

LIVRET DE REGLES

LES SENTIERS DE LA GLOIRE

La première guerre mondiale, 1914 - 1918

Table des Matières

1.0 Introduction

2.0 Eléments

2.1 La Carte du Jeu

2.2 Les Pions

2.3 Les Cartes Stratégiques

2.4 Abréviations

2.5 Questions ?

3.0 Symboles et Terminologie

4.0 Installation du jeu

4.1 Placement des Marqueurs

4.2 Placement des Unités

4.3 Cartes Stratégiques de départ

5.0 Conditions de Victoire

5.1 Règles Générales

5.2 Victoire Automatique

5.3 Scénario d'Introduction

5.4 Scénario de Guerre Limitée

5.5 La Campagne

5.6 Victoire en compétition

6.0 Séquence de jeu

7.0 Offensives Obligatoires

7.1 Règles générales

8.0 Phase d'Action

8.1 Règles Générales

9.0 Cartes Stratégiques

9.1 Règles Générales

9.2 Opérations

9.3 Redéploiement Stratégique

9.4 Points de Recomplètement

9.5 Evénements

10.0 Empilement

10.1 Règles générales

11.0 Mouvement

11.1 Règles Générales

11.2 Tranchées

11.3 Restrictions du mouvement au Proche Orient

12.0 Combat

12.1 Règles Générales

12.2 Résolution des Combats

12.3 Attaques de flanc

12.4 Les Pertes

- 12.5 Retraites
- 12.6 Avance après combat
- 12.7 Exemples de combats
- 13.0 Redéploiement Stratégique**
- 13.1 Règles générales
- 13.2 Restrictions du RS au Proche Orient
- 14.0 Ravitaillement**
- 14.1 Règles générales
- 14.2 Sources de ravitaillement
- 14.3 Effets de l'absence de ravitaillement
- 15.0 Forts**
- 15.1 Règles générales
- 15.2 Assiéger
- 15.3 Résolution des sièges
- 16.0 Guerre et Paix**
- 16.1 Etat de guerre des joueurs
- 16.2 Etat de guerre combiné
- 16.3 Entrée des USA
- 16.4 Capitulation russe
- 16.5 Offres de paix
- 17.0 Recomplètement des Unités**
- 17.1 Règles générales
- Auteurs**
- Notes sur les cartes**
- Notes du concepteur**
- Exemple détaillé**
- Information pour la Mise en Place**

1.0 Introduction

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

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

Plus de quatre ans plus tard, la guerre finissait le 11 novembre 1918. Les trois grandes dynasties qui avaient démarré le conflit, les Habsbourg, les Romanov et les Hohenzollern, avaient été renversées. Lénine menait une guerre civile pour le contrôle de la Russie, pendant que l'Autriche-Hongrie s'était dissoute au profit des diverses nationalités qui la composaient. Des vainqueurs, la France et la Grande Bretagne n'étaient guère en meilleure forme que les vaincus. Les Etats Unis, entrés dans la guerre en avril 1917, furent déçus par la paix qui suivit, et se replièrent dans l'isolationnisme. La Seconde Guerre Mondiale fut le résultat de la Première.

Les sentiers de la gloire: La Première Guerre Mondiale est un jeu à la fois amusant et exact historiquement, permettant à deux joueurs de simuler la Grande Guerre. Le joueur des Puissances Centrales cherche à utiliser sa position centrale et la qualité de ses armées allemandes pour compenser les effectifs de ses adversaires. Le joueur allié cherche à mettre en oeuvre sa supériorité numérique tout en espérant éviter une révolution en Russie, du moins jusqu'à ce que les forces américaines arrivent.

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

2.0 Eléments du jeu.

Les Sentiers de la Gloire contient les éléments suivants:

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

2.1 La Carte du Jeu

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

2.2 Les Pions

2.2.1 Les Unités

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

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

Translation of the terms from the "Army-Sized Units" / "Corps-Sized Units" insert

Army-Sized Units = Pions d'Armées

Front = Recto

Back = Verso

Army ID = Nom de l'Armée

Combat Factor = Facteur de Combat

Loss Factor = Facteur de Pertes

Movement Factor = Facteur de Mouvement

Reduced-Strength Stripe = Bande Force Réduite

Corps-Sized Units = Pions de Corps

2.2.2. Les Marqueurs

Des marqueurs de 13 sortes différentes sont inclus dans le jeu.

2.3 Les Cartes de Stratégie

Chaque joueur a son propre jeu de 55 Cartes de Stratégie, divisé en 3 groupes: les Cartes de Mobilisation, les Cartes de guerre Limitée, et les Cartes de Guerre Totale. Chaque camp a 14 Cartes de Mobilisation, 20 Cartes de Guerre Limitée et 21 Cartes de Guerre Totale.

Translation of the pic "Sample Card"

Sample Card = Exemple de Carte

OPS Value = Valeur OPS

SR Value = Valeur RS

Card # = n° de la Carte

War Commitment Level = Niveau d'intensité de la guerre

Event Name = Nom de l'Événement

Event Effects = Effets de l'Événement

Permanently Removed Indicator = Indique que la Carte est retirée du jeu

Combat Card Indicator = Indique une Carte de Combat

RP Box = Cadre de PR

2.4 Abréviations des pions

AH - Austro-Hongrois

ANA - Armée Arabe du Nord

Aol - Armée d'Islam

AUS - Australien

BE - Belge

BEF - Force Expéditionnaire Britannique

BR - Britannique

BU - Bulgare

CAU - Caucase

CND - Canadien

CP - Puissances Centrales
FR - Français
GE - Allemand
GR - Grec
IT - Italien
MEF - Force Expéditionnaire en Méditerranée
MN - Monténégro
NE - Proche Orient
PT - Portugais
RO - Roumain
RU - Russe
SB - Serbe
SN - Tribus Senoussis
TU - Turc
US - Américain
YLD - Yilderim (Eclair)

2.5 Questions ?

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

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

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

3.0 Symboles et Terminologie

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

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

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

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

Joueur Actif: Le joueur qui effectue une action pendant sa partie de ce Round d'Action.

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

Contrôle d'un Espace: Chaque espace sur la carte est contrôlé soit par le joueur Allié soit par le joueur des Puissances Centrales. Un espace ami passe sous contrôle ennemi quand une unité

ennemie y pénètre, sauf si la case contient un fort ami non détruit. Si un fort ami assiégé est détruit ou se rend, l'espace passe immédiatement sous contrôle ennemi.

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

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

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

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

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

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

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

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

Espace Contrôlé: Voir Contrôle d'un Espace.

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

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

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

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

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

4.0 Installation du Jeu

Les Sentiers de la Gloire a trois scénarios: Introduction, Guerre Limitée, et la Campagne. Chacun des scénarios démarre en août 1914 et utilise les instructions données ci-dessous.

4.1. Placement des Marqueurs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.1.11 Placez tous les autres marqueurs à portée de main.

4.2 Placement des Unités

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

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

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

4.2.3 Placez toutes les autres unités à portée de main.

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

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

4.3 Cartes de Stratégie de Départ

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

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

5.0 Conditions de Victoire

5.1 Règles Générales

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

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

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

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

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

5.2 Victoire Automatique

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

5.2.2 Dans tous les scénarios, les Alliés remportent une Victoire Automatique si le total des PV est de 0 au cours du segment E.2 de la Phase d'Etat de la Guerre d'un tour.

5.3 Scénario d'Introduction

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

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

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

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

Victoire des Puissances Centrales: 14 ou plus

Match Nul: 11 à 13 (le résultat historique)

Victoire Alliée: 10 ou moins

5.4 Scénario de Guerre Limitée

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

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

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

Victoire des Puissances Centrales: 17 ou plus

Match Nul: 13 à 16 (le résultat historique)

Victoire Alliée: 12 ou moins

5.5 La Campagne

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

- Si un joueur obtient une Victoire Automatique
- A la fin du tour d'Hiver 1919 (tour 20)

- Si survient un Armistice
- Si un joueur accepte des conditions de paix (match nul)

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

5.5.2.1 **Événement Traité de Brest-Litovsk joué**

Victoire des Puissances Centrales: 11 ou plus
Match Nul: 10
Victoire Alliée: 9 ou moins (le résultat historique)

5.5.2.1 **Événement Traité de Brest-Litovsk non joué**

Victoire des Puissances Centrales: 13 ou plus
Match Nul: 10 à 12
Victoire Alliée: 9 ou moins

5.6 Victoire en Compétition

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

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

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

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

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

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

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

6.0 Séquence de Jeu

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

A. Phase d'Offensive Obligatoire

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

B. Phase d'Action

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

C. Phase d'Usure

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

D. Phase de Siège

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

E. Phase d'Etat de la Guerre

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

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

E.3 Déterminer si un Armistice a été déclaré.

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

F. Phase de Recomplètement

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

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

G. Tirage des Cartes de Stratégie

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

H. Fin du Tour

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

7.0 Offensives Obligatoires

7.1 Règles Générales

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

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

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

Si la pénalité s'applique au joueur des Puissances Centrales, le niveau des PV est diminué de 1. Si elle s'applique au joueur allié, le niveau des PV est augmenté de 1.

