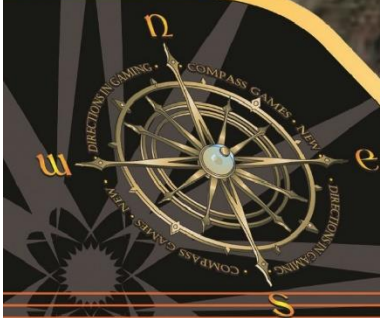


An Attrition of Souls

WW I Strategic Scale



Game Design by Scott Leibbrandt



Compass Games
New Directions in Gaming

Table des matières

1	Introduction	3
2	Composants du jeu de base.....	3
3	Mise en place.....	6
4	Séquence de jeu	7
5	Fin de Partie.....	13
6	Règles spécifiques pour 1914.....	13
7	Introduction aux règles Optionnelles.....	14
8	Composants optionnels.....	14
9	Chars.....	14
10	Infanterie d'élite	15
11	Réserves aériennes	17
12	Brouillard de guerre.....	18
13	Entrée en guerre alternative.....	18
14	Règles des Cartes événement	19
15	Glossaire des cartes événements	20
16	Mulligan	24
17	Tranchées.....	24
18	Généraux	24
19	La Ruhr.....	25
20	Mise en place Historique 1914.....	27

1 Introduction

Les armées marchent et des lumières s'allument dans toute l'Europe. Des tranchées de Flandre aux steppes de Russie, deux blocs militaires colossaux sont sur le point de s'engager dans un conflit brutal, dont un seul peut sortir victorieux. C'est à vous de prendre le contrôle d'une de ces grandes alliances. Tracez vos mouvements avec soin, car dans une heure le sort de l'Europe sera décidé.

An Attrition of Souls est un jeu de guerre léger et rapide. Il utilise un système unique de placement de tuiles pour simuler la Première Guerre Mondiale. A chaque tour, vous allez tirer au hasard des tuiles à partir d'une poche en fonction de vos points industriels et les utiliser au mieux de vos capacités. Le jeu dispose d'un système de combat destiné à simuler l'attrition horrible de ce conflit. Stratégie est la clé, que les dés n'offriront pas de victoires sans effusion de sang dans ce jeu.

2 Composants du jeu de base

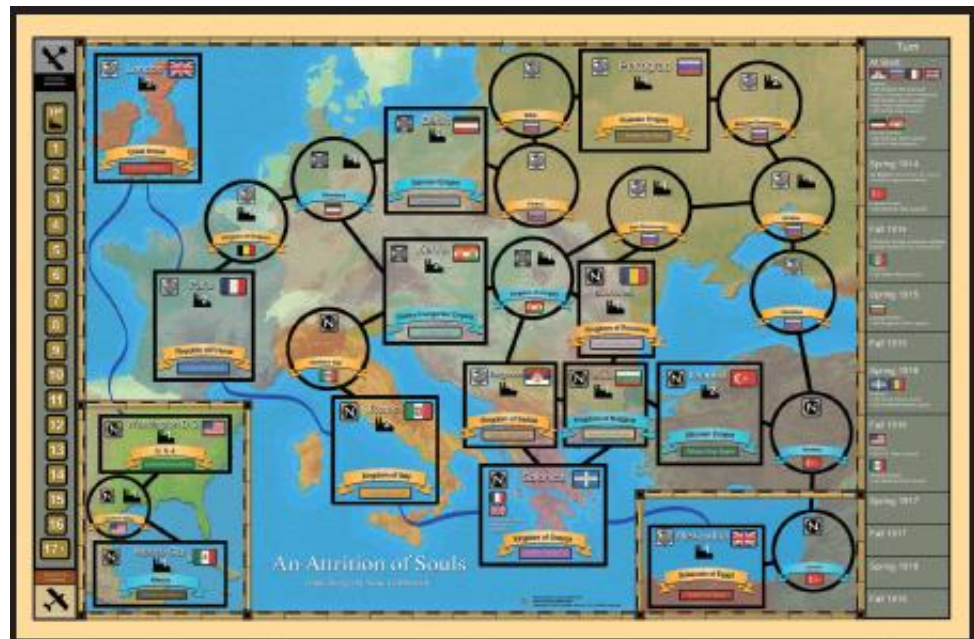
- 1 Tableau de jeu
- 1 Livre de règles
- 2 Aides de jeu
- 2 Feuilles de marqueurs
- 1 plateau de joueur Entente
- 1 Plateau joueur puissances centrales
- 2 poches
- 10 dés à six côtés
- 58 Marqueurs
 - 1 Marqueur de piste de tour
 - 27 marqueurs de contrôle à double face
 - 11 marqueurs neutres
 - 17 marqueurs de bataille/marqueurs contestés
 - 2 marqueurs de piste de point d'industrie
- 44 compteurs de puissances centrales (tuiles)
 - 16 allemandes : 7 Infanterie, 5 Artillerie, 4 Avions
 - 12 A/H: 10 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Avion
 - 8 Ottomanes: 6 Infanterie, 2 Artillerie
 - 4 Bulgares: 2 Infanterie, 2 Artillerie
 - 4 Mexicaines: 3 Infanterie, 1 Artillerie
- 70 marqueurs Entente (Tuiles)
 - 20 Russes: 18 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Avion
 - 12 Britanniques: 9 Infanterie, 1 Artillerie, 2 Avions
 - 12 Françaises: 9 Infanterie, 2 Artillerie, 1 Avion
 - 4 Serbes : 3 Infanterie, 1 Artillerie
 - 8 Italiennes: 7 Infanterie, 1 Artillerie
 - 8 Américaines : 3 Infanterie, 3 Artillerie, 2 Avions
 - 4 Roumaines: 4 Infanterie
 - 2 Grecques: 2 Infanterie

2.1 The plateau

2.1.1 La carte

Le plateau de jeu montre une carte de l'Europe de 1914.

La carte a été divisée en 27 espaces différents, à partir de maintenant appelés **régions**.



2.1.2 Allégeance & nationalité

Chaque région contient un drapeau indiquant la nationalité de cette région. Les nations sont alliées soit aux puissances centrales, soit à celles de l'Entente.

Au cours du jeu, **l'allégeance d'une région ne changera JAMAIS, peu importe qui contrôle actuellement la région.**

CENTRAL POWERS Nations/Regions			
 German Empire Berlin*, Rhineland			
 Austro-Hungarian Empire Vienna*, Kingdom of Hungary			
 Ottoman Empire Istanbul*, Armenia, Levant		Spring 1914	
 Kingdom of Bulgaria Sofia*		Spring 1915	
 Mexico Mexico City*		Fall 1916	
 Nation begins game as neutral. The date is the first turn the nation may declare war. * Capital region, used for troop mobilization			
ENTENTE POWERS Nations/Regions			
 Republic of France Paris*, Kingdom of Belgium			
 Great Britain London*, Alexandria*			
 Russian Empire Petrograd*, Baltics, Moscow Governorate, Kiev Governorate, Ukraine, Caucasus, Poland			
 Kingdom of Serbia Belgrade*			
 Kingdom of Italy Rome*, Northern Italy		Fall 1914	
 Greece Salonica *		Spring 1916	
 Kingdom of Romania Bucharest*		Spring 1916	
 U.S.A. Washington D.C.*, Southern States		Fall 1916	

Note : L'allégeance d'une région est importante pour déterminer l'admissibilité au mouvement (4.6.1) et les batailles requises (4.7.1).



Région Capitale



Région Territoriale

2.1.3 Régions

Il existe deux types de régions, des capitales et des territoires. Les capitales sont des espaces rectangulaires et les territoires sont des espaces circulaires.

Note : Les capitales sont beaucoup plus importantes que les territoires. Les joueurs ne peuvent mobiliser des tuiles (4,5) et déplacer des tuiles (4,6,1) que dans des régions capitales.

Les régions sont reliées les unes aux autres par des voies. Les lignes noires droites sont des voies terrestres, tandis que les lignes courbes bleues désignent les voies maritimes. Les tuiles ne peuvent pas se déplacer directement entre deux régions à moins qu'il n'y ait un chemin reliant les deux régions.

Certaines régions valent des Points Industriels (IP). Cette valeur est égale au nombre indiqué avec l'icône d'usine.



Chaque région présente une bannière contenant le nom de la région. Les bannières orange sont des nations alliées à l'Entente. Les bannières bleues sont alliées aux puissances centrales.



Entente

Puissances centrales

Neutre

Chaque région dispose d'un carré de contrôle. Des marqueurs sont placés dans ces espaces pour indiquer qui contrôle la région. Le symbole grisé dans chaque carré désigne le marqueur de contrôle qui est placé dans le carré de contrôle au début du jeu.

Exemple : Londres est la Capitale Britannique. Paris est la capitale Française. Le Royaume de Belgique est un territoire. Londres et Paris sont reliées par un chemin maritime ; Paris et la Belgique sont reliées par un chemin terrestre. Londres et Paris ont toutes deux une valeur industrielle de 2 ; La Belgique a une valeur industrielle de 1. Les trois régions sont alliées à l'Entente.

2.1.4 Piste des tours

La piste des tours est utilisée pour marquer le tour de jeu et pour rappeler aux joueurs des règles importantes et le tour d'entrée des neutres. Chaque année est divisée en deux tours, désormais connus sous le nom de Printemps 19XX et Automne 19XX. Les deux joueurs agiront à chaque tour, d'abord le joueur des Puissances Centrales suivi par le joueur de l'Entente.

2.1.5 Piste des Points Industriels (IP)

Cette piste est utilisée pour enregistrer le nombre total de points industriels que chaque joueur a. Les joueurs déplaceront leur marqueur de points industriels (IP) sur la piste pour afficher le nombre de IP qu'ils contrôlent actuellement (voir la section 4.9).



2.2 Aides de jeu

L'aide de jeu contient un résumé des informations utiles pour aider le joueur à jouer.

2.3 Plateaux joueur

Ces tapis montrent le nombre de tuiles qui composent les forces militaires de chaque nation, le tour d'entrée des nations neutres, et un espace pour les tuiles détruites. Ces tapis sont également utilisés pour contenir vos tuiles de réserve (voir la section 4.2).

2.4 Marqueur de tour

Ce marqueur est déplacé le long de la piste des tours pour enregistrer à quel tour sont les joueurs. Après que vous et votre adversaire avez fait votre tour, n'oubliez pas de déplacer le marqueur dans la case suivante sur la piste. Le jeu commence au printemps 1914 et se terminera après l'automne 1918.



2.5 Marqueurs de Contrôle

Au cours du jeu, vous utiliserez des marqueurs de contrôle pour indiquer quelles régions que vous et votre adversaire contrôlez. Les marqueurs de contrôle ont deux faces, un côté montrant le symbole des Puissances Centrales et l'autre côté celui de l'Entente.



Les marqueurs de contrôle sont placés dans le carré de contrôle d'une région pour montrer quel joueur contrôle la région. Une région contenant l'un de vos marqueurs de contrôle est appelée une région contrôlée amicale. Une région contenant le marqueur de contrôle d'un adversaire est appelée une région contrôlée par l'ennemi.

