratégique 11.0
Approvisionnement 7.0
Capacité d'approvisionnement 7.10
Limites des lignes de ravitaillement 7.9
Limitations des sources d'approvisionnement 7.8
Bombardement tactique S3.26
Chars 13.15, 14.1
Infiltration conduite par les chars 15.5
Terrain.....12.8-12.10, 13.18-13.27
Traçage du ravitaillement 7.7
Tranchées, lignes de tranchées 11.5, 13.25-13.27
Tour 9 Vérification du Moral 4.5
Séquence du tour 5.2
Taille des unités 2.43
Types d'unités 2.44
Marines U.S. S3.22
Empilement U.S. 9.6
Tranchées faibles 16.3
Météo 6.1
Gagner 4.1, 4.4
Les Yankees arrivent ! 4.6
Unités à valeur d'empilement nulle 9.4
Limites de la ZOC 10.2
Zones de contrôle 10.0

1918/19 Séquence de tour détaillée

I. Tour du joueur allemand

[Note : Certains scénarios commencent par le tour du joueur allié.]

A. Phase de ravitaillement initial

1.Étape de détermination de la météo

Lancez un dé pour déterminer la météo actuelle

2.Bombardement stratégique allié [Scénario 1919 uniquement : Sec après le Tour 0]

3.Détermination du ravitaillement allemand

Le joueur allemand détermine si ses unités sont Ravitaillées ou Non Ravitaillées.

B. Phase de Remplacement

Le joueur allemand utilise les remplacements disponibles

C. Phase de mouvement stratégique

Le joueur allemand peut déplacer 4 unités par Mouvement Stratégique

D. Phase de mouvement régulier

Le joueur allemand effectue un mouvement régulier.

E. Première phase de combat

Le joueur allemand peut choisir de mener un combat contre des unités alliées adjacentes

F. Mouvement d'Infiltration

Les unités allemandes éligibles peuvent effectuer un mouvement d'infiltration.

G. Deuxième phase de combat

Le joueur allemand peut choisir de mener un combat contre des unités alliées adjacentes

H. Phase terminale de Ravitaillement

Eliminer les unités allemandes marquées Non Ravitaillées lors de la Phase de Ravitaillement Initial qui sont toujours Non Ravitaillées.

II. Tour du joueur allié

[Note : Certains scénarios commencent par le tour du joueur allié.]

A. Phase de Ravitaillement Initial

1.Détermination du Ravitaillement Allié

Le joueur allié détermine si ses unités sont ravitaillées ou non.

B. Phase de Remplacement et de Renforcement

Le joueur allié utilise les remplacements disponibles et engage les renforts éventuels.

C. Phase de mouvement stratégique

Le joueur allié peut déplacer 6 unités par mouvement stratégique.

D. Phase de mouvement régulier

Le joueur allié effectue un mouvement régulier

E. Première phase de combat

Le joueur allié peut choisir de mener un combat contre des unités allemandes adjacentes

F. Mouvement d'Infiltration

Les unités alliées éligibles peuvent effectuer un mouvement d'infiltration.

G. Deuxième phase de combat

Le joueur allié peut choisir de mener un combat contre des unités allemandes adjacentes

H. Phase de Ravitaillement Terminale

Éliminer les unités alliées marquées Non Ravitaillées lors de la Phase de Ravitaillement Initial qui sont toujours Non Ravitaillées.