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

7.1.5 Pour satisfaire une Offensive Obligatoire, les unités allemandes doivent attaquer une unité américaine, britannique, belge, ou française en France, en Belgique ou en Allemagne. Le résultat "Offensive Obligatoire Allemande" sur la Piste devient "aucune" après que l'événement "H-L prennent le commandement" a pris effet (comme noté sur la Table des Puissances Centrales).

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

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

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

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

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

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

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

8.0 Phase d'Action

8.1 Règles Générales

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

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

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

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

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

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

9.0 Les Cartes de Stratégie

9.1 Règles Générales

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

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

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

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

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

9.1.4 **(Optionnel):** Ceux qui souhaitent avoir plus de contrôle sur le jeu des cartes peuvent utiliser une main de 8 cartes au lieu de 7. Toutes les autres règles s'appliquent, les joueurs ont simplement la possibilité d'avoir une carte supplémentaire en main.

9.2 Opérations

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

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

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

- Les unités belges à Anvers, Ostende, Calais ou Amiens sont activées comme si elles étaient britanniques.
- Toutes les unités britanniques, quelle que soit leur désignation nationale (Canadiens, etc.) sont activées comme une même nationalité.
- Les unités françaises et américaines sont considérées comme étant une même nationalité pour l'Activation en France et en Allemagne.
- Les événements "Armée Süd" et "11^e Armée" permettent à certaines piles des Puissances Centrales d'être considérées comme une même nationalité pour l'Activation. Voir les cartes pour les détails.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9.3 Redéploiement Stratégique

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

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

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

9.4 Points de Recomplètement (PR)

9.4.1 Si une Carte de Stratégie est jouée comme une Carte de PR, le joueur marque le nombre de Points de Recomplètement notés dans la Boîte PR pour chaque nationalité sur la Piste Générale.

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

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

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

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

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

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

9.5 Événements

9.5.1 Règles Générales

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

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

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

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

9.5.2 Cartes Événements d'Entrée d'un Neutre.

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

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

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

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

9.5.2.5 Si le joueur des Puissances Centrales est actuellement en Guerre Totale (s'il a ajouté ses cartes GT dans son jeu) et si le joueur allié n'est pas encore en Guerre Totale (n'a pas encore ajouté ses cartes GT à son jeu) le joueur allié ne peut pas jouer les cartes d'entrée de l'Italie et de la Roumanie (cartes n° 16 et 17) comme OPS, PR ou RS. Dans ces conditions, il ne peut les jouer que comme Événements (ce qui fait entrer l'Italie ou la Roumanie aux côtés des Alliés). Il peut également les traiter comme si elles étaient des Cartes de Combat inutilisées et les défausser selon la règle 9.5.4.5. Ces effets sont annulés dès que le joueur allié à ses cartes GT en jeu.

9.5.3 Cartes Événements de Renforts

9.5.3.1 Chaque joueur peut faire entrer en jeu de nouvelles unités (renforts) via le jeu de Cartes de Stratégie comme Événements. Un seul événement de Renfort peut être joué par tour et par pays.

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

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

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

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

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

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

- Les Armées US sont placées sur n'importe quel espace de port en France.
- Les armées françaises peuvent être placées à Orléans si Paris est au maximum d'empilement.
- L'armée française d'Orient est placée comme indiqué sur sa carte.
- L'armée russe du Caucase est placée comme indiqué sur sa carte.
- L'armée britannique NE est placée comme indiqué sur sa carte.
- L'armée britannique MEF est placée dans n'importe lequel des 4 espaces MEF marqués sur la carte [voir 9.5.3.5]

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

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

9.5.3.4 Le joueur allié peut faire entrer tout ou partie de ses quatre Armées du Proche Orient (Armées MEF et NE britanniques, armée française d'Orient, armée russe du Caucase) sur la capitale ou une source de ravitaillement sous contrôle ami du pays en question. Dans ce cas, toutes les restrictions spécifiques au déploiement de cette armée notée sur sa carte sont ignorées. Les armées du Proche Orient qui entrent en jeu de cette façon perdent leur capacité à opérer au Proche Orient (Salonique pour l'Armée d'Orient française). Elles sont traitées comme des armées alliées normales, à part qu'on ne peut pas les reconstituer.

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

9.5.4 Cartes d'Événements de Combat

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

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

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

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

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

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

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

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

10.0 Empilement

10.1 Règles Générales

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

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

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

Exception: *Forts assiégés.*

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

11.0 Mouvement

11.1 Règles Générales

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

11.1.14 L'Armée Arabe du Nord est une exception à la règle 11.1.13. L'ANA ne convertit pas les espaces ennemis où elle entre. A la place, tout espace des Puissances Centrales occupé par l'ANA (sauf si c'est un fort assiégé) est considéré comme étant sous contrôle allié. Dès que l'ANA quitte cet espace, il retourne sous contrôle des Centraux. L'ANA n'a pas d'effet sur les espaces convertis par d'autres unités alliées: ils restent alliées après que l'ANA les ait quittées.

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

11.2 Tranchées

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

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

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

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

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

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

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

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

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

11.2.9 **(Optionnel):** Les joueurs qui le souhaitent peuvent utiliser cette règle optionnelle. Chaque fois qu'une unité allemande, britannique, française ou italienne rate un jet de retranchement, placer un marqueur sur l'unité. Toute tentative de retranchement le Round suivant bénéficiera d'un modificateur

de -1 sur le résultat du dé. S'il n'y a pas de tentative de retranchement le round suivant (y compris le premier round du tour suivant) *ou* si la tentative de retranchement réussit, le marqueur est retiré. Les dés de retranchement ne sont jamais modifiés de plus de -1.

11.3 Carte Proche Orient

Restrictions au Mouvement

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

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

12.0 Combat

12.1 Règles Générales

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12.2 Résolution des Combats

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

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

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

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

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

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

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

Exception: Événement "Pipeline Sinaï". Une fois placé, le marqueur du Pipeline n'est jamais retiré.

Cette étape est simultanée.

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

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

dessus de 6: considérer qu'un résultat inférieur à 1 vaut 1, et qu'un résultat supérieur à 6 est un 6. Cette étape est résolue simultanément sauf si une Attaque de Flanc a été tentée ou si la Carte de Combat von Hutier a été jouée.

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

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

12.2.11 Retraite du Défenseur: Si l'Attaquant remporte le Combat et qu'au moins une unité attaquante reste à pleine force, toutes les défenseurs non éliminés doivent retraire. Le Défenseur peut avoir la possibilité d'annuler la retraite au prix d'un pas de pertes supplémentaire.

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

12.3 Attaques de Flanc

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

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

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

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

12.4 Les Pertes

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

12.4.2 On inflige des pertes en réduisant ou en éliminant des unités ou des forts. Chaque pas de pertes retiré à une unité contribue à satisfaire le Score de Pertes à hauteur de FP de cette unité.

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

Exemple: Une armée française à pleine force (FP 3) et une armée française réduite (FP 3) subissent un Score de Pertes de 5. Le joueur doit éliminer l'armée réduite (LF 3) et la remplacer par un corps (LF 1). Le corps doit alors prendre deux pas de pertes et être éliminé. L'armée à pleine force reste

intacte. Le joueur français n'aurait pas pu infliger un pas de pertes à l'armée à pleine force (LF 3) et à l'armée réduite (LF 3) parce que cela aurait dépassé son Score de Pertes.

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

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

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

12.4.4.3 Du fait des diverses nationalités au sein des forces britanniques, il y a des restrictions aux Corps qui peuvent remplacer des Armées. L'Armée BEF ne peut être remplacée que par le Corps BEF, et ce dernier ne peut remplacer que l'Armée BEF. L'Armée MEF peut être remplacée par n'importe quel corps BR. Les corps AUS, CND, PT et ANA ne peuvent pas être utilisés pour remplacer une armée britannique éliminée.

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

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

Si l'unité la plus haute de la liste ne peut pas prendre une perte sans dépasser le Score de Pertes, continuer la liste en descendant.

De même, dans tout combat où l'Armée russe CAU est l'Attaquant, cette unité doit prendre le premier pas de pertes si cela ne fait pas dépasser le Score de Pertes.

Dans tous les cas, 12.4.5 a la priorité sur 12.4.3.

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

12.5 Retraites

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

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

12.5.3 Les unités en défense dans des Tranchées, Forêts, Déserts, Montagnes ou des Maris peuvent choisir d'ignorer une retraite en subissant *un* pas de pertes supplémentaire. Ce n'est pas simplement une augmentation du Score de Pertes. Le pas de pertes peut être pris par n'importe quelle unité qui défendait. Un pas de pertes supplémentaire annule la retraite, quel que soit le nombre d'espaces qui auraient été à retraiter, à condition qu'au moins un pas de défenseurs reste présent dans l'espace après la perte supplémentaire.

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

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

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

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

12.5.7 Des unités qui attaquent ne retraitent jamais.

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

12.6 Avance

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

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

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

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

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

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

- C'était l'espace attaqué en Combat

- L'événement "Course à la Mer" a été joué
- L'Etat de Guerre des Puissances Centrales est de 4 ou plus.

12.6.8 Le défenseur n'avance jamais après combat.

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

Exemples de Combat.