2.6 Marqueurs neutres

Certaines régions commencent le jeu avec un marqueur neutre au lieu d'un marqueur de contrôle. Ces régions sont appelées régions neutres. Une région neutre n'est considérée ni amicale ni contrôlée par l'ennemi. Vous ne pouvez jamais déplacer vos tuiles dans, ou à travers, n'importe quelle région tant qu'elle contient un marqueur neutre. En plus de dire qu'une région n'est pas



encore entrée en guerre, des marqueurs neutres sont également placés dans les régions russes si la Russie se rend (voir 4.3).

2.7 Marqueur contesté

Un marqueur contesté est placé dans une région contenant à la fois vos tuiles et les tuiles de votre adversaire. Ces régions sont appelées régions contestées.



2.8 Marqueur de Bataille

Vous utiliserez ces marqueurs pour montrer dans quelles régions des batailles doivent être menées à chaque tour.



2.9 Tuiles Militaires

Vous et votre adversaire avez tous les deux des tuiles militaires séparées.

Les tuiles militaires ont différentes nationalités telles que représentées par leur couleur et leur drapeau.

Il existe 3 types de tuiles : infanterie, artillerie et avion.

Chacun détruit une tuile adverse dans la bataille sur un résultat de dé différent, affiché sur chaque tuile.



Un avion allemand qui « touche » seulement sur un résultat de 3.



Une infanterie austro-hongroise « touche » seulement sur résultat de 1.



Une artillerie russe qui « touche » seulement sur un résultat de 2.

3 Mise en place

3.1 Disposer le plateau

Placez le plateau au milieu de la table, à la portée tant de vous que de votre adversaire.

3.1.1 Placer les marqueurs neutres

Placez des marqueurs neutres à Washington D.C., dans les États du Sud, à Mexico, dans le nord de l'Italie, à Rome, à Salonique, Sofia, Bucarest, Istanbul, en Arménie et au Levant.



3.1.2 Placer les marqueurs des contrôles des Puissances Centrales

Des marqueurs de contrôle des puissances centrales sont placés à Berlin, en Rhénanie, à Vienne et au Royaume de Hongrie.



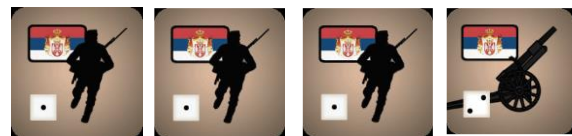
3.1.3 Placer les marqueurs des contrôles de l'entente

Les marqueurs de contrôle de l'entente sont placés à Londres, Paris, Royaume de Belgique, Alexandrie, Belgrade, Petrograd, Gouvernorat de Moscou, Baltés, Pologne, Gouvernorat de Kiev, Ukraine et Caucase.



3.1.4 Mobilisation Serbe

Ajouter les 4 tuiles Serbes à la poche Entente. Prenez au hasard 2 tuiles et placez-les à Belgrade. Laisser les 2 tuiles Serbes restantes dans la poche.



3.2 Constituer la poche des puissances centrales

Ajouter toutes les tuiles allemandes et austro-hongroises à la poche puissances centrales.



3.3 Constituer la poche entente

Ajouter toutes les tuiles Britanniques, Russes et Françaises à la poche Entente (en les mélangeant avec les 2 tuiles Serbes déjà présentes).



3.4 Répartir les côtés

Vous et votre adversaire devez déterminer de quel côté vous jouez. (Cela peut être fait soit par consensus, soit par un jet de dé).

3.5 Le joueur Puissances Centrales prend sa poche

Le joueur des puissances centrales prend la poche contenant les tuiles Allemandes et Austro-hongroises. Il ou elle prend également les tuiles Ottomanes, Bulgares et Mexicaines, les mettant à côté de leurs drapeaux respectifs sur la piste des tours.

3.6 Le joueur Entente powers prend sa poche

Le joueur de l'Entente prend la poche contenant les tuiles Britanniques, Russes, Françaises et Serbes. Il ou elle prend également les tuiles Italiennes, Grecques, Roumaines, et Américaines, les mettant à côté de leurs drapeaux respectifs sur la piste des tours.

3.7 Mettre le marqueur de tour

Placer le marqueur de tour sur la case Printemps 1914 sur la piste des Tours.

3.8 Mettre les marqueurs IP sur les pistes des points industriels

Placez le marqueur des puissances centrales sur 7 points industriels.

Placez le marqueur de l'Entente sur 12 points industriels.

3.9 Mettre des côtés les pièces restantes

Mettez les dés et les marqueurs restants à la portée des deux joueurs.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

4 Séquence de jeu

Chaque tour, les joueurs effectuent les actions suivantes dans l'ordre où ils sont répertoriés. Tout d'abord, le joueur des Puissances centrales prendra son plein tour, suivi par le joueur de l'Entente.

4.1.1 Ajoutez des tuiles Neutres à votre Poche

S'il y a le drapeau d'une nation (dont vous avez les tuiles) pour le tour courant sur la piste des tours, vous devez ajouter toutes ces tuiles à votre poche.

Exemple : Au début du 3ème tour (printemps 1915), le joueur des puissances centrales doit ajouter les 4 tuiles Bulgares à sa poche.

4.1.2 Remettez des tuiles détruites dans votre Poche

Vous pouvez choisir de remettre certaines, toutes, ou aucune des tuiles dans votre pile détruite (tuiles détruites dans la bataille) dans votre poche.

Exemple : le joueur de l'Entente a 6 tuiles russes (4 fantassins, 1 artillerie et 1 avion) dans sa pile **détruit**. Il peut soit remettre les 6 tuiles russes à sa poche, soit aucune d'entre elles.

4.2 Piochez des tuiles

Piochez au hasard dans votre poche un nombre de tuiles égal à vos points industriels actuels comme indiqué sur la piste IP. Placez les tuiles ainsi piochées sur votre tapis de joueur dans la boîte de réserve. Ces tuiles sont appelées vos réserves. Les tuiles qui sont ensuite déplacées de votre réserve à une région d'entrée sont appelées mobilisées (voir 4.5). »

Note : Vos IP doivent toujours être égaux à la valeur industrielle de toutes vos régions contrôlées amicales. Les régions contestées ne donnent PAS d'IP à l'un ou l'autre joueur.

4.3 Reddition Russe (Joueur Entente uniquement)

Vous (Entente) voudrez peut-être que la Russie se rende si les Russes se portent mal pendant la guerre. Faire se rendre la Russie permettra d'éviter la perte de plus de régions à profit de votre adversaire, et aussi vous permettra de tirer plus de tuiles pour vos nations occidentales.

Si vous décidez de demander à la Russie de se rendre, conduisez les étapes suivantes :

- Déplacez toutes les tuiles russes de vos réserves vers votre pile « détruit ».
- Tirez un nombre égal de tuiles de votre pochette pour remplacer les tuiles russes déplacées de vos réserves à votre pile détruite. (Si vous piochez d'autres tuiles russes, continuez à répéter ce processus jusqu'à ce que vous ayez pioché un certain nombre de tuiles non russes égales au nombre de tuiles russes initialement exclues de vos réserves).
- Retirez toutes les tuiles russes des régions du tableau, en les plaçant dans votre pile « détruit ».
- Placez des marqueurs neutres dans des régions russes contrôlées amicalement ou des régions russes contestées qui ne contiennent plus que des tuiles des puissances centrales. (Les régions russes contrôlées par l'ennemi restent sous le contrôle du joueur des puissances centrales. Les régions qui contiennent encore à la fois des tuiles des puissances centrales et des tuiles non russes de l'Entente restent contestées).
- Retirez tous vos marqueurs de contrôle des régions russes ; ces régions ne compteront plus pour votre valeur industrielle.
- Retirez tous les marqueurs contestés des régions russes qui contiennent maintenant un marqueur neutre et aucune tuile Entente.
- Toutes les tuiles des puissances centrales dans les régions russes neutres restent dans ces régions. Ils ne peuvent quitter ces régions que par une action ferroviaire.
- Pour les tours futurs, continuez à ajouter toutes les tuiles russes tirées de votre poche à votre pile détruite, en les remplaçant par des tirages de tuiles non russes.

Aucune tuile russe ne peut être ajoutée au plateau pour le reste du jeu (la Russie ne peut pas déclarer la guerre à nouveau).

4.4 Transfert ferroviaire

Select any single friendly or contested region on the board. You may move any amount of your tiles, of your choice, from that region into your reserves on your player mat. A path must exist between the selected region and the national entry region(s) of the tiles being railed that does not pass into, or through, any neutral or enemy controlled regions.

Sélectionnez n'importe quelle région amicale ou contestée sur le plateau. Vous pouvez transférer n'importe quelle quantité de vos tuiles, de votre choix, de cette région vers vos réserves sur votre tapis de joueur. Il doit y avoir un chemin entre la région sélectionnée et la région d'entrée nationale des tuiles qui sont transférées et qui ne passent pas dans ou à travers les régions contrôlées par des ennemis ou neutres.

Note : Lorsqu'elles tracent un chemin de fer valide, les puissances centrales ne peuvent utiliser que des chemins terrestres. Les puissances de l'Entente peuvent utiliser des voies terrestres et navales.

4.5 Mobilisation

Transférez toutes les tuiles de votre choix de vos réserves vers leur région d'entrée correspondante.

Seules les Capitales servent de régions d'entrée. Si une nation a plus de 1 région d'entrée valide, vous pouvez diviser où vous mobilisez vos tuiles comme vous le souhaitez.

Pour se mobiliser dans une région d'entrée, tout ce qui suit doit être vrai :

- La région d'entrée doit contenir le même drapeau que les tuiles mobilisées.
- La région d'entrée ne peut pas contenir de marqueur neutre.
- La région d'entrée ne peut pas contenir le marqueur de contrôle d'un adversaire (être sous le contrôle de l'ennemi). Vous pouvez toujours vous mobiliser dans une région d'entrée contestée.

Ce bloc désigne la région d'entrée pour la France. Il est situé en région parisienne.

French Entry Region

Salonique : Cette région est unique. Salonique fonctionne comme une région d'entrée Britannique, Française et Grecque (voir 4.10.1.1).

Note : Dans presque toutes les circonstances, vous voudrez mobiliser toutes les tuiles possibles lors d'un tour donné (voir 4.11.1).

4.6 Mouvement

4.6.1 Conditions de Mouvement

Pour que les tuiles puissent effectuer une action de mouvement, elles doivent commencer la phase de mouvement dans n'importe quelle capitale alliée. (Voir 2.1.3 pour les alliances régionales.)

Note : Les tuiles de n'importe quelle capitale alliée peuvent se déplacer, pas seulement celles de leur propre capitale nationale. Par exemple, les tuiles américaines commençant la phase de mouvement à Londres sont capables d'exécuter une action de mouvement.