Exemple 1: Combat d'août 1914

La 8^{ème} Armée allemande (pleine force, 5-3-3) et 1 Corps (pleine force, 2-1-4) attaquent la 2^{ème} Armée russe (pleine force, 3-2-3) à Tannenberg. Les Allemands attaquent depuis deux espaces différents, et tentent donc une attaque de flanc. Les Allemands désignent la 8^{ème} Armée comme l'espace de fixation. Ils tirent un 3, qui est modifié de +1 puisque le Corps n'est pas adjacent à d'autres unités ennemies que la 2^{ème} Armée. La tentative réussit. Les Allemands tirent les premiers avec une force de 7 sur la Table de Feu. Ils tirent un 3 au dé pour un résultat de 4. La 2^{ème} Armée a un FP de 2, donc le 4 lui fait perdre 2 pas. La 2^{ème} Armée est remplacée par un Corps à pleine force 1-1-3 de la boîte de Réserve. Les Russes tirent maintenant sur la Table des Corps dans la colonne 1, et tirent un 4 ce qui donne un résultat de 1. Le joueur allemand réduit le Corps afin de satisfaire ce résultat. Comme le Score de Pertes du défenseur (4) est supérieur à celui de l'attaquant (1), l'Attaquant gagne. Comme l'Attaquant a gagné et qu'il lui reste une unité à pleine force, le Corps russe survivant doit retraiter, sauf si le joueur russe décide d'annuler la retraite puisqu'il est en forêt, ce qui coûterait un autre pas de pertes. Il préfère retraiter des 2 cases prescrites jusqu'à Varsovie. Comme Tannenberg est un espace de forêt, la 8^{ème} Armée allemande doit arrêter son avance dans cet espace. Notez que le Corps ne peut pas participer à cette avance, puisqu'il est maintenant réduit et que seuls les attaquants à pleine force peuvent avancer.

Exemple 2 : Combat de juillet 1916

*Les 3^{ème} et 4^{ème} Armées britanniques (toutes les deux 4-3-3 à pleine force) sont à Amiens. Le Corps canadien (2-1-4 face réduite) et la 6^{ème} Armée française (3-3-3 pleine force) sont à Château Thierry. Les Alliés attaquent la 2^{ème} Armée Allemande (5-3-3 pleine force) et 2 Corps (tous les deux 2-1-4 pleine force) dans une Tranchée Niveau 2 à Cambrai (**Note:** cela coûtera 3 Points d'Activation à cause de la force franco-britannique engagée. Les Français ne pourraient pas attaquer en coordination avec les britanniques si le Corps canadien n'étaient pas dans leur espace). Pas d'attaque de flanc possible à cause de la tranchée, donc tous les tirs sont simultanés. Les Allemands jouent la Carte de Combat "Mitrailleuses Fortifiées", qui leur donne +1 au dé. Comme ils sont retranchés au niveau 2, ils tirent sur la colonne 12-14 de la Table de Feu des Armées. Ils tirent un 5 (+1) et infligent un Score de Pertes de 7. Le joueur allié a 13 facteurs de feu, mais les tranchées allemandes font qu'ils tirent sur la colonne 6-8. Ils tirent un 4, infligeant un Score de Pertes de 4. Selon la règle 12.4.5, la première perte doit venir du Corps canadien, qui est éliminé. Comme les Français ont reçu de lourdes pertes ce tour à Verdun, le joueur allié réduit alors les 3^{ème} et 4^{ème} Armées britanniques. Le joueur allemand réduit la 2^{ème} Armée et un Corps. Il n'y a ni retraite ni avance car le Défenseur a gagné la bataille. Le joueur Allemand peut garder la carte "Mitrailleuses Fortifiées" déployée en face de lui parce qu'il a gagné la bataille.*

13.0 Redéploiement Stratégique

13.1 Règles Générales

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

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

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

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

13.1.5 Seules les unités ravitaillées peuvent utiliser le RS.

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

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

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

13.1.7 Les Corps peuvent aussi être RS par la mer, d'un port sous contrôle ami à un autre port sous contrôle ami. Les unités qui RS par la mer ne peuvent combiner ça avec un RS "terrestre". Ils doivent démarrer et terminer leur mouvement sur un port ami. Les Armées ne peuvent jamais RS par la mer.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13.2 Restrictions au RS au Proche Orient

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

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

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

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

14.0 Ravitaillement

14.1 Règles Générales

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

14.1.6 Les unités serbes sont toujours ravitaillées en Serbie.

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

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

14.2 Sources de Ravitaillement

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

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

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

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

14.3 Effets du Manque de Ravitaillement

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

14.3.2 Les unités HR ne peuvent pas utiliser le RS.

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

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

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

14.3.6 Au cours de la Phase d'Usure, tout espace ami qui ne contient pas un fort ami non détruit, ou qui s'il était une unité de combat amie serait considéré comme HR et éliminé, passe sous contrôle ennemi.

15.0 Forts

15.1 règles Générales

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

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

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

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

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

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

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

15.1.8 On ne peut pas reconstruire les Forts. Une fois détruits, ils le restent jusqu'à la fin du jeu.

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

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

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

15.2 Sièges

15.2.1 Pour assiéger un Fort ennemi, il faut soit une Armée soit un nombre de Corps égal au FP du Fort, et que ces unités entrent dans l'espace du fort au cours du même Round d'Action. Les joueurs peuvent vouloir placer des marqueurs "assiégé" pour identifier les Forts assiégés.

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

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

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

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

15.3 Résolution des Sièges

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

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

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

16.0 Guerre et Paix

16.1 Etat de Guerre (EG) d'un Joueur

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

16.1.2 A partir du tour de septembre 1914 (tour 2) et dans tous les scénarios sauf le scénario d'introduction, les deux joueurs vérifient si leur Niveau d'Intensité de Guerre a augmenté au cours de la Phase d'Etat de Guerre.

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

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

16.1.4 Si l'EG d'un joueur est de 11 ou plus au cours de cette phase, le Niveau d'Intensité pour ce joueur passe à Guerre Totale. Le joueur rajoute ses cartes Guerre Totale à sa Pioche, et mélange sa Pioche et ses cartes défaussées pour former une nouvelle Pioche. Sa nouvelle Pioche consiste

désormais en ses cartes Guerre Totale ainsi que celles de ses cartes Guerre Limitée et Mobilisation qui ne sont ni dans sa main, ni qui ont été retirées du jeu.

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

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

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

16.2 Etat de Guerre Combiné

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

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

16.3 Entrée en guerre US

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

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

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

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

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

16.4 Capitulation russe

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

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

16.4.3 Quand les Puissances Centrales contrôlent au moins 3 espaces à PV en Russie, le marqueur de capitulation russe est placé dans la case "Tzar Prend le Commandement Possible". Les Puissances Centrales peuvent désormais jouer cet événement. Si le marqueur des PV russes actuels redescend en dessous de 3 avant que l'événement "Tzar Prend le Commandement" soit joué, le marqueur de capitulation russe revient dans la case "Dieu Sauve Le Tzar".

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

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

16.4.5 Quand l'événement "Chute du Tzar" est joué, placer le marqueur "PV Russes Chute du Tzar" dans la même case que le marqueur "PV Russes Actuels" sur la Piste Générale. De plus, placer le marqueur de capitulation russe dans la case "Chute du Tzar".

16.4.6 L'événement "Révolution Bolchevique" peut être joué lors de n'importe quel tour après l'événement "Chute du Tzar" si:

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

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

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

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

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

16.5 Conditions de Paix

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

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

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

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

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

17.0 Recomplètement

17.1 Règles Générales

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

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

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

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

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

17.1.4 Les différentes options de recomplètement et leur coût sont énoncées dans la Table des Coûts de Recomplètement des Aides de Jeu.

17.1.4.1 Les unités allemandes ou autrichiennes qui tirent leur ravitaillement de Sofia ou de Constantinople, les unités turques qui tirent leur ravitaillement d'Essen, Breslau ou Sofia, les unités bulgares qui tirent le ravitaillement d'Essen, Breslau ou Constantinople, et les unités russes et roumaines qui tirent leur ravitaillement de Belgrade, ne peuvent pas recevoir de recompléments.

De plus, ces unités ne peuvent pas faire de RS depuis ou vers la Réserve.

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

- Les Armées serbes peuvent être recrées à Salonique si les cartes d'événement "Salonique" ou "Entrée Grecque" ont été jouées et que Salonique est sous contrôle allié. Elles peuvent aussi être reconstruites à Belgrade en suivant les restrictions normales de recomplètement.
- L'armée belge ne peut être reconstruite qu'à Bruxelles, Anvers ou Ostende. Si aucun de ces espaces n'est sous contrôle allié, elle peut être reconstruite à Calais. (Calais représente aussi le coin de la Belgique tenu par les Alliés après octobre 1914).

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

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

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

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

Auteurs:

Concepteur: Ted Raicer

Développement: Andy Lewis

Directeur artistique / couverture: Rodger B. MacGowan

Cartes et pions: Mark Simonitch

Organisation des règles / Chef de projet / Règles en ligne: Gene Billingsley

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

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

IMPORTANT: Clarifications et additions sur les Cartes

Carte Puissances Centrales

Interceptions Sans fil, carte n°2: (Clarification) Cette carte est jouée au cours du segment "tentative d'attaque de flanc 12.2.1 - 3" et pas "jeu de cartes de combat 12.2.1 - 4". Le joueur ne peut pas attendre de voir si sa tentative d'attaque de flanc rate pour jouer sa carte.