Exemple de Mouvement 1 : des Tuiles allemandes partant de Berlin peuvent se déplacer soit 1) à travers la Rhénanie en Belgique, 2) à travers la Pologne dans les pays baltes, ou 3) à travers la Rhénanie, Vienne et le Royaume de Hongrie dans le gouvernement de Kiev ou Belgrade (ou toute combinaison de ces options).

4.6.2 Déplacement de tuiles

Vous pouvez déplacer toutes ou parties de vos tuiles respectant les conditions de mouvement. Chaque tuile ne peut effectuer qu'une action de mouvement par tour. Les tuiles commençant dans la même Capitale se déplacent chacune individuellement, et peuvent suivre des chemins différents.

Une tuile peut se déplacer à travers n'importe quel nombre de régions amies (régions contenant votre marqueur de contrôle) reliées par un chemin terrestre, s'arrêtant immédiatement à l'entrée dans une région contestée ou contrôlée par l'ennemi. Il n'y a pas de limite au nombre de régions amies qu'une tuile peut traverser.

4.6.3 Restrictions relatives aux Capitales Contestées

Si vos tuiles commencent la phase de mouvement dans une capitale alliée contestée, elles peuvent toujours se déplacer. Toutefois, elles ne peuvent pas se déplacer directement de votre capitale contestée dans une région contrôlée par l'ennemi. Il s'agit d'un mouvement illégal.

(Elles peuvent encore se déplacer dans une région contrôlée par l'ennemi si elles passent par une région contrôlée amicale en premier).

4.6.4 Mouvement Maritime (joueur Entente SEUL)

Seul le joueur de l'Entente peut utiliser les voies maritimes pour le mouvement.

Le déplacement par voie maritime est effectué de la même manière que le mouvement classique, à l'exception des exceptions suivantes :

Une tuile ne peut utiliser qu'une seule voie navale pour le mouvement par tour.

La voie maritime doit être le premier chemin qu'une tuile utilise pour le mouvement de ce tour. Si la tuile entre dans une région amie suite à un mouvement maritime, elle peut continuer à se déplacer normalement en utilisant des chemins terrestres.

Exemple de Mouvement 2 : Les tuiles Italiennes et Français basées à Rome contestée peuvent soit 1) passer par Paris pour aller en Belgique ou 2) se déplacer dans Salonique contestée (ou toute combinaison de ces deux options). Le déplacement vers le nord de l'Italie est interdit parce que le déplacement d'une région contestée directement vers une région contrôlée par l'ennemi adjacent n'est pas autorisé (voir 4.6.3).

Remarque : dans cet exemple, les Puissances Centrales ont capturé (contrôlent) l'Italie du Nord.



4.7 Planification des batailles

4.7.1 Batailles obligatoires

Vous devez placer un marqueur de combat dans les régions suivantes :

- Régions étrangères contrôlées par l'ennemi
- Régions alliées contrôlées par l'ennemi SI toutes les tuiles arrivées ce tour dans la région ont effectué un mouvement maritime.



Exemple 1 : Le joueur des puissances centrales déplace les tuiles vers la Pologne contrôlée par l'ennemi. La bataille est nécessaire puisque la Pologne est une région étrangère contrôlée par l'ennemi.

Exemple 2 : Le joueur des puissances centrales déplace les tuiles vers la Rhénanie contrôlée par l'ennemi. La bataille n'est pas nécessaire puisque la Rhénanie est une région alliée ennemie.

Exemple 3 : Le joueur de l'Entente déplace des tuiles dans Vienne contestée. La bataille n'est PAS nécessaire puisque Vienne est une région étrangère contestée.

Exemple 4 : Le joueur de l'Entente déplace des tuiles de Londres vers Paris contrôlé par l'ennemi. La bataille est nécessaire puisque Paris est une région alliée contrôlée par l'ennemi ET que toutes les tuiles déplacées à Paris ont effectué un déplacement maritime.

4.7.2 Batailles Optionnelles

Après avoir marqué vos batailles obligatoires, vous pouvez choisir de placer un marqueur de bataille dans n'importe quelle région qui n'a pas déjà de marqueur de combat. La région (s) doit contenir vos tuiles avec des tuiles ennemies et/ou un marqueur de contrôle ennemi.

Seulement 1 bataille peut être planifiée par région. Il n'y a pas de limite au nombre de batailles qui peuvent être planifiées à chaque tour.

4.8 Conduite des battles

4.8.1 Ordre de résolution des batailles

Vous (le joueur actif) pouvez choisir l'ordre dans lequel les batailles sont résolues. Une fois qu'une bataille a été résolue dans une région, retirez le marqueur de bataille de cette région.

Continuez à résoudre les batailles jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de marqueurs de bataille sur le plateau.

4.8.2 Résolution des batailles

Comptez le nombre de tuiles que vous (le joueur actif) avez **d'une seule nationalité** dans la région de combat. Si vous avez des tuiles de plus d'une nationalité dans la région, ne comptez que la nationalité dont vous avez le plus de tuiles.

Lancez autant de dés que le nombre de tuiles comptées.

Votre adversaire (le joueur non actif) ne lance aucun dé dans les batailles pendant votre tour.

Vous et votre adversaire assignez simultanément des coups en fonction des dés lancés. Afin d'attribuer un coup, vous devez faire correspondre l'un des résultats de dé avec le symbole dé sur l'une de vos tuiles.

Chaque tuile ne peut marquer qu'un seul coup. Un seul dé peut être utilisé pour marquer un coup pour vous et votre adversaire.

Vous et votre adversaire devez maintenant enlever les tuiles détruites.

Pour chaque coup que vous avez marqué, votre adversaire doit retirer transférer une tuile de son choix de la région à sa pile « détruit » sur son tapis de joueur. Pour chaque coup marqué par votre adversaire, vous devez transférer une tuile de votre choix à votre boîte « détruit » sur votre tapis de joueur.

Note : N'importe quelle tuile peut être utilisée pour marquer un coup, quelle que soit la nationalité utilisée pour déterminer la quantité de dés roulés.

4.8.3 Fin de Bataille

Les dés ne sont lancés qu'une seule fois au cours d'une bataille. Une fois que toutes les tuiles détruites ont été retirées du plateau, une bataille est considérée comme résolue. Retirez le marqueur de bataille de la région. Toutes les tuiles survivantes, tant vos tuiles et que celles de votre adversaire, restent dans la région.



Exemple 1 : Le joueur des puissances centrales est le joueur actif.

Il a 6 tuiles dans la région : 4 tuiles allemandes et 2 tuiles austro-hongroises. Il lance quatre dés. Il correspond au « 1 » avec l'un de ses fantassins allemands et l'un des « 2 », avec son artillerie austro-hongroise, marquant 2 coups, détruisant 2 tuiles de son adversaire. En utilisant les mêmes dés, le joueur de l'Entente fait correspondre le « 1 » avec l'une de ses infanteries Françaises, marquant 1 coup, détruisant 1 tuile des puissances centrales.



Exemple 2 : Le joueur de l'Entente est le joueur actif. Il a 7 tuiles dans la région : 6 tuiles russes et 1 tuile serbe. Il lance 6 dés. Il fait correspondre « 1 » avec deux de ses infanteries russes et le « 2 » avec son artillerie serbe, marquant 3 coups, détruisant 3 des tuiles de son adversaire. En utilisant les mêmes dés, le joueur des puissances centrales fait correspondre « 1 » à son infanterie austro-hongroise, marquant 1 coup, détruisant 1 tuile Entente.

4.8.4 Avance après combat

Si vous (en tant que joueur actif) détruisez toutes les tuiles d'un adversaire au cours d'une bataille, et qu'une ou plusieurs de vos tuiles ont survécu à la bataille, vous pouvez effectuer une avance.

Note : *Si vous affrontez dans une région contrôlée par l'ennemi ne contenant qu'un marqueur de contrôle ennemi mais pas de tuiles ennemies, vous êtes automatiquement admissible à effectuer une avance.*

Pour effectuer une avance, effectuez les actions suivantes : s'il y a un marqueur de contrôle ennemi ou un marqueur contesté dans la région, retirez-le du plateau.

Ajoutez immédiatement un de vos marqueurs de contrôle à la région. Chaque tuile que vous avez dans la région peut se déplacer vers n'importe quelle région directement adjacente par un chemin terrestre. S'il y a plusieurs régions adjacentes par des chemins terrestres, vous pouvez diviser le mouvement comme vous le souhaitez.

Note : *Si vos tuiles avancent dans une région adjacente contenant toujours un marqueur de bataille, les tuiles qui avancent participeront à la bataille dans cette région lorsque vous choisirez de la résoudre.*

4.9 Mise à jour des marqueurs de contrôle Région

Une fois toutes les batailles résolues, mettez à jour le plateau de jeu comme suit :

Placez un marqueur de contrôle des puissances centrales dans n'importe quelle région contenant uniquement des tuiles des puissances centrales (suppression de tout marqueur de contrôle ou contesté qui aurait pu se trouver dans la région au début du tour).

Placez un marqueur de contrôle Entente dans n'importe quelle région contenant uniquement des tuiles Entente (suppression de tout marqueur de contrôle ou contesté qui aurait pu se trouver dans la région au début du tour).

Retirez le marqueur de contrôle de toute région contenant des tuiles des deux côtés, en le remplaçant par un marqueur contesté.

Les régions ne contenant pas de tuiles, mais un marqueur de contrôle, conservent leur état actuel. Laissez le marqueur de contrôle actuel dans ces régions.

Placez un marqueur de contrôle allié (voir 2.1.3) dans n'importe quelle région contenant un marqueur contesté et aucune vignette.

Note : *Cela ne se produira que dans les rares circonstances où il y a une bataille dans une région contestée qui entraîne la destruction complète des deux parties. Déplacez les marqueurs IP des deux joueurs sur la piste des points industriels. Les adresses IP des deux joueurs devraient correspondre à la valeur industrielle totale de leurs régions contrôlées amicales.*

4.9.1 Déclaration de guerre

Si vous avez 1 ou plusieurs tuiles d'une nation neutre dans vos réserves, vous avez maintenant la possibilité de la faire entrer en guerre. Si vous voulez la faire entrer en guerre, placez toutes les tuiles de cette nation actuellement dans vos réserves dans la capitale de cette nation. Retirez tous les marqueurs neutres des régions appartenant à la nation déclarant la guerre, en les remplaçant par les marqueurs de contrôle de votre côté.

Note : *Vous pouvez faire entrer en guerre à plusieurs nations en un seul tour si vous avez des tuiles dans vos réserves pour le faire.*

4.9.1.1 Salonique

Salonique est une région unique, fonctionnant comme une Capitale Britannique, Française et Grecque (et région d'entrée). Les tuiles de l'une de ces trois nations peuvent être utilisées pour faire entrer en guerre Salonique.

Peu importe quand Salonique entre en guerre, les tuiles grecques ne sont pas ajoutées à la poche Entente avant le printemps 1916 (tour 5).