Cartes Alliées

Repli, carte n°6: (Clarification) Cette carte doit être jouée au moment normal (12.2.1-4) donc avant que le résultat du combat soit connu. Note du concepteur: cela représente une action planifiée, et non pas une réponse à des pertes écrasantes.

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

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

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

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

Notes sur les Cartes

Cette section cherche à donner une idée aux joueurs des événements représentés par les cartes.

11^{ème} Armée: La 11^{ème} Armée, commandée par August von Mackensen, a mené un certain nombre d'attaques allemandes en Russie et dans les Balkans.

14 Points: La déclaration idéaliste des buts de guerre US par Woodrow Wilson.

Supériorité Aérienne: La guerre aérienne s'est développée progressivement pendant la première guerre mondiale, notamment sur le front ouest, où l'innovation en matière d'avions, de tactiques et d'organisation a fait alterner l'avantage d'un camp à l'autre. Ce n'est qu'en été 1918 que leur supériorité numérique a permis aux Alliés de conquérir définitivement la suprématie aérienne.

Allenby: Ancien commandant de cavalerie sur le front ouest, a mené les Britanniques à la victoire sur les Turcs en 1917-18.

Alpenkorps: Une unité d'élite formée à la guerre en montagne, qui a pris part à la quasi blitzkrieg qu'a été la campagne contre la Roumanie en 1916.

Armée Arabe du Nord: Nom donné aux forces arabes sous le prince Feisal et son conseiller britannique, Laurence d'Arabie, lors de l'avance sur Damas en 1918.

Von Below: Général allemand responsable de la victoire de Caporetto sur les Italiens en 1917.

Blocus: Le blocus britannique des Puissances Centrales, qui s'est progressivement resserré à mesure du conflit, a fini par provoquer des pénuries généralisées et même une famine en Allemagne et en Autriche dans les deux dernières années de la guerre.

Blucher: Nom de code de l'offensive de mai 1918 contre les Français, qui a ramené les Allemands sur la Marne pour la première fois depuis 1914.

Révolution Bolchevique: Le renversement du gouvernement Kerensky par Lénine a mené au retrait de la Russie de l'alliance contre les Puissances Centrales.

Offensive Brussilov: Nommée d'après son commandant, l'offensive Brussilov fut la plus grande victoire russe de la guerre, et a failli renverser la monarchie autrichienne. Elle s'est néanmoins conclue par un échec stratégique, ce qui a contribué à propager le défaitisme à travers l'armée.

Entrée Bulgare: Appâtée par la promesse de territoire serbe, la Bulgarie a rejoint les Puissances Centrales en 1915. Son entrée dans la guerre a précipité la chute de la Serbie, mais les forces bulgares subirent une défaite décisive quand les forces alliées percèrent à partir de Salonique en octobre 1918.

Gaz Chlore: Utilisé par les Allemands à Ypres au printemps 1915, il a provoqué une percée tactique que les Allemands n'ont pu exploiter faute de réserves.

Cape et Epée: Les opérations d'espionnage alliées n'ont pas connu de succès comparables à Ultra pendant la Seconde Guerre Mondiale, mais ont sans aucun doute fourni des informations utiles de temps à autre.

Convoi: Réticente à adopter un système de convois pour combattre les U-boote, l'amirauté britannique y fut finalement contrainte par les lourdes pertes en navires marchands au début de 1917. Les pertes se mirent presque immédiatement à diminuer, mettant fin à la menace posée par les sous-marins allemands.

Retranchement: Bien que les Français aient découragé les retranchements (au point de ne pas fournir de pelles et de pioches), la nécessité d'éviter toute la ferraille dans l'air ambiant a vite conduit les soldats des deux camps à s'enterrer.

Tout Le Monde Au Combat: Le slogan de Foch pour la grande offensive alliée dans les dernières semaines de la guerre.

Falkenhayn: Chef de l'Etat Major Général de septembre 1914 à août 1916, sa première tâche à sa prise de commandement a été de réorienter la stratégie allemande après l'échec du Plan Schlieffen.

Chute du Tzar: Les émeutes de la faim à Pétrograd début 1917 ont rapidement dégénéré en révolution, entraînant la chute des Romanov, une dynastie au pouvoir depuis 300 ans.

Lance Flammes: La première utilisation à grande échelle des lance flammes a eu lieu à Verdun en 1916.

Mitrailleuses Fortifiées: Un élément clé des tactiques défensives allemandes sur le front ouest était l'utilisation de mitrailleuses dans des emplacements fortement protégés.

Von François: Commandant le 1^{er} Corps allemand à la bataille de Tannenberg, von François était un commandant de grande agressivité (parfois jusqu'à l'insubordination) et habileté tactique.

Armée Française d'Orient: nom donné à la force française à Salonique.

Mutinerie Française: Les mutineries françaises au printemps 1917, gardées secrètes à l'époque, mirent fin à tout espoir de grandes offensives françaises pour cette année.

Grande Flotte: Le Grande Flotte britannique a efficacement maintenu la Flotte de Haute Mer allemande emprisonnée pendant toute la guerre.

Grande Retraite: A l'été 1915 l'armée russe a abandonné la Pologne, entamant une retraite massive qui s'est terminée à l'automne sur une ligne allant de Riga à la Roumanie.

Entrée Grecque: Bien que partiellement occupée par les forces alliées à Salonique en 1915, la Grèce n'a rejoint les Alliés qu'en 1917.

Août 14: L'utilisation de mortiers empruntés aux Autrichiens avec leurs obus de 305mm a permis aux Allemands d'écraser les forts de Liège en août 1914. Les célèbres mortiers Krupp de 420mm, qu'on crédite généralement de cet exploit, ne sont en fait arrivés qu'après la chute des forts de Liège.

Flotte de Haute Mer: La Flotte de Haute Mer allemande a passé le gros de la guerre bloquée par la Grande Flotte britannique supérieure en nombre. Sa seule bataille majeure a été celle du Jutland en 1916. Bien qu'elle ait été une victoire tactique, la bataille n'a pas desserré le blocus britannique et a donc été une défaite stratégique.

H-L Prennent le Commandement: Prenant la suite de Falkenhayn en août 1916, le duo d'Hindenburg et de Ludendorff a régné sur l'Allemagne en quasi dictateurs jusqu'à la chute de 1918.

Hoffmann: Peut-être le meilleur cerveau opérationnel que la guerre ait suscité, il fut l'inspirateur de bien des victoires allemandes à l'est.

Barrage en Ouragan: Un barrage intense, bref et concentré, conçu pour préparer le terrain avant un assaut d'infanterie.

Von Hutier: Général allemand qui a gagné la bataille de Riga (contre les forces du gouvernement Kerensky). A plus tard commandé des armées en France.

Force Aérienne Indépendante: Précurseur du Bomber Command de la Seconde Guerre Mondiale, la Force Aérienne Indépendante britannique a démarré une série de raids de bombardement stratégique contre l'industrie allemande en 1918.

Entrée Italienne: L'Italie a ignoré son traité avec les Puissances Centrales en 1914, préférant rester neutre au départ, pour finalement rejoindre les Alliés en 1915.

Kemal: Futur fondateur de la Turquie moderne, Kemal a aussi été un général très efficace, démarrant la guerre à la tête d'une division pour terminer commandant d'armée.

Offensive Kerensky: La dernière offensive russe de la Grande Guerre, après des succès initiaux contre les Autrichiens, elle a fini par provoquer l'effondrement du front sud russe.

Landships: nom donné aux premiers chars britanniques, qui ressemblaient en effet à de petits cuirassés terrestres.

Landwehr: Forces territoriales allemandes qui, bien que n'étant à l'origine pas prévues pour un engagement en première ligne, se sont rapidement retrouvées combattre aux côtés de l'armée régulière.

Révolte Libyenne: Les tribus musulmanes ont lancé une guerre sainte contre les Britanniques en Libye, mais furent finalement écrasées par la diversion de forces depuis la campagne contre les Turcs.

Liman von Sanders: Général allemand qui a aidé à l'organisation et au commandement de l'armée turque.

Lloyd George: Le 2^{ème} Premier Ministre britannique du temps de guerre a cherché à modérer les instincts offensifs du général Haig, notamment après le bain de sang de la 3^{ème} bataille d'Ypres, en lui refusant des renforts en hommes et en ravitaillement.

Lusitania: Un paquebot de passagers coulé par un sous-marin allemand en 1915, le nombre des victimes - dont 124 Américains, a favorisé le sentiment anti-allemand aux Etats Unis. A noter qu'il est quasi certain que le Lusitania transportait des munitions pour les Britanniques.

Mata Hari: Une danseuse exotique, prostituée et espionne allemande assez inefficace. D'autres agents allemands ont obtenu de meilleurs résultats, mais quel jeu sur la Grande Guerre serait complet sans l'espionne la plus célèbre de la guerre ?

MEF: La Force Expéditionnaire en Méditerranée était le nom donné à l'armée que les Alliés ont débarqué à Gallipoli pour tenter d'éliminer la Turquie et ouvrir une route au ravitaillement vers la Russie. La tentative a échoué après une campagne sanglante qui a duré près d'un an.