4.9.2 Redéploiement

Si vous faites entrer en guerre une nation composée de plusieurs régions (comme l'Italie, l'Empire ottoman et les Etats-Unis), vous pouvez immédiatement mener une action de



mouvement avec les tuiles de la nation déclarant la guerre. Les tuiles menant un mouvement de redéploiement doivent rester dans les régions appartenant à leur nation.

Exemple : À l'automne 1914 (tour 2), le joueur des puissances centrales fait entrer en guerre l'Empire ottoman, plaçant 3 infanteries ottomanes à Istanbul et remplaçant les marqueurs neutres à Istanbul, en Arménie et au Levant par des marqueurs de contrôle des puissances centrales. Il déplace ensuite 2 des tuiles d'infanterie vers l'Arménie, et la tuile d'infanterie restante au Levant.

4.9.3 Gestion des Réserves

Si vous avez dans vos réserves des tuiles restantes appartenant à une nation actuellement en guerre, déplacez toutes ces tuiles à votre pile « détruit ».

Remarque : En règle générale, cela ne se produira que lorsque la capitale d'une nation est sous le contrôle de l'ennemi, empêchant les tuiles de cette nation de se mobiliser dans leur région d'entrée.

4.9.4 Gestion des Reserves –Tuiles neutres

Les tuiles appartenant à des nations encore neutres peuvent rester indéfiniment dans vos réserves. Quel que soit le nombre de tuiles neutres accumulées dans vos réserves, vous n'êtes jamais obligé de déclarer la guerre à une nation.

Une fois que les deux côtés ont pris leur tour, déplacez le marqueur de la piste vers l'espace suivant sur la piste.

5 Fin de Partie

5.1 Victoire précoce

Le jeu se termine immédiatement si l'un ou l'autre joueur a une valeur industrielle de 17 ou plus au cours de sa phase de pioche (4,2).

Ce joueur est immédiatement déclaré vainqueur.

5.2 Automne 1918

Si aucun des deux joueurs n'est en mesure de revendiquer une victoire précoce (voir ci-dessus), le jeu se termine après le tour du joueur de l'Entente de l'automne 1918 (10^{ème} tour). Les deux joueurs doivent ensuite faire un calcul final de leurs points industriels totaux (voir 4.2) en fonction de la situation actuelle du plateau. Le joueur avec le plus de points industriels est déclaré vainqueur.

6 Règles spécifiques pour 1914

6.1 Printemps 1914 : Restrictions de Mouvement en temps de paix

Aucun des deux joueurs ne peut se déplacer dans une région contenant le marqueur de contrôle d'un adversaire. Vous pouvez toujours vous déplacer dans et à travers les régions contenant vos propres marqueurs de contrôle comme d'habitude.

6.2 Automne 1914: Bonus pour les Puissances Centrales

Au début de l'automne 1914, si l'Empire ottoman est encore neutre, le joueur des puissances centrales tire 10 tuiles (au lieu de 7).

Printemps 1914 – Stratégie & Considérations

Printemps 1914 peut presque être considéré comme une phase de mise en place supplémentaire. Beaucoup de vos actions (surtout si vous jouez en tant que puissances centrales) seront plutôt scénarisées. Cependant, il y a plusieurs décisions clés à prendre qui peuvent avoir un impact majeur sur le reste du jeu. Pour le joueur de l'Entente, il est particulièrement important de considérer que le joueur des Puissances centrales prendra le premier virage à l'automne 1914, et vous attaquera avec toutes les tuiles qu'il ou elle a. Il est essentiel de bien se préparer à cette attaque.

Puissances centrales – Mobilisation

Mobilisez toutes les tuiles allemandes que vous piochez à Berlin et mobilisez toutes les tuiles austro-hongroises à Vienne. Il est fortement recommandé que vous ne meniez aucun mouvement !

Puissances centrales – La décision ottomane

Si vous avez pioché 1 ou plusieurs tuiles ottomanes, vous avez la possibilité de déclarer la guerre à l'Empire ottoman pendant la phase déclarer la guerre. Si vous choisissez de déclarer la guerre à l'Empire ottoman, il est fortement recommandé que vous ne meniez aucun mouvement !

Entente – Décisions Britanniques

Si les Ottomans ont déclaré la guerre, vous devrez mobiliser une partie de vos tuiles britanniques à Alexandrie pour la défense. Dans le même temps, vous devrez également mobiliser quelques tuiles à Londres pour aider à la défense de la Belgique. Trouver le bon équilibre est la clé !

Entente – Mouvement

Vous voudrez déplacer vos tuiles pour défendre une partie, ou toutes les régions que les puissances centrales peuvent attaquer au prochain tour: la Belgique, Belgrade, la Pologne et le gouvernement de Kiev (aussi que le Caucase et Alexandrie si l'Empire ottoman a déclaré la guerre).

Entente– L'option Salonique

Pendant la phase de déclarer la guerre, vous pouvez déclarer la guerre à Salonique en utilisant une tuile Française ou britannique (4.10.1.1). Si vous souhaitez prendre cette option, assurez-vous de ne pas mobiliser au moins une de ces tuiles pendant votre phase de mobilisation.

RÈGLES OPTIONNELLES

7 Introduction aux règles Optionnelles

Les règles optionnelles ci-dessous sont destinées à représenter les éléments plus détaillés de la Grande Guerre qui ne sont pas autrement couverts dans le jeu de base. Sauf indication contraire (voir 13.3), toute combinaison de règles facultatives peut être utilisée en même temps, d'une seule règle facultative à toutes. Chacune des règles facultatives modifiera la stratégie et l'équilibre du jeu à des degrés divers. Il est fortement recommandé que vous jouiez le jeu de base avant d'essayer l'une des règles facultatives.

8 Composants optionnels

3 tuiles de chars	8 marqueurs de tranchées
1 tuile de char Français	4 Marqueurs de tranchées des puissances centrales
1 tuile de char britannique	4 Marqueurs de tranchées de l'Entente
1 tuile de char américaine	6 Marqueurs généraux
7 Tuiles d'infanterie d'élite	3 Marqueurs général des puissances centrales
3 Tuiles stormtrooper allemandes	3 Marqueurs général de l'Entente
1 A/H Jagdkommandos Tuile	4 Marqueurs Mulligan
1 Tuile Stormtrooper A/H	2 marqueurs Mulligan des puissances centrales
1 Tuile Française Tirailleurs Sénégalais Tile	2 marqueurs Mulligan de l'Entente
1 Tuile marines américaine	1 Marqueur industriel Ruhr
6 Tuiles leurre	20 cartes d'événements
3 Tuiles de leurre de puissances centrales	10 cartes d'événements des puissances centrales
3 Tuiles de leurre de puissances d'Entente	10 Cartes d'événements de l'Entente

9 Chars

Les chars de la Première Guerre mondiale ont été développés séparément et simultanément par la Grande-Bretagne et la France pour contrer l'impasse de la guerre de tranchées. Les Britanniques seraient les premiers à livrer des chars dignes de combat sur les lignes de front, qui seraient d'abord utilisés avec un certain succès dans la bataille de la Somme. Entre la Grande-Bretagne et la France, les puissances de l'Entente fabriquaient plus de 5600 chars à la fin de la guerre. Une combinaison de chars britanniques et Français a été utilisée pour



équiper l'American Tank Corps pendant toute la durée de la guerre. Bien que l'Allemagne ait commencé son propre programme de développement de chars en 1916, elle n'a pas été en mesure de fournir à ses forces un nombre important de chars au moment de la fin de la guerre.

9.1 Mise en place des Chars

Le joueur Entente prend les 3 tuiles chars, plaçant chacune d'entre elles à côté de la piste de tour en fonction du tour indiqué sur la tuile.

9.2 Ajout de Chars à la Poche

Des tuiles Chars sont ajoutées à votre poche à certains tours. (Ils sont ajoutés au cours de la même phase que les tuiles neutres.)

Chars Britanniques– Automne 1916

Chars Français – Printemps 1917

Chars Américains– Printemps 1917

9.3 Mobilisation des Chars

Les chars sont mobilisés selon les mêmes règles que toutes les autres tuiles.

9.4 Chars en bataille

À l'exception de la capacité spéciale énumérée ci-dessous (9,5), les chars fonctionnent exactement comme une tuile d'artillerie. Les chars lancent 1 dé en combat (s'ils attaquent dans le cadre de la nationalité majoritaire ; voir 4.8.2) et marquent un coup sur un 2. Les chars peuvent être affectés à des coups dans la bataille, et être détruits, comme n'importe quelle autre tuile.

9.5 Chars –Capacité spéciale

Si vous (en tant qu'attaquant) utilisez un char pour lancer un dé au combat, vous pouvez utiliser la capacité spéciale suivante :

Vous pouvez ignorer complètement 1 coup attribué par votre adversaire en défense au cours de cette bataille, détruisant 1 tuile de moins que le nombre de coups que votre adversaire a marqués.

Note : La règle facultative « Chars » donne un avantage à l'Entente. Il est recommandé de le combiner avec l'infanterie d'élite et/ou l'industrie de la Ruhr.

10 Infanterie d'élite

Bien que la Première Guerre mondiale ait été en grande partie un conflit qui a vu des vagues de conscrits inexpérimentés jetés dans le hachoir à viande de la guerre de tranchées, au fil du temps, certaines formations d'élite ont acquis une notoriété sur le champ de bataille.

10.1 Mise en place Elite

Le joueur de l'Entente prend la tuile Française tirailleurs sénégalais et la tuile Américaine Marines.

Les puissances centrales prennent les 3 tuiles Stormtroopers allemandes, la tuile Jagdkommandos austro-hongroise et la tuile Stormtroopers austro-hongroise.

Vous devez garder vos tuiles Elite à l'extérieur de votre pochette et séparées de vos autres tuiles. Les tuiles qui ont un tour imprimé sur eux doivent être placées à côté de la piste des tours en fonction du tour qu'elles deviennent disponibles.

10.2 Ajout des Elites aux Réserves

Les tuiles Elite ne sont jamais ajoutées à votre poche. Au lieu de cela, les tuiles d'élite sont directement ajoutées et supprimées des réserves du joueur propriétaire en fonction de certains tours ou événements de jeu.

Remarque : Les tuiles Elite dans vos réserves ne sont jamais sujettes à destruction sur la base de la section 4.11.1. Ils peuvent être conservés dans vos réserves indéfiniment (comme les tuiles neutres).

Si une tuile Elite est détruite, elle est immédiatement retournée dans les réserves du joueur propriétaire, et non dans la poche du joueur.

10.3 Mobilisation de l'Infanterie d'élite

Afin de mobiliser une tuile d'infanterie Elite sur le plateau, vous devez jeter 2 tuiles d'infanterie régulières de la même nationalité de vos réserves, les renvoyant à votre poche.

Exception : Voir les règles spéciales régissant la tuile Tirailleurs Sénégalais (10,8) et la tuile Marines (10,9) ci-dessous.

10.4 Infanterie d'élite en Bataille

À l'exception des capacités spéciales énumérées ci-dessous, l'infanterie d'élite fonctionne exactement comme l'infanterie ordinaire. Elles lancent un dé dans la bataille (si elles sont de la nationalité majoritaire; voir 4.8.2). L'infanterie d'élite peut se voir attribuer des coups au combat, et être détruite, comme n'importe quelle autre tuile.

10.5 Scoring Hits – Special Ability

Chaque infanterie d'élite que vous avez dans une bataille peut être utilisée pour attribuer jusqu'à 2 coups à votre adversaire :

Un seul des coups peut être marqué sur un 1.

Un seul des coups peut être marqué sur les dés spéciaux montrés sur la tuile (4 - 6).

10.6 Jagdkommandos

Jagdkommandos austro-hongrois

Ajouter aux réserves printemps 1914

Retirer du jeu Printemps 1916



Basé à l'origine sur le modèle russe du XIXe siècle, les Jagdkommandos, ou commandos de chasse, ont commencé la guerre en tant qu'unités de scoutisme hautement qualifiés. À l'hiver 1916, réalisant la nécessité de formations de troupes de choc dans son armée, les Autrichiens envoyèrent des officiers en Allemagne pour apprendre les tactiques des Stormtroopers allemands. Les Jagdkommandos ont été réaménagés et reformés sur ce modèle, et utilisés avec beaucoup d'effet lors de la victoire autrichienne à la bataille de Caporetto.

Si la tuile Jagdkommandos est actuellement sur le plateau au début du virage du printemps 1916, remplacez-la par une tuile d'infanterie austro-hongroise régulière prise de la pile détruite par les puissances centrales ou, s'il n'y en a pas, de la poche.

10.6.1 Capacité spéciale Jagdkommandos

Si vous êtes le défenseur dans une bataille impliquant votre tuile Jagdkommandos, vous pouvez ignorer complètement 1 coup assigné par l'infanterie de votre adversaire attaquant au cours de cette bataille, détruisant 1 tuile de moins que la quantité de coups que votre adversaire a marqué.

Note : Si l'attaquant ne marque aucun coup d'infanterie, cette capacité spéciale n'a aucun effet.

10.7 Stormtroopers

Stormtroopers allemands

Ajouter aux réserves à l'automne 1915

Ajouter aux réserves à l'automne 1916

Ajouter aux réserves lorsque la Russie se rend

Stormtrooper austro-hongrois

Ajouter aux réserves à l'automne 1916

Les premières expériences de l'Allemagne avec des troupes d'assaut spécialisées ont commencé au printemps 1915. La tactique a été affinée plus tard cette année-là par le bataillon d'assaut spécialisé Rohr.

L'accent a été mis sur l'infiltration et la coordination étroite avec l'artillerie de campagne. Le retrait de la Russie de la guerre en 1917 a libéré les hommes et les ressources nécessaires pour qu'encore plus d'unités soient formées aux tactiques stormtrooper.



10.7.1 Capacité spéciale Stormtrooper

Si vous attaquez dans une bataille avec 1 ou plusieurs de vos tuiles d'infanterie d'élite et 1 ou plusieurs de vos tuiles d'artillerie (de n'importe quelle nationalité), vous pouvez utiliser la capacité spéciale suivante :

Une fois que vous avez lancé tous les dés, mais avant que l'un ou l'autre côté a attribué des coups, vous pouvez relancer un dé de votre choix.

10.8 French Tirailleurs Sénégalais

Ajouter aux réserves à l'automne 1915

Les Sénégalais furent de l'infanterie coloniale Française recrutée en Afrique de l'Ouest. Environ 200 000 hommes ont été recrutés, et nombreux furent envoyés sur le front occidental et aux Dardanelles. Les bataillons sénégalais ont servi avec distinction dans de nombreux combats acharnés, dont la bataille du Chemin des Dames et la bataille de Reims.



10.8.1 Tirailleurs Sénégalais – Capacité spéciale

La première fois que vous mobilisez cette tuile d'infanterie d'élite, vous ne devez défausser qu'une tuile d'infanterie régulière Française de votre Réserve.

10.9 United States Marines

Ajouter aux réserves à l'automne 1916

Le Corps des Marines des États-Unis a été envoyé sur le front occidental dans le cadre des Forces expéditionnaires américaines sous le général Pershing. Un rapport allemand de l'époque décrivait les Marines comme des « tireurs vigoureux, sûrs d'eux et remarquables ». Selon les journaux américains de 1918, les Marines ont été appelés Devil Dogs par leurs adversaires allemands, bien que cette légende n'ait jamais été entièrement corroborée.



10.9.1 United States Marines – Special Ability

La première fois que vous mobilisez cette tuile d'infanterie d'élite, vous ne devez défausser qu'une tuile d'infanterie américaine régulière de vos réserves.

11 Réserves aériennes

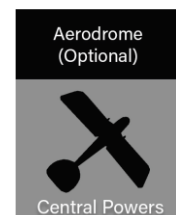
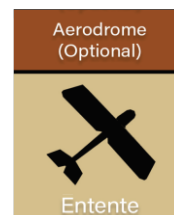
Au cours de la guerre, les deux parties ont compris la nécessité d'une supériorité aérienne localisée. Par conséquent, les unités aériennes étaient souvent transférées dans les zones de l'avant où elles auraient le plus grand effet. Jagdgeschwader I, l'aile combattante du Baron Rouge, a même gagné le surnom de « Cirque volant » pour la façon dont il changeait rapidement de lieux de déploiement, installant des tentes sur des aérodromes en grande partie improvisés.

11.1 Setup

Pas de mise en place supplémentaire

11.2 Le plateau

Les deux espaces de l'aérodrome sur le plateau sont maintenant en jeu. Vous pouvez déplacer des tuiles d'avion vers et depuis votre aérodrome selon les règles ci-dessous.



11.3 Déplacer les Tuiles sur votre aérodrome

Toutes vos tuiles d'avion admissibles au mouvement (voir 4.6.1) peuvent être déplacées vers votre aérodrome pendant votre phase de déplacement. Retirez les tuiles d'avion de leur région capitale actuelle et placez-les directement dans votre aérodrome.

Remarque : Il n'y a pas de limite à la quantité de tuiles d'avion qui peuvent être déplacées vers votre aérodrome ou à la quantité totale de tuiles d'avion que votre aérodrome peut contenir.

11.4 Renforts aériens

Au tour de votre adversaire, après qu'il a planifié toutes ses batailles, mais avant que toutes les batailles aient été résolues, vous pouvez déplacer des tuiles d'avion actuellement dans votre aérodrome vers diverses régions du plateau.

Les tuiles d'avion déplacées de cette manière ont les restrictions suivantes :

- Vous ne pouvez déplacer qu'une tuile d'avion vers une région contenant un marqueur de combat.
- Vous ne pouvez jamais déplacer plus d'une tuile d'avion dans la même région.
- Vous ne pouvez déplacer une tuile d'avion que vers une région contenant une tuile de la même nationalité.

Après que toutes les batailles ont été résolues, vous pouvez choisir de renvoyer toutes ou partie des tuiles d'avion qui sont venues de l'aérodrome de nouveau à l'aérodrome (en supposant que les tuiles n'ont pas été détruites).

11.5 Quitter l'Aérodrome

Au cours de votre phase de mobilisation, vous pouvez choisir de mobiliser toutes les tuiles d'avion dans votre aérodrome comme si elles étaient dans vos réserves. Les règles de mobilisation standard s'appliquent (voir 4.5).

Remarque : Les tuiles d'avion de votre aérodrome ne sont jamais sujettes à destruction, selon 4.11.1.

12 Brouillard de guerre

12.1 Mise en place

Chaque joueur prend ses 3 tuiles leurre et les place dans ses réserves.



12.2 Réserves

Les deux joueurs gardent les tuiles dans leurs réserves cachées en tout temps. Vous n'avez jamais le droit de regarder les réserves de votre adversaire.

12.3 Mobilisation sous brouillard de guerre

Au cours de votre phase de mobilisation, mobilisez vos tuiles sur le plateau face cachée selon les règles normales de mobilisation (voir 4.5).

Vos tuiles de leurre ne sont pas considérées comme ayant une nationalité et peuvent être mobilisés dans n'importe quelle capitale alliée (selon toutes les autres règles de mobilisation).

Remarque : Vous pouvez regarder vos tuiles face cachées sur la planche à tout moment. Vous ne pouvez jamais regarder les tuiles face cachées de votre adversaire.

12.4 Résolution des batailles

Lors de la résolution d'une bataille, toutes les tuiles présentes dans la région sont retournées face visible. Toutes les tuiles leurre qui sont révélées sont immédiatement remises dans les réserves du propriétaire.

Une fois la bataille résolue, toutes les tuiles survivantes resteront face visible aussi longtemps qu'elles resteront sur le plateau (c.-à-d. jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou balustrades).

Remarque : Toutes les tuiles de leurre retirées du plateau pendant la bataille peuvent être mobilisées à nouveau lors de la prochaine phase de mobilisation du joueur propriétaire.

13 Entrée en guerre alternative

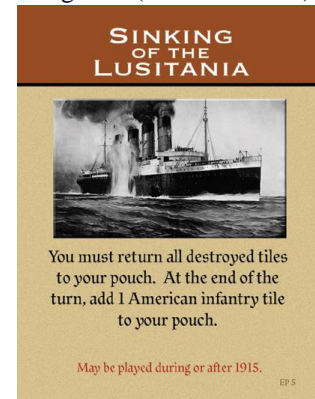
13.1 Mise en place

Au début du jeu, placez toutes vos tuiles d'infanterie, d'artillerie et d'avion dans votre pochette (en ignorant 3.2).

13.2 Entrée en guerre

Vous pouvez déclarer une entrée en guerre selon les mêmes règles que dans le jeu de base (4.10.1), sauf que certaines nations ont maintenant besoin de plus d'une tuile dans les réserves pour entrer en guerre (voir ci-dessous):

Nation	Tuiles nécessaires
Empire ottoman	1
Italie	1
Grèce	1
Bulgarie	2
Roumanie	2
Mexique	2
États-Unis	4



13.3 Carte événement incompatible

Si vous jouez en utilisant à la fois cette règle optionnelle et les cartes d'événement (14.0), supprimez la carte d'événement 'EP5 Sinking of the Lusitania » avant le début de la partie.

14 Règles des Cartes événement

14.1 Mise en place

Prenez les cartes d'événements de votre côté. Mélanger les cartes et dessiner 6.

Choisissez 4 cartes à conserver, en jetant les autres cartes face cachée au-dessus de vos cartes non déclarées. Les 4 cartes que vous gardez formeront votre main de carte événement pour la durée du jeu. Les cartes face cachée restantes peuvent être définitivement retirées du jeu.

Remarque : Les cartes d'événements dans votre main doivent être gardées secrètes. Votre adversaire peut ne pas voir les cartes dans votre main.