Michel: La première et la plus importante des offensives allemandes à l'ouest en 1918, elle fut un net succès tactique, capturant plus de terrain que l'ensemble des offensives alliées des trois années précédentes, mais l'absence de vision stratégique l'a empêché d'obtenir des effets décisifs.

Attaque de Mine: En tant qu'éléments traditionnels de la guerre de siège, l'utilisation des mines et des contre-mines fut un aspect majeur de la guerre de tranchées. L'exemple le plus spectaculaire fut la mine britannique de Messines en 1917 dont la force de l'explosion fut ressentie jusqu'à Londres.

Moltke: Neveu du Grand Moltke qui avait remporté la guerre Franco-Prussienne de 1870, il commandait l'armée allemande au début des hostilités, où son manque de résolution a contribué à l'échec de la Marne.

Gaz Moutarde: Un gaz brûlant et persistant, qui pouvait rester dangereux pendant des jours et même des semaines après avoir été répandu.

OberOst: Le Haut Commandement allemand à l'est, à l'origine dirigé par l'équipe Hindenburg-Lundendorff-Hoffmann.

Over There: Bien que l'Amérique soit entrée en guerre en avril 1917, plus d'un an s'écoulerait avant que des forces US significatives soient engagées.

Offensive de la Paix: Nom de code donné à la dernière offensive allemande de la guerre. Son échec a contribué au déclin du moral allemand.

Gaz Phosgène: L'une des diverses armes chimiques utilisées communément pendant la Grande Guerre.

Lieu d'Exécution: Nom de code donné à l'attaque allemande à Verdun. Prévue pour saigner à blanc les Français, elle finit par saigner également l'armée allemande.

Pleve: Bien que vieux et malade (il mourut pendant la guerre), Pleve était parmi les plus doués des commandants d'armée tsaristes.

Putnik: Seigneur de la guerre serbe, sa santé défaillante l'obligeait à commander depuis une pièce surchauffée, mais sa connaissance du terrain et ses instincts de combattant repoussèrent les Autrichiens à maintes reprises.

Course à la Mer: Après la Bataille de la Marne début septembre 1914, les deux camps tentèrent une série de manoeuvres pour se prendre de flanc. Ces tentatives se terminèrent en octobre lorsqu'ils atteignirent la Manche, donnant à cette période de la guerre le nom de Course à la Mer.

Viol de la Belgique: L'exécution d'otages et l'incendie de villes par les Allemands lors de l'invasion de la Belgique a fourni matière à la propagande anti-Boche pour le restant de la guerre.

Trêve au Reichstag: Au début de la guerre, les socialistes allemands (le SDP), le parti le plus important au Reichstag, soutenait l'effort de guerre dans une "trêve" politique. Comme le conflit s'éternisait, cependant, la trêve a pris fin.

Entrée Roumaine: Se méprenant sur l'étendue de la victoire russe lors de l'Offensive Brussilov de 1916, la Roumanie rejoignit les Alliés, ce qui lui valu d'être conquise dans les 4 mois.

Royal Tank Corps: Le Royal Tank Corps combattit pour la première fois à Cambrai en 1917, où son succès initial montra les promesses de l'arme blindée, qui seraient pleinement réalisées une génération plus tard.

Salonique: Dans l'incapacité de convaincre la Grèce d'entrer en guerre à leurs côtés, les Alliés ont néanmoins débarquer une force franco-britannique à Salonique à l'automne 1915 en une tentative tardive de sauver les Serbes. Cette force allait augmenter en nombre tout au long du conflit, mais ne serait efficace que fin 1918.

Mauvais Temps: Comme dans toutes les guerres le mauvais temps - en particulier la boue - influença le cours de bien des batailles de la Grande Guerre.

Pipeline du Sinaï: La construction d'un pipeline pour transporter l'eau à travers le Sinaï était une condition préalable nécessaire à une poussée britannique importante en Palestine.

Armée Süd: Cette force austro-allemande combattit efficacement sur le front de l'est pendant l'essentiel de la guerre.

Ils Ne Passeront Pas: Le mot d'ordre des défenseurs de Verdun, cette phrase symbolisait la détermination française.

Traité de Brest-Litovsk: Traité signé par le gouvernement bolchevique mettant fin à la participation russe à la Grande Guerre, et conduisant à l'occupation de l'Ukraine par l'Allemagne.

Le Tzar Prend Le Commandement: Alors que ses armées retraits de Pologne après une série de sévères défaites, Nicolas II remplaça son oncle le Grand Duc à la tête des armées russes. Cette décision fut désastreuse pour la Russie car pendant que Nicolas jouait au soldat au quartier général de l'armée russe, son empire n'était plus gouverné.

Lâchez les U-boote: La décision allemande de reprendre la guerre sous-marine à outrance fut prise sous la double illusion qu'il n'y aurait pas de révolution en Russie (le Tzar tomba quelques semaines plus tard) et que la campagne sous-marine gagnerait la guerre avant l'arrivée de forces américaines en Europe. La possibilité d'une entrée en guerre US en réponse à cette décision était considérée comme un risque à courir acceptable. Ce n'était pas le cas.

Walther Rathenau: Brillant industriel Juif Allemand, il joua un rôle clé dans l'organisation de l'économie du Reich en vue d'une guerre longue. Malgré sa contribution vitale à l'effort de guerre allemand, il fut assassiné par des ultra nationalistes après la guerre.

Guerre en Afrique: La guerre alliée contre les colonies allemandes mobilisa d'énormes forces britanniques, du fait des talents de général du brillant von Lettow Vorbeck, qui n'avait toujours pas été saisi quand la guerre en Europe se termina.

Interceptions Sans Fil: L'habitude russe d'émettre des ordres dans un code d'une simplicité enfantine (et pas, comme cela a souvent été écrit "en clair") a fourni aux Allemands des renseignements opérationnels clés, surtout en 1914.

Repli: Les deux camps opérèrent des replis tactiques afin d'absorber le choc d'offensives ennemies - en particulier le repli allemand sur la ligne Hindenburg début 1917.

Les Chars et les Américains: L'effet des masses de chars alliés et des troupes américaines fraîches eut un fort effet sur le moral allemand en 1918.

Yudenitch: Commandant russe dans le Caucase, il remporta plusieurs victoires, qui s'avérèrent sans lendemain, contre les Turcs.

Raids Zeppelins: Utilisant des Zeppelins et de gigantesques bombardiers Gotha, les raids aériens allemands sur l'Angleterre infligèrent peu de dégâts, mais immobilisèrent d'importants moyens aériens et d'artillerie en défense du territoire.

Télégramme Zimmermann: Cette tentative d'acheter l'entrée en guerre du Mexique contre les Etats Unis fit long feu et, avec la reprise de la guerre sous-marine à outrance, amena les Etats-Unis dans la guerre contre l'Allemagne.

Notes du Concepteur

La Carte

La carte des *Sentiers de la Gloire* (PoG) est passée par plusieurs incarnations différentes, y compris une carte à hexagones et une carte à zones avant de devenir la carte que vous avez (je l'espère) déployé sur votre table de jeu. Le principal avantage d'un système de mouvement de point à point est qu'il permet au concepteur de se concentrer. Pas besoin de règles élaborées sur le ravitaillement ou le terrain pour empêcher des mouvements stratégiques irréalistes ou pour souligner l'importance de points clés; la carte le fait pour vous.

La carte de PoG a été conçue de manière à permettre à toutes les campagnes historiques de la Grande Guerre de se dérouler historiquement, tout en laissant un espace réaliste à des campagnes alternatives. Pour arriver à ça, j'ai "joué" des versions historiques du jeu, ajoutant ou enlevant des espaces et des connections jusqu'à être satisfait du résultat.

L'ordre de bataille

L'ordre de bataille de PoG n'inclut pas tous les noms de toutes les armées qui ont combattu pendant la première guerre mondiale. Par exemple les Français ont créé une 8^{ème} armée en 1914 qui n'est pas représentée. A la place, l'OB contient les formations les plus importantes tout en représentant la force relative des diverses puissances. Donc en termes de jeu, la 8^{ème} armée française serait représentée par une paire de corps.

Les Armées représentent des troupes avec leur soutien d'artillerie lourde, d'aviation et autres. (Les Serbes sont la seule exception - se voyant accorder le statut d'armée à cause de leur performance historique). Les Corps représentent moins de troupes, des armées dont le commandement et la logistique étaient plus faibles, ou bien ce qui reste d'armées après de lourdes pertes. D'un point de vue plus abstrait les Corps, à travers l'utilisation de la Réserve, représentent la capacité d'une nation à subvenir aux besoins d'une guerre industrielle moderne. Cela se rejoint dans le système des Recompléments qui donne aux joueurs un contrôle limité sur leurs économies de guerre.

Et si ?

Avant le Plan Schlieffen, l'Allemagne avait une stratégie défensive à l'ouest. La version initiale de Schlieffen comprenait une invasion de la Hollande en plus de celle de la Belgique. En 1914 l'Italie était théoriquement alliée à l'Allemagne. La Roumanie a balancé entre les Puissances Centrales et les Alliés en 1914-15. Pourquoi donc à PoG l'Allemagne ne peut-elle pas démarrer la guerre avec ses armées déployées à l'est, ou bien envahir la Hollande ? Pourquoi l'Italie et la Roumanie ne peuvent-elles pas rejoindre les Puissances Centrales ?