14.2 Jouer une carte événement

Au début de votre tour, avant d'ajouter des tuiles neutres potentielles à votre pochette, vous pouvez jouer une carte événement de votre main. Vous pouvez jouer un maximum de 1 carte événement par tour.

Jouer une carte d'événement est entièrement facultatif ; vous n'êtes jamais obligé de jouer une carte événement.

14.3 Restrictions temporelles d'usage

Chacune de vos cartes d'événements a une année répertoriée au bas de la carte. Vous ne pouvez jouer cette carte d'événement que cette année-là ou plus tard sur la piste de tour.

Each of your event cards has a year listed at the bottom of the card. You may only play that event card during that year or later on the turn track.

Exemple : La carte Poison Gas ne peut être jouée que pendant les tours 3 à 10 (1915 - 1918).

14.4 Résoudre les Cartes événements

Si vous jouez une carte événement, elle est résolue immédiatement, sauf indication contraire sur la carte. Une fois que la carte que vous avez jouée a été résolue, elle est définitivement écartée du jeu.

Remarque : Certaines cartes d'événements précisent qu'elles doivent être résolues au cours d'une phase spécifique ; certaines cartes d'événement des puissances centrales sont résolues lors du prochain tour du joueur de l'Entente.

15.1 Glossaire des cartes de l'Entente

Poison Gas (1915)

Vous pouvez choisir de re-lancer tous les dés pour une bataille de ce tour. La décision de lancer à nouveau les dés doit être prise immédiatement, avant que d'autres batailles ne soient résolues.

La Première Guerre mondiale a vu la première utilisation à grande échelle de gaz toxiques. Les gaz lacrymogènes ont été utilisés pour la première fois par Français en août 1914. Les Allemands furent les premiers à utiliser du chlore gazeux mortel en avril 1915; les Britanniques et les Français ont bientôt emboîté le pas. À la fin de la guerre, environ 1,3 million de victimes avaient été subies par les deux parties en raison d'une variété d'armes chimiques de plus en plus horribles.

POISON GAS

Re-roll all the dice in a single battle of your choice.

May be played during or after 1915. EP 1

CREEPING BARRAGE

During this turn, the British artillery tile may be used to score any number of hits.

May be played during or after 1916. EP 2

Creeping Barrage (1916)

Au cours de ce tour, la tuile de l'artillerie britannique peut infliger autant de coups que le nombre de dés. (Exemple : Dans une bataille contenant 3 infanteries britanniques et 1 artillerie britannique, quatre 2 sont roulés. Le joueur de l'Entente inflige 4 coups).

Un barrage rampant, ou barrage en mouvement, était une tactique d'artillerie pratiquée par l'armée britannique. Les bombardements avancent lentement, ce qui permet à l'infanterie amie de suivre derrière à une bonne distance. La stratégie a été en grande partie perfectionnée en 1917, avec des horaires incroyablement complexes dictant le modèle et la vitesse du bombardement.

Gallipoli Landing (1915)

Pendant la phase de déclaration de guerre, vous pouvez placer n'importe quel nombre de tuiles britanniques restantes dans vos réserves à Istanbul. Istanbul maintient son statut actuel de région jusqu'à la prochaine phase de mise à jour du marqueur contrôle de la région. Vous ne pouvez PAS effectuer une action ferroviaire (4.4) au même tour que cette carte est jouée.

La campagne de Gallipoli a été une invasion amphibie par la Grande-Bretagne et la France, dans le but de prendre la capitale ottomane et d'ouvrir le détroit des Dardanelles pour fournir une route d'approvisionnement vers la Russie. Après 8 mois de violents combats, les forces de l'Entente se retirent, après avoir été sévèrement vaincues.

GALLIPOLI LANDING

During the Declare War phase, you may place any number of British tiles remaining in your reserves in Istanbul.



May be played during or after 1915. EP 3

LAWRENCE OF ARABIA

The Central Powers player must remove 1 Ottoman tile of his or her choice from the board, returning it to the Central Powers reserves.

May be played during or after 1916. EP 4

Lawrence of Arabia (1916)

Votre adversaire doit retirer 1 tuile ottomane de son choix du plateau, la reversant aux réserves des puissances centrales. Cette tuile peut être mobilisée normalement lors du prochain tour de votre adversaire.

Thomas Edward Lawrence a opéré comme agent liaison britannique pendant la révolte arabe contre l'Empire ottoman. Travaillant en étroite collaboration avec l'émir Faisal, Lawrence s'est joint aux irréguliers arabes et les a dirigés dans le cadre de diverses actions militaires. Ses efforts ont finalement contribué à la prise de Damas le 1er octobre 1918.

Sinking of the Lusitania (1915)

Vous devez remettre toutes les tuiles dans votre pile « détruits » dans votre poche ce tour. À la toute fin de votre tour, placez 1 tuile d'infanterie américaine dans votre poche. Quel que soit le moment où l'Amérique entre en guerre, n'ajoutez pas les tuiles américaines restantes à votre poche avant l'automne 1916.

Le paquebot a été coulé par le sous-marin allemand U-20 le 7 mai 1915. Au moment de son naufrage, il transportait plus de 50 tonnes de munitions d'armes légères et de douilles. Sur les 139 citoyens américains à bord, seuls 11 ont survécu. L'indignation aux États-Unis a été grande et a presque conduit à la guerre.

SINKING OF THE LUSITANIA

You must return all destroyed tiles to your pouch. At the end of the turn, add 1 American infantry tile to your pouch.

May be played during or after 1915. EP 5

GERMAN REVOLUTION



During the Update Region Status phase, remove the current control marker from Berlin, replacing it with a contested marker.

May be played during 1918. EP 6

German Revolution (1918)

Au cours de la phase de mise à jour des marqueurs de contrôle (4.9), retirez tout marqueur de contrôle de Berlin, le remplaçant par un marqueur contesté. Berlin commencera le prochain tour de votre adversaire en tant que région contestée.

À partir de la mutinerie de Kiel, le 3 novembre 1918, les troubles se répandent rapidement dans toute l'Allemagne lassée de la guerre. Elle culminera finalement avec l'abdication du Kaiser et forcera l'Allemagne à accepter les conditions d'armistice de l'Entente.

They Shall Not Pass (1916)

Vous pouvez déplacer jusqu'à 2 tuiles d'infanterie Française de votre pile détruite vers n'importe quelle région contestée contenant des tuiles allemandes. S'il n'y a pas assez de tuiles d'infanterie Française, ajoutez 1 ou 0 tuiles, selon la situation.

Cette expression a été célèbre utilisée par le général Nivelle lors de la bataille de Verdun. Après que les efforts de l'Allemagne pour prendre Verdun ont été contrecarrés, le slogan continuerait à être utilisé à des fins de propagande Française tout au long du reste de la guerre.

THEY SHALL NOT PASS



You may add up to 2 French infantry tiles from your destroyed pile to any contested region containing German tiles.

May be played during or after 1916. EP 7

FRESH TROOPS



Each American tile rolling dice in battle this turn may roll 2 dice.

May be played during 1918. EP 8

Fresh Troops (1918)

Si les tuiles américaines sont utilisées pour lancer des dés dans la bataille de ce tour, vous pouvez choisir que chaque tuile américaine fasse lancer 2 dés au lieu de 1. Vous pouvez utiliser cette capacité dans n'importe quel nombre de batailles de ce tour. C'est votre choix d'utiliser cette capacité dans chaque bataille individuelle.

Les États-Unis enverront finalement environ 2 millions de soldats en Europe dans le cadre des Forces expéditionnaires américaines. Leur commandant, le général Pershing, insista pour que les troupes américaines soient bien entraînées avant d'être envoyées en Europe et refusa de les envoyer en première ligne. Lorsque les forces américaines sont arrivées en masse sur le front occidental en 1918, elles ont radicalement fait pencher le conflit en faveur de l'Entente.

Expeditionary Force (1915)

Vous pouvez mobiliser jusqu'à 2 tuiles de vos réserves ce tour vers n'importe quelle région d'entrée alliée, ignorant les drapeaux nationaux sur les tuiles. Toutes les autres restrictions à la mobilisation (4.5) s'appliquent toujours. (Note : Cela peut être utilisé pour mobiliser les tuiles des nations qui sont encore neutres).

En raison des besoins changeants dans les différents théâtres d'opération, les forces de l'Entente servaient souvent loin de chez elles. Les forces Françaises et Britanniques ont servi en Italie et en Grèce. Les forces russes ont également servi en Grèce et sur le front occidental.

EXPEDITIONARY FORCE



You may mobilize up to 2 tiles in your reserves in any allied capital ignoring the national flag on the tiles.

May be played during or after 1915. EP 9

BLOCKADE



German artillery and airplane tiles destroyed during this turn are permanently removed from the game.

May be played during or after 1916. EP 10

Blockade (1916)

Les tuiles allemandes d'artillerie et d'avion détruites au cours de ce tour sont définitivement retirées du jeu.

Dès le début de la guerre, la Grande-Bretagne a cherché à faire respecter un blocus serré de l'Allemagne. Le blocus a conduit à de graves pénuries alimentaires au sein de l'Empire allemand. Les estimations varient, mais les décès de civils dus au blocus se trouveraient entre 300 000 et 400 000. Les historiens débattent encore de l'effet du blocus en provoquant la révolution allemande de 1918.

15.2 Glossaire des cartes des puissances centrales

Poison Gas (1915)

Vous pouvez choisir de relancer tous les dés d'une bataille ce tour. La décision de relancer les dés doit être prise immédiatement, avant que d'autres batailles ne soient résolues.

La Première Guerre mondiale a vu la première utilisation à grande échelle de gaz toxiques. Les gaz lacrymogènes ont été utilisés pour la première fois par Français en août 1914. Les Allemands furent les premiers à utiliser du chlore mortel en avril 1915; les Britanniques et les Français ont bientôt emboîté le pas. À la fin de la guerre, environ 1,3 million de désinvoltures avaient été subies par les deux parties en raison d'une variété d'armes chimiques de plus en plus horribles.

POISON GAS



Re-roll all the dice in a single battle of your choice.

May be played during or after 1915.

HUTIER TACTICS



Each German infantry tile rolling dice in battle this turn may roll 2 dice.

May be played in 1918.

Hutier Tactics (1918)

Si l'infanterie allemande est utilisée pour lancer des dés dans la bataille de ce tour, vous pouvez choisir que chaque tuile d'infanterie allemande fasse lancer 2 dés au lieu de 1. Vous pouvez utiliser cette capacité dans n'importe quel nombre de batailles de ce tour. C'est votre choix d'utiliser cette capacité dans chaque bataille individuelle.

Oskar von Hutier, commandant de la 8e armée allemande, était un champion de tactiques stormtrooper. S'étendant sur ce qui avait été appris en 1915 et 1916, Hutier souligna la nécessité de bombardements d'artillerie ponctuels qui permettraient aux troupes d'assaut de percer les lignes ennemies aux points faibles identifiés.