Bien que PoG permette aux joueurs d'explorer un vaste éventail de scénarios alternatifs, il en est qui sont délibérément exclus. Certains le sont parce qu'on les a jugés trop improbables pour qu'il vaille la peine de s'en préoccuper. Malgré son traité avec l'Allemagne, il était quasi assuré que l'Italie n'entrerait en guerre aux côtés des Puissances Centrales que si les Alliés avaient déjà visiblement perdu (comme en 1940). Comme ce que l'Italie voulait le plus c'étaient des territoires sous contrôle autrichien, les Alliés avaient l'avantage sur le plan diplomatique. Il est toujours plus facile d'offrir des territoires qui appartiennent à l'ennemi.

Il y avait également peu de chances que la Roumanie, bien qu'elle ait hésité sur le vainqueur apparent, combatte aux côtés des Puissances Centrales puisqu'elle aussi convoitait des terres austro-hongroises. De toutes façons, ce que les Puissances Centrales voulaient vraiment obtenir de la Roumanie n'étaient pas ses armées inefficaces mais son pétrole et son blé. Si la Roumanie est toujours neutre quand le Tzar tombe, elle devient un vassal allemand, ce qui est représenté par le gain de deux Points de Victoire.

D'autres "et si ?" ont été exclus comme dépassant le cadre du jeu. Les causes du conflit, et non seulement son déroulement, dépendaient des plans d'avant-guerre élaborés par les deux camps. Si les Allemands n'avaient pas adopté le Plan Schlieffen, il aurait pu ne pas y avoir de guerre en 1914. Et si elle avait eu lieu, une telle guerre aurait certainement été différente au point de nécessiter un autre jeu de cartes.

D'autres "et si ?" ont été abandonnés parce qu'en termes de jeu ils sont tellement absurdes qu'il faudrait obliger un joueur à les exécuter. L'invasion de la Hollande entre dans cette catégorie; pour un avantage tactique limité, les Allemands s'ajouteraient des problèmes stratégiques et diplomatiques importants (c'est d'ailleurs la raison pour laquelle Moltke le Jeune a abandonné le passage à travers la Hollande).

Finalement, certaines possibilités sont exclues afin de compenser le fait que les joueurs connaissent l'histoire, et d'éviter des graves problèmes d'équilibre du jeu. Peut-être que, comme certains le soutiennent encore, le plan Schlieffen original aurait pu gagner la guerre en 1914. Mais ça n'aurait pas de sens de donner à l'Allemagne une chance sérieuse de gagner la partie au deuxième tour dans un jeu représentant toute la première guerre mondiale.

Etat de Guerre

(ou: "Pourquoi la Révolution Bolchevique Dépend du Naufrage du Lusitania.")

L'Etat de Guerre est l'un des mécanismes les plus importants de PoG, et sans doute l'un des plus abstraits. Mais les scores d'Etat de Guerre n'ont pas simplement été attribués au hasard pour les divers événements. Ils sont le résultat énormément de réflexion (et d'expérimentation).

L'Etat de Guerre à PoG comprend plusieurs choses. D'abord, il représente l'évolution de chaque alliance vers un état de Guerre Totale industrielle moderne. Par exemple, l'Etat de Guerre augmente quand les 1^{ère} et 2^{ème} Armées britanniques entrent en jeu à cause de l'importance que représente la rupture de la Grande Bretagne avec sa politique maritime traditionnelle.

Ensuite, à travers les règles d'Etat de Guerre Combiné, il représente les effets d'un conflit aussi long et coûteux sur le moral de la nation, la politique et la diplomatie. A mesure que l'intensité de la guerre augmente, l'instable Russie devient plus vulnérable (la piste de Capitulation Russe) alors que les Etats Unis ont de plus en plus de mal à rester hors du conflit (via la Piste d'Entrée US). De cette façon, la Grande Retraite augmente l'Etat de Guerre parce que les réfugiés en Russie occidentale minent le moral russe, tandis que le Lusitania augmente l'Etat de Guerre parce qu'il pousse les USA vers les Alliés. L'augmentation de l'Etat de Guerre par le joueur des Puissances Centrales pour affaiblir la Russie augmente les chances que les Etats Unis entrent en guerre. De même, l'action alliée pour accélérer l'entrée en guerre américaine augmente les risques de capitulation russe. Cet effet en dents de scie représente à un problème intéressant à résoudre pour les joueurs, et en même temps capture la dynamique qui a mené à la fois à l'entrée en guerre US et à la Révolution Russe en l'espace de quelques semaines.

Finalement, le mécanisme d'Armistice introduit l'effet de lassitude face à la guerre en dehors de la Russie. Si la guerre se finit par un Armistice (historiquement au tour 19) le camp perdant est considéré comme aillant demandé la paix. Si aucun des deux camps ne gagne à ce stade, la négociation ou l'épuisement mutuel ont amené la fin de la guerre.

Conditions de Victoire

Les Conditions de Victoire ont été conçues à la fois en vue de l'équilibre du jeu, pour se mesurer au résultat historique, et afin de donner des raisons opérationnelles de mener certaines campagnes terrestres. Par exemple, les Turcs gardèrent un corps entier à Médina pendant toute la guerre - comme cet espace vaut un PV, ils ont une raison d'en faire autant dans le jeu.

La règle des Conditions de Paix représente la guerre de propagande, aussi bien domestique qu'internationale, entre les deux camps. Comme dans la vraie guerre, un joueur n'offrira la paix que quand il se sent en position de force (avec une avance de PV). Le but d'une telle offre est de marquer

des points de propagande (un PV dans le jeu). Si une offre de paix est acceptée, la vraie diplomatie a remplacé la gesticulation - et bien qu'il soit possible que le camp qui ait fait l'offre initiale tire un avantage du règlement de la paix, en termes de jeu le résultat est un match nul parce que vous n'avez pas su convertir un avantage en victoire. Accepter des Conditions de Paix quand on pense avoir une chance de gagner va à l'encontre de l'esprit du jeu, au passage.

Remerciements

Je voudrais terminer en remerciant Mark Herman, à qui PoG doit clairement beaucoup; Ben Knight pour m'avoir aidé à vendre le jeu à TAHGC (même si ça ne s'est finalement pas fait); tout le monde chez GMT; Steve Kosakowski, Jim Eliason, John Walker, Ananda Gupta, Bob Irelan and tous ceux qui ont apporté leur contribution d'une manière ou d'une autre au fil des années; et finalement Joanne Spera, pour son soutien et sa compréhension.

Ted S Raicer

6 avril, 1999.

Exemple Détaillé

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

Dans l'exemple ci-dessous, une unité est à pleine force sauf si son nom est entre parenthèses [p.ex. 5^{ème} Armée FR est à pleine force et (5^{ème} Armée FR) est réduite].

Les Puissances Centrales ont choisi de démarrer le jeu avec la carte "Août 14" en main. En conséquences, ils ne tirent que 6 autres cartes au départ pour compléter leur main de 7 cartes. Le joueur allié tire sept cartes pour sa donne initiale.

Août 1914 - Phase d'Offensive Obligatoire

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

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

Août 1914 - Phase d'Action

1^{ère} Action Puissances Centrales

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

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

Un marqueur "détruit" est placé à Liège. 1^{ère} et 2^{ème} Armées GE avancent à Liège.

Les 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} Armées GE attaquent la 5^{ème} Armée FR à Sedan.

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

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

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

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

Les 2^{ème} et 3^{ème} Armées GE avancent à Sedan (elles ne peuvent avancer plus loin parce que Sedan est un espace de forêt).

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

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

1^{ère} Action Alliés

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

Activation de Bar le Duc en mouvement, et de Dubno et Kamenets Podolski en attaque.

(9^{ème} Armée FR) va de Bar le Duc à Château-Thierry.

Commentaire: Si la 5^{ème} FR avait retraité à Melun, il n'aurait pas été nécessaire d'utiliser une OPS pour bouger la 9^{ème} FR, car Château-Thierry aurait été une "zone de mort" pour les unités des Puissances Centrales.

Les 3^{ème} Armée RU [3 FC] à Dubno et 8^{ème} Armée RU à Kamenets Podolski attaquent la 3^{ème} Armée AH à Tarnopol. Les Russes déclarent une attaque de flanc. Ils tirent un 4 qui est modifié en 5 car la 3^{ème} Armée RU n'est pas adjacente à un autre espace occupé par l'ennemi que celui attaqué. L'attaque de flanc réussit, donc les Russes vont pouvoir tirer en premier et les Autrichiens devront subir les pertes avant de répliquer.

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

La 3^{ème} Armée AH est réduite pour satisfaire 2 points de la perte, et réduite encore pour les 2 points restants. La 3^{ème} Armée AH est placée dans la boîte "éliminé / reconstituée" et remplacée par un corps AH.

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

La 3^{ème} Armée RU avance à Tarnopol.

2^{ème} Action Puissances Centrales

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

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

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

Commentaire: Un coup plus agressif aurait été d'envoyer la 8^{ème} Armée GE à Lodz (et son corps à Königsberg). Comme il faut déplacer la 8^{ème} au plus tard à la 1^{ère} Action du Tour 2 pour éviter qu'elle soit coupée, cela ferait d'une pierre deux coups.

La (2^{ème} Armée AH) de Munkacs va à Czernowitz.

Commentaire: Un coup potentiellement désastreux. Si la 4^{ème} RU va à Lemberg, les 3^{ème} et 8^{ème} peuvent mettre les forces AH de Czernowitz HR.

Les 2^{ème} et 3^{ème} Armées à Sedan attaquent la (5^{ème} Armée FR) à Cambrai.

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

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

Le dé des Puissances Centrales est un 4, ce qui sur la colonne 10 donne un Score de Pertes de 5. Normalement le pas d'armée et les deux pas du corps seraient perdus, mais le repli sauve le corps.

Les Alliés tirent un 6 qui sur la colonne 2 donne un Score de Pertes de 3. La 2^{ème} Armée GE est réduite.

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

La 3^{ème} Armée GE avance à Cambrai [La 2^{ème} Armée GE ne peut avancer car elle est réduite]. Le marqueur de PV passe à 12.

Commentaire: *Un autre coup risqué des Puissances Centrales, car la 3^{ème} GE est trop avancée.*

2^{ème} Action Alliée

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

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

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

Les Alliés tirent un 5 ce qui sur la colonne 6-8 donne un Score de Pertes de 5. La (2^{ème} Armée GE) [3FP] est éliminée et remplacée par un Corps GE [1FP] qui est réduit [1FP] et éliminé afin d'atteindre le Score de Pertes.

Les Puissances Centrales tirent un 3 sur la colonne 3 ce qui donne un Score de Pertes de 2. Les Alliés ne perdent rien puisque leur FP le plus bas est de 3 ce qui est supérieur à leur Score de Pertes. La 3^{ème} Armée FR avance à Sedan. L'Offensive Obligatoire française est effectuée.

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

La 3^{ème} Armée RU à Tarnopol et la 8^{ème} Armée RU à Kamenets Podolski attaquent la (2^{ème} Armée AH) et deux Corps AH à Czernowitz.

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

Les Puissances Centrales tirent un 3 pour un Score de Pertes de 2 ce qui réduit la 3^{ème} Armée RU.

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

La 8^{ème} Armée RU avance. Le marqueur de PV revient à 11. La carte Plevé est retirée parce qu'elle comporte un "*" et a été jouée comme événement.

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

3^{ème} Action Puissances Centrales

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

Commentaire: *Soit ça, soit la 9^{ème} GE devrait être gardée comme carte de renfort pour le tour prochain.*

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

Les 1^{ère} Armée GE à Liège et 4^{ème} et 5^{ème} Armées GE à Metz attaquent la 3^{ème} Armée FR à Sedan.

Les Puissances Centrales tirent un 4 ce qui fait un Score de Pertes de 7. La 3^{ème} Armée FR est éliminée et le Corps qui la remplace est réduit.

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

LE (Corps FR) retraits à Château-Thierry via Verdun.

La 4^{ème} Armée GE avance à Sedan. La 3^{ème} Armée GE à Cambrai est à nouveau ravitaillée.

Commentaire: *La 3^{ème} GE est sauvée - pour l'instant - mais toujours exposée.*

Le Corps AH à Timisvar et la 5^{ème} Armée AH à Novi Sad attaquent la 1^{ère} Armée SB à Belgrade.

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

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

Maintenant la (1^{ère} Armée SB) et le fort tirent. Le dé est 6 ce qui fait un Score de Pertes de 3. Les deux unités AH sont réduites. C'est la seule manière d'attribuer les trois points du Score de Pertes. Comme les résultats sont égaux, il n'y a pas de retraite.

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

3^{ème} Action Alliée

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

Activation d'Amiens et Nancy en mouvement.

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

La 1^{ère} Armée FR va de Nancy à Verdun.

4^{ème} Action Puissances Centrales

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

Commentaire: *Cela veut dire qu'aucun renfort GE ne sera possible le tour prochain.*

Activation d'Insterberg en mouvement et de Cambrai et Sedan en attaque.

La 8^{ème} Armée GE et le Corps GE vont d'Insterberg à Königsberg.

La 3^{ème} Armée GE à Cambrai et la 4^{ème} Armée GE à Sedan attaquent la (9^{ème} Armée FR) et le (Corps FR) à Château-Thierry.

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

Les Alliés tirent un 5 ce qui fait un Score de Pertes de 3 qui réduit la 3^{ème} Armée GE.

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

4^{ème} Action Alliée

Jeu de Moltke (Carte Alliée n°9) en 3 OPS.

Activation de Bruxelles et Verdun en attaque. Bruxelles coûte 2 points d'OPS puisqu'il y a des unités FR et BR empilées dans cet espace.

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

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

Les Alliés tirent un 2 ce qui réduit la 4^{ème} Armée GE.

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

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

Commentaire: Sans avance après combat, Sedan reste sous contrôle des Puissances Centrales et la 3^{ème} GE ravitaillée.

5^{ème} Action Puissances Centrales

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

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

Commentaire: Cela peut attendre la dernière activation. A la place, la 3^{ème} GE devrait être retirée de Cambrai.

5^{ème} Action Alliée

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

Anvers activé en mouvement.

La 1^{ère} Armée BE va à Bruxelles.

Commentaire: Une fois de plus, le joueur Allié laisse passer une chance d'isoler une armée ennemie. L'armée BE auraient dû aller à Sedan. L'empiler avec la BEF ne fait qu'augmenter le coup d'OPS pour les deux, car ils ne peuvent s'empiler librement que dans les espaces de la Manche (Anvers, Ostende, Calais).

6^{ème} Action Puissances Centrales

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

Activation de Cambrai et Liège en mouvement.

La (3^{ème} Armée GE) va de Cambrai à Sedan, et la (4^{ème} Armée GE) de Liège à Sedan.

6^{ème} Action Alliée

Jeu de la 2^{ème} Armée BR (Carte Alliée n°1) comme une 4 OPS.

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

La 3^{ème} Armée RU va de Tarnopol à Memburg. Le marqueur de VP revient à 10.

Le Corps FR va de Grenoble à Paris.

Les 1^{ère} et 4^{ème} Armées FR à Verdun attaquent les (3^{ème} & 4^{ème} Armées GE) à Sedan.

Les Alliés tirent un 5 ce qui fait un Score de Pertes de 5. La (3^{ème} Armée GE) et son Corps de remplacement sont éliminés.

Les Puissances Centrales tirent un 4 ce qui donne un Score de Pertes de 4. La 1^{ère} Armée FR est réduite.

La (4^{ème} Armée GE) recule d'un espace à Coblenze.

La 8^{ème} Armée RU à Czernowitz attaque la (2^{ème} Armée AH) à Munkacs.

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

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

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

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

La 2^{ème} Armée AH est éliminée et le Corps AH de remplacement retraite à Drebecen via Cluj.

Août 1914 - Phase d'Usure

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

Août 1914- Phase de Siège

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

Août 1914 - Phase d'Etat de Guerre

Rien ne se passe.

Août 1914 - Phase de Recomplètement

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

Août 1914 - Phase de Tirage des Cartes de Stratégie

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

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

Septembre 1914 - Phase d'Offensive Obligatoire

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

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

Septembre 1914 - Phase d'Action

1ère Action Puissances Centrales

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

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

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

1ère Action Alliée

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

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

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

2ème Action Puissances Centrales

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

Le marqueur de PV passe en case 11. Le marqueur d'Etat de Guerre des Puissances Centrales passe en case 4; les Puissances Centrales sont désormais libres d'aller dans les espaces côtiers en France et en Belgique. Les Puissances Centrales passeront en Niveau d'Intensité de la Guerre de Guerre Limitée lors de la Phase d'Etat de Guerre. Le marqueur d'Etat de Guerre Combiné passe en case 5. La carte Trêve au Reichstag est retirée du jeu car elle a un "*" et a été jouée en événement.

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

2ème Action Alliée

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

Londres et Bruxelles activés en mouvement.

La 1^{ère} Armée BR va de Londres à Bruxelles.

La 1^{ère} Armée BE va de Bruxelles à Cambrai. Le marqueur de PV revient à 10.

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

3^{ème} Action Puissances Centrales

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

Les (2^{ème} Armée GE) et (3^{ème} Armée GE) passent à pleine force. La carte Landwehr est retirée du jeu car elle a un "*" et a été jouée en événement.

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

3^{ème} Action Alliée

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

La 10^{ème} Armée FR est placée à Paris. La carte de Renforts français est retirée du jeu car elle a un "*" et a été jouée en événement.

4^{ème} Action Puissances Centrales

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

Activation d'Essen, Coblenze et Budapest en mouvement.

Les 2^{ème} et 3^{ème} Armées vont d'Essen à Sedan.

La 4^{ème} Armée GE va de Coblenze à Sedan.

Les (2^{ème} Armée AH) et (3^{ème} Armée AH) vont de Budapest à Munkacs.

Commentaire: *Enfin !*

4^{ème} Action Alliée

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

Paris et Belfort activés en mouvement.

Le Corps FR de Paris va à Bruxelles.