Operation Albion (1917)

Pendant la phase déclaration de guerre, vous pouvez placer n'importe quel nombre de tuiles allemandes présentes dans vos réserves à Petrograd. Petrograd maintient son statut actuel de région jusqu'à la prochaine phase de mise à jour des marqueurs de contrôle. Vous ne pouvez PAS effectuer une action ferroviaire (4.4) pendant le même tour que cette carte est jouée.

L'opération Albion était une opération amphibie allemande dans l'archipel estonien occidental. Commandés par le général Hutier, des soldats de la 42e Division s'emparent des îles ainsi que de 20 000 soldats russes. L'occupation réussie de l'archipel rend Petrograd vulnérable aux attaques.

OPERATION ALBION



During the Declare War phase, you may place any number of German tiles remaining in your reserves in Petrograd.



May be played during or after 1917.

LION OF AFRICA



The Entente Powers player must remove 1 British tile of his or her choice from the board, returning it to the Entente Powers reserves.

May be played in any year.

Lion of Africa (1914)

Votre adversaire doit retirer 1 tuile britannique de son choix du plateau, la renvoyant dans réserves de l'Entente. Cette tuile peut être mobilisée normalement lors du prochain tour de votre adversaire.

Paul Emil von Lettow-Vorbeck commandait les forces militaires allemandes d'Afrique de l'Est. Grâce à de habiles manœuvres et tactiques de guérilla, les 14 000 soldats, pour la plupart africains, de Vorbeck échappaient et harcelaient une force de 300 000 soldats britanniques, indiens, belges et portugais envoyés pour le neutraliser. Ses forces se rendent deux jours après l'armistice et il est accueilli en héros à son retour en Allemagne en mars 1919.

Unrestricted Submarine Warfare (1915)

Au prochain tour de votre adversaire, aucune tuile ne peut être mobilisée à Londres. Les tuiles britanniques peuvent encore être mobilisées dans d'autres régions capitales britanniques selon les règles normales de mobilisation (4.5).

Pendant la guerre, les Britanniques exploitaient des navires marchands avec des armes dissimulées. Afin de contrer cette menace, en 1915, les sous-marins allemands ont commencé à couler tous les navires opérant dans les eaux britanniques. Cette pratique a été temporairement interrompue sur l'insistance des États-Unis, mais a finalement repris en 1917. Les Allemands ont compris que la guerre sous-marine sans restriction risquait d'amener l'Amérique dans la guerre, mais ont calculé qu'ils pouvaient remporter la victoire avant que l'Amérique n'engage sa pleine puissance dans le conflit.

UNRESTRICTED SUBMARINE WARFARE



During your opponent's next turn, no tiles may be mobilized in London.

May be played during or after 1915.

FRENCH ARMY MUTINIES



During your opponent's next turn, no French tile may move or perform an advance action after battle.

May be played during or after 1917.

French Army Mutinies (1917)

Au prochain tour de votre adversaire, aucune tuile Française ne peut effectuer de mouvement (4,6,2) ou d'actions d'avancement après combat (4,8,4). Les tuiles d'autres nations, présentes dans la même région que les tuiles Françaises, peuvent se déplacer et avancer comme d'habitude si elles sont admissibles à le faire.

Après la seconde bataille infructueuse et coûteuse de l'Aisne, une mutinerie s'étendit sur environ la moitié des divisions Françaises sur le front occidental. Les soldats ont continué à défendre leurs tranchées, mais ont refusé de passer à l'offensive. Le général Philippe Pétain a pris le commandement et a réussi à réprimer les mutins en améliorant les conditions au front, tout en faisant passer 3400 soldats en cour martiale. En fin de compte, seulement 26 soldats ont été exécutés pour leur rôle dans l'insurrection.

Hindenburg Line (1917)

Vous pouvez déplacer 2 tuiles allemandes de votre choix votre pile « détruit » vers n'importe quelle région contestée contenant des tuiles Françaises. S'il n'y a pas assez de tuiles allemandes détruites, ajoutez 1 ou 0 tuiles, selon la situation.

Après les coûteuses batailles de Verdun et de la Somme, les forces allemandes sur le front occidental sont épuisées. Cherchant un moyen d'éviter une offensive de printemps 1917 de l'Entente, les Allemands cherchèrent à raccourcir et à renforcer leurs lignes. Grâce à des mois de préparation minutieuse, les forces allemandes ont pu se retirer dans leurs nouvelles positions fortifiées en bon ordre et relativement peu molestés.

HINDENBURG LINE



You may add any 2 German tiles from your destroyed pile to any contested region containing French tiles.

May be played during or after 1917.

THE FLYING CIRCUS



Destroy one enemy airplane tile of your choice. The target tile must be in the same region as a German airplane tile.

May be played during or after 1917.

The Flying Circus (1917)

Détruisez 1 tuile d'avion ennemie de votre choix. La tuile cible doit être dans la même région qu'une tuile d'avion allemande.

Jagdgeschwader I, connu sous le nom de « Cirque volant », était une aile de chasse d'élite du Service aérien impérial allemand. Formée et commandée par le célèbre « Baron Rouge », Manfred von Richthofen, l'escadre contenait certains des meilleurs pilotes que l'Allemagne avait à offrir. Depuis sa création jusqu'à la fin de la guerre, le Flying Circus remportera 644 victoires aériennes, tout en perdant 52 KIA, dont von Richthofen.

Expeditionary Forces (1915)

Vous pouvez mobiliser jusqu'à 2 tuiles dans vos réserves ce tour vers n'importe quelle région d'entrée alliée, ignorant les drapeaux nationaux sur les tuiles. Toutes les autres restrictions à la mobilisation (4.5) s'appliquent toujours. (Note : Cela peut être utilisé pour mobiliser les tuiles des nations qui sont encore neutres).

En raison des besoins changeants dans les différents théâtres d'opération, les forces des puissances centrales ont souvent servi loin de chez elles. En particulier, les forces allemandes ont servi aux côtés d'unités autrichiennes, bulgares et ottomanes à travers l'Europe et l'Asie.

EXPEDITIONARY FORCE



You may mobilize up to 2 tiles in your reserves in any allied capital ignoring the national flag on the tiles.

May be played during or after 1915.

MATA HARI



During your opponent's next turn, after all battles have been planned, you may remove 1 battle token from the board in a region containing a German tile. Replace the battle token with a contested token; no battle takes place in this region.

May be played during or after 1916.

Mata Hari (1916)

Au prochain tour de votre adversaire, après que toutes les batailles ont été planifiées, vous pouvez supprimer 1 jeton de bataille du plateau dans une région contenant une tuile allemande. Remplacez le jeton de bataille par un jeton contesté; aucune bataille n'a lieu dans cette région.

Margaretha Zelle était une danseuse exotique néerlandaise et espionne pour l'armée allemande. Pendant la guerre, elle travaille avec l'attaché militaire allemand à Madrid et opère sous le nom de code H-21. En janvier 1917, Zelle est arrêtée et exécutée en octobre de la même année. On peut se demander si Zelle a réellement fourni à l'armée allemande des informations utiles.

16 Mulligan

16.1 Mise en place

Pas de mise en place spécifique.

16.2 début de partie

En début de partie, vous et votre adversaire recevez chacun 2 marqueurs Mulligan. (Ce sont les seuls Mulligans que vous recevrez au cours du jeu).



16.3 Utiliser un Mulligan

Vous pouvez choisir d'utiliser un mulligan immédiatement après avoir tiré vos tuiles (4.2). Remettez toutes les tuiles que vous venez de piocher dans votre poche. (Secouez bien votre poche.). Retirer ensuite un le même nombre de tuiles correspondant à vos points industriels totaux.

16.4 Défausser un Mulligan

Une fois qu'un marqueur mulligan est utilisé, il est immédiatement retiré du jeu. Il ne peut pas être utilisé à nouveau pour la durée du jeu.

Note : Vous pouvez utiliser vos deux mulligans au même tour si vous le souhaitez (redessiner deux fois).

17 Tranchées

Les tranchées de la Grande Guerre étaient souvent un réseau très complexe de fortifications. Plusieurs lignes de tranchées étaient positionnées parallèlement à la ligne de front, et reliées à leur tour par une série de tranchées de communication. Des points forts et des redoutes ont été placés stratégiquement à travers les systèmes de tranchées pour s'assurer que toute offensive ennemie était une affaire extrêmement coûteuse.

17.1 Mise en place des Tranchées

Chaque joueur prend ses 4 marqueurs de tranchées respectifs. Gardez toujours vos marqueurs de tranchée à l'extérieur de votre poche et séparez-les de vos tuiles.



17.2 Ajouter des marqueurs tranchées sur le Plateau

À la fin de votre tour, au cours de votre phase de gestion des réserves (4.11.1), vous pouvez disposer 1 marqueur de tranchée sur le plateau, si vous avez moins de 4 tranchées en jeu. Un marqueur de tranchée ne peut être ajouté qu'à une région contenant un marqueur contesté. Remarque : Les régions peuvent contenir n'importe quelle quantité de marqueurs de tranchées des puissances centrales et/ou de l'Entente.

17.3 Bataille

Lorsque vous menez une bataille, au tour de votre adversaire, si votre adversaire marque des coups contre vous dans une région contenant 1 ou plusieurs de vos marqueurs de tranchée, retirez d'abord vos marqueurs de tranchée au lieu des tuiles. Chaque marqueur de tranchée enlevé compte pour 1 coup encaissé. Une fois que tous vos marqueurs de tranchée ont été enlevés, affecter les coups restants en transférant les tuiles à votre pile « détruite ».

Note : Vos marqueurs de tranchée n'ont aucun avantage pour vous quand vous êtes le joueur actif. Les marqueurs de tranchées détruits doivent être retournés à leur propriétaire. Les marqueurs de tranchées détruits peuvent remis sur le plateau (17.2) lors des tours suivants.

18 Généraux

18.1 Mise en place des Généraux

Chaque joueur prend ses 3 marqueurs généraux respectifs. Gardez toujours vos marqueurs généraux à l'extérieur de votre poche et séparez-les de vos tuiles.

18.2 Marqueur Général

Les marqueurs généraux comportent le nom et l'image d'un général célèbre et sont codés en couleur pour correspondre à la nationalité de ce général.

18.3 Restriction à l'usage d'un marqueur Général

À votre tour, pendant la phase de résolution de combat (4.8.2), vous pouvez utiliser 1 ou plusieurs de vos marqueurs généraux. Seulement 1 général peut être utilisé par bataille dans une seule région

Afin d'utiliser un général particulier au cours d'une bataille, il doit y avoir 1 ou plusieurs tuiles présentes de la même nationalité que le général que vous souhaitez utiliser.

18.4 Effet de l'usage d'un marqueur Général

Après que vous, en tant que joueur actif, avez lancé les dés pour une bataille, vous pouvez changer un résultat dé pour n'importe quel autre de votre choix (n'importe quelle face).

18.5 Défausse d'un marqueur Général

Une fois qu'un marqueur général est utilisé dans une bataille, il est immédiatement retiré du jeu. Ce général ne peut pas être utilisé à nouveau pour la durée du jeu.