Un Corps FR va de Belfort à Château-Thierry.

5^{ème} Action Puissances Centrales

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

Sedan et Przemyśl activés en attaque.

La 4^{ème} Armée AH à Przemyśl attaque la (3^{ème} Armée RU) à Lemberg.

Les Puissances Centrales tirent un 3 ce qui fait un Score de Pertes de 2. La 3^{ème} Armée RU est éliminée et remplacée par un Corps.

Les Alliés tirent un 5 qui fait un Score de Pertes de 3. La 4^{ème} Armée AH est réduite.

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

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

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

Les 3^{ème} et 4^{ème} Armées GE à Sedan attaquent la 1^{ère} Armée BE à Cambrai.

Les Puissances Centrales tirent un 5 ce qui fait un Score de Pertes de 5. La 1^{ère} Armée BE est réduite.

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

La (1^{ère} Armée BE) retraite à Calais via Amiens.

Les Puissances Centrales n'avancent pas.

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

5^{ème} Action Alliée

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

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

Activation de Verdun et Bruxelles en attaque.

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

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

Les alliés tirent un 6 ce qui fait un Score de Pertes de 7. La 2^{ème} Armée GE est éliminée et le Corps qui la remplace réduit.

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

La 4^{ème} Armée GE retraite à Coblenz, la 3^{ème} Armée GE à Metz et le (Corps GE) à Strasbourg.

6^{ème} Action Puissances Centrales

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

Activation de Metz, Strasbourg et Mulhouse en attaque.

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

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

La (7^{ème} Armée GE) ne peut pas avancer parce qu'elle est réduite.

Les 3^{ème} et 5^{ème} Armées GE à Metz, et les 6^{ème} Armée GE et (Corps GE) à Strasbourg attaquent la 2^{ème} Armée FR et le Fort FR à Nancy.

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

Les deux camps tirent un 6.

La 2^{ème} Armée FR se transforme en corps réduit qui retraite à Bar le Duc via Verdun.

La 5^{ème} Armée GE est réduite et les 3^{ème} et 6^{ème} Armées avancent. Le marqueur de Tranchée est retiré.

6^{ème} Action Alliée

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

Le marqueur de PR Alliés passe à 1 sur la Piste Générale, les marqueurs de PR FR et de PR BR passent à 2, le marqueur de PR RU va sur le 3. Le marqueur de PR IT n'est pas déplacé car l'Italie est neutre et qu'un pays ne peut recevoir de PR tant qu'il est neutre.

Commentaire: *Raisonnable, mais étant donné l'Etat de Guerre par rapport à l'ennemi, il aurait peut-être mieux valu jouer cette carte en événement, surtout si les 9^{ème} et 10^{ème} RU étaient en jeu.*

Septembre 1914 - Phase d'Usure

Pas d'usure.

Septembre 1914 - Phase de Siège

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

Septembre 1914 - Phase d'Etat de Guerre

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

Septembre 1914 - Phase de Recomplètement

Le joueur Allié utilise 2 de ses 3 PR RU pour recréer la 3^{ème} Armée qu'il met dans l'espace "Vers le Caucase".

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

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

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

Septembre 1914 - Phase de Tirage des Cartes de Stratégie

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

Les Puissances Centrales tirent 7 cartes.

Commentaire: *Deux tours d'erreurs et d'occasions manquées, entrecoupées de mouvements efficaces des deux côtés. En gros, un début de partie typique pour des joueurs inexpérimentés. La situation à ce stade est assez équilibrée et le résultat final impossible à prédire.*

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

Andy, Gene et Ted.

Questions et Réponses

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

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

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

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

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

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

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

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

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

R: Tout le monde retraite d'un espace.

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

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

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

R: Exact.

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

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

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

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

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

R: Non.

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

R: Oui aux deux.

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

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

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

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

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

R: Non.

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

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

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

R: Exact.

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

R: Exact.

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

R: Oui.

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

R: Oui.

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

R: Oui.

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

R: Oui, le terrain est cumulatif.

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

R: Oui.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Q: Soit un corps autrichien à Lutsk qui assiège la forteresse locale. Le mouvement suivant, est-ce que le corps peut aller à Dubno et y mettre le siège, levant ainsi le siège à Lutsk ? ça me semble un "vide juridique" qui permettrait à l'ennemi de s'infiltrer à travers des lignes de forteresses. Est-ce autorisé ?

R: On PEUT faire ça (on peut quitter une forteresse assiégée d'où on a commencé le Round vers n'importe quelle direction) - ce n'est pas un vide juridique parce que sauf si quelqu'un d'autre remet le siège à Lutsk (ou s'il y a une autre ligne de ravitaillement vers Dubno, auquel cas une autre unité pourrait probablement aller à Dubno de toutes façons et ce n'est donc pas

de l'infiltration) l'unité à Dubno sera HR, et éliminée à la phase d'usure - avant la résolution des sièges - sans avoir rien accompli.

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

R: Oui.

Note: Une unité entre () est réduite; la déployer sur son verso.

Déploiement des Puissances Centrales

Autriche-Hongrie

Réserve: 5 Corps

Front Est

Cracow: 1 Corps, Tranchée 1

Tarnow: 1^{ère} Armée

Przemysl: 4^{ème} Armée

Tarnopol: 3^{ème} Armée

Czernowitz: 1 Corps

Munkacs: (2^{ème} Armée)

Front Serbe

Timisvar: 1 Corps

Novi Sad: 5^{ème} Armée

Sarajevo: 6^{ème} Armée

Front Italien

Trent: Tranchée 1

Villach: 1 Corps, Tranchée 1

Trieste: Tranchée 1

Allemagne

Réserve: 8 Corps

Front Ouest

Bremen: (1 Corps)

Aachen: 1^{ère} Armée

Koblenz: 2^{ème} et 3^{ème} Armées

Metz: 4^{ème} et 5^{ème} Armées, Tranchée 1

Strasbourg: 6^{ème} Armée

Mulhouse: (7^{ème} Armée), Tranchée 1

Front Est

Konigsberg: Tranchée 1

Intersberg: 8^{ème} Armée, 1 Corps

Oppeln: (1 Corps)

Déploiement des Puissances Alliées

Belgique

Antwerp: 1^{ère} Armée

Réserve: 1 Corps

Angleterre

Réserve: 1 Corps et 1 Corps BEF

Bruxelles: Armée BEF, Tranchée 1

Proche Orient

Port Said: (1 Corps), Tranchée 1

Cairo: (1 Corps), Tranchée 1

Basra: (1 Corps) tranchée 1

France

Réserve: 7 Corps

Sedan: 5^{ème} Armée

Verdun: 3^{ème} et 4^{ème} Armées, Tranchée 1

Nancy: 1^{ère} et 2^{ème} Armées, Tranchée 1

Belfort: 2 Corps, Tranchée 1

Bar le Duc: (9^{ème} Armée)

Paris: (6^{ème} Armée), Tranchée 1

Grenoble: 1 Corps

Monténégro

Citje: 1 Corps

Russie

Réserve: 6 Corps

Riga: 1 Corps, Tranchée 1
Szawli: 1 Corps
Kovno: 1^{ère} Armée
Grodno: 1^{ère} Armée
Lomza: 2^{ème} Armée
Ivangorod: 4^{ème} Armée
Lublin: 5^{ème} Armée
Dubno: 3^{ème} Armée
Kametes Podolski: 8^{ème} Armée
Odessa: 1 Corps, Tranchée 1

Proche Orient

Batum: 1 Corps
Kars: 1 Corps
Erivan: 1 Corps

Serbie

Réserve: 2 Corps
Belgrade: 1^{ère} Armée
Valjevo: 2^{ème} Armée

Déploiement Neutre

Les unités suivantes ne sont déployées qu'après que leur pays soit entré en guerre.

Albanie

L'Albanie n'a pas d'unités et les deux camps peuvent y entrer.

Bulgarie

Sofia: 2 Corps
Dans 4 autres espaces en Bulgarie: 1 Corps par espace.

Grèce

Florina: 1 Corps
Larisa: 1 Corps
Athens: 1 Corps

Italie

Réserve: 4 Corps
Turin: 1 Corps
Verona: (1^{ère} Armée)
Asiago: (4^{ème} Armée)
Maggiore: (3^{ème} Armée)
Udine: (2^{ème} Armée)
Rome: 1 Corps
Tarento: 1 Corps

Perse

La Perse n'a pas d'unités et les deux camps peuvent y entrer librement après l'entrée en guerre de la Turquie.

Roumanie

Bucharest: 2 Corps
Dans 4 autres espaces en Roumanie: 1 Corps par espace

Turquie

Adrianople: 1 Corps
Gallipoli: 1 Corps
Constantinople: 1 Corps
Balikesir: 1 Corps
Ankara: 1 Corps
Adana: 1 Corps
Rize: 1 Corps
Erzerum: 1 Corps
Giresun: Tranchée 1
Van: 1 Corps
Mosul: 1 Corps

Baghdad: 1 Corps, Tranchée 1

Damascus: 1 Corps

Gaza: 1 Corps, Tranchée 1

Médina: 1 Corps

USA

Les Etats Unis entrent en guerre sans unités. Toutes les unités US entrent en jeu par des cartes de renforts.