19 La Ruhr

19.1 Mise en place Ruhr

Prenez le marqueur industriel Ruhr Marqueur et placez-le en Rhénanie en début de partie.

19.2 Marqueur industriel Ruhr

Le marqueur de l'industrie de la Ruhr montre une valeur industrielle de 2. Tant que le marqueur reste en Rhénanie, la valeur industrielle de la région est de 2 (au lieu de 1).



19.3 Retirer le marqueur Industriel Ruhr

Si jamais la Rhénanie est contestée ou contrôlée par l'Entente, retirez immédiatement et définitivement le marqueur de l'industrie de la Ruhr du jeu. Pour le reste du jeu, la Rhénanie a une valeur industrielle de 1.

Note : Pour les joueurs nouveaux dans le jeu, les puissances centrales sont souvent la faction la plus difficile à jouer. Cette règle peut aider un nouveau commandant des puissances centrales à se rester sur un pied d'égalité avec son homologue de l'Entente. Cette règle peut également être utilisée pour équilibrer l'effet des chars (9.0).

Note : Les plateaux des joueurs sont à double face. Un côté est pour une utilisation avec le jeu de base et l'autre est pour une utilisation avec les règles facultatives. Il y a des espaces sur le plateau de joueur en option où vous pouvez placer votre général, tranchée, et marqueurs mulligan si vous souhaitez le faire.



General Ferdinand Foch

Foch a commencé la Première Guerre mondiale en tant que commandant de corps d'armée. En 1918, Foch avait été nommé commandant en chef des armées alliées. Connu pour son esprit offensif, il aurait déclaré lors de la première bataille de la Marne : « Mon centre cède. Mon droit recule. Situation excellente. J'attaque.



Field Marshal Douglas Haig

Commandant du Corps expéditionnaire britannique de 1915 jusqu'à la fin de la guerre, Haig joue un rôle crucial dans la victoire de l'Entente. Bien qu'il ait été critiqué après la guerre pour le nombre élevé de victimes subies par le BEF sous son commandement, de nombreux historiens considèrent toujours l'Offensive des Cent Jours comme l'une des plus grandes victoires militaires jamais obtenues par l'Empire britannique.



General Aleksei Alekseyevich Brusilov

Brusilov a commencé la guerre en tant que commandant de l'armée et a ensuite reçu le commandement du Front du Sud-Ouest, combattant les Autrichiens en Galice. Brusilov a lancé ce qui serait connu sous le nom d'offensive Brusilov le 4 juin 1916. Prenant les Autrichiens et les Allemands par surprise avec un barrage d'artillerie soigneusement préparé, et en utilisant des tactiques offensives intelligentes, Brusilov a obtenu la plus grande victoire russe de la guerre. Faisant prisonniers plus de 400 000 autrichiens, son offensive a failli briser les reins de l'armée austro-hongroise.



General Paul von Hindenburg

Hindenburg a été rappelé de sa retraite au début de la guerre pour commander la 8e armée. Une série de victoires étonnantes contre les Russes, à commencer par Tannenberg, a porté Hindenburg à la prééminence politique. En 1916, Hindenburg avait été nommé commandant suprême de guerre des armées des puissances centrales. Avec le général Ludendorff, Hindenburg faillit écraser l'Entente lors de l'offensive printanière de 1918.



General Franz Conrad von Hötzendorf

L'héritage de Franz Conrad von Hötzendorf, chef d'état-major de l'armée austro-hongroise, reste très controversé. Il a été vu par beaucoup immédiatement après la guerre comme un stratège très doué, paralysé seulement par les faiblesses de l'armée austro-hongroise. Cependant, il convient de noter que Hötzendorf a été défait dans toutes ses grandes campagnes militaires.



General Mustafa Kemal Pasha

Kemal Pacha s'est fait connaître en tant que commandant divisionnaire couronné de succès pendant la campagne de Gallipoli. Sa 19e Division a réussi à tenir sa position tout au long de la bataille. Il a ensuite servi avec beaucoup d'habileté en tant que commandant de corps dans le Caucase et commandant de l'armée sur le front palestinien. Après la guerre, il dirigera la Turquie pendant la guerre d'indépendance turque. En 1934, le parlement turc lui accorde le nom de famille Atatürk, qui signifie « Père des Turcs ».

20.1 Mise en place des tuiles

Placez les tuiles suivantes sur le plateau:

2 Infanteries Allemandes, 3 Artillerie Allemandes – Berlin

2 Infanteries austro-hongroises – Vienne

4 Infanteries Françaises, 1 Artillerie Britannique – Belgique

3 Infanteries Russes – Pologne

3 Infanteries Russes, 1 Artillerie Russe – Gouvernorat de Kiev

2 Infanteries Serbes – Belgrade

20.2 Placez le marqueur sur la piste des tours

Placez le marqueur sur la case automne 1914 de piste des tours (ignorez 3.4).

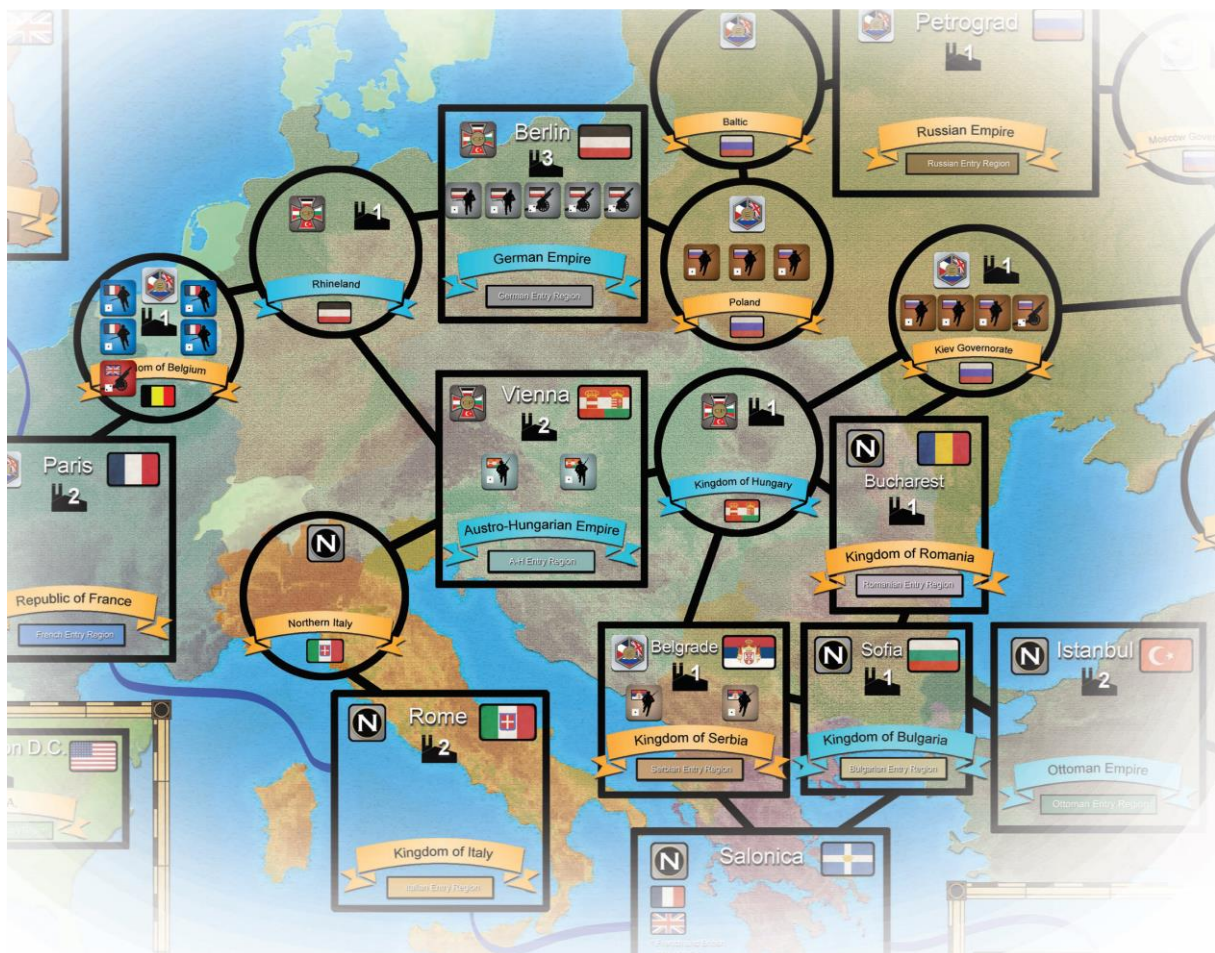
20.3 Serbie

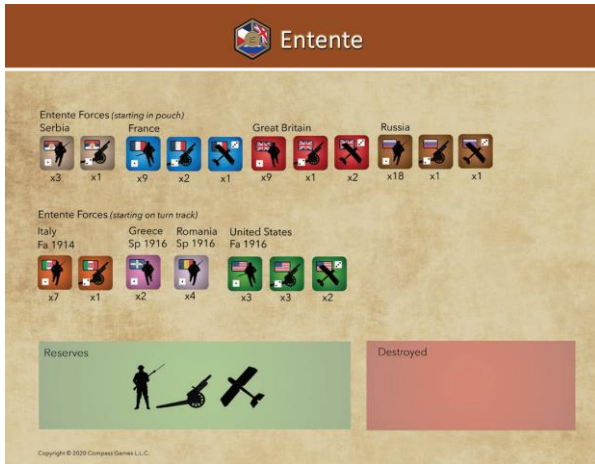
Ignorer les instructions de configuration de La Mobilisation serbe (3.1.5).

Le joueur des puissances centrales peut maintenant démarrer son tour Automne 1914.

Note : Puisque l'Empire ottoman est toujours neutre, les puissances centrales

Tireront 10 tuiles à leur premier tour (voir 6.2).

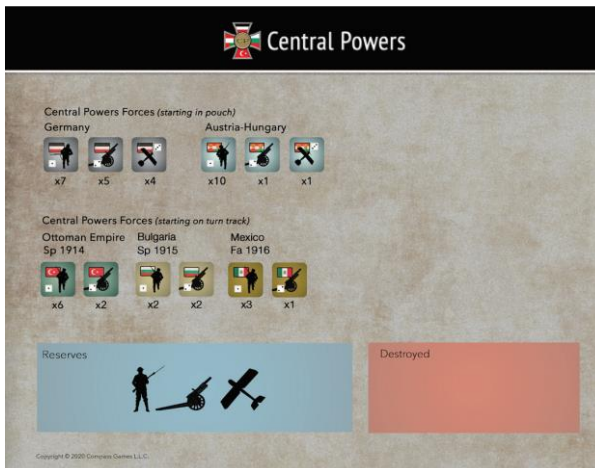




Plateau Entente Règles de base



Plateau Entente Règles optionnelles



Plateau Puissances centrales Règles de base



Plateau Puissances centrales Règles optionnelles