

# LIVRET DE REGLES

Jeu conçu par Ted Raicer

# GRAND ILLUSION

*Mirage of Glory, 1914*



By Andrew A. Moskowitz ©2004

## Table des matières

1.0 Introduction .....	2	9.0 Batailles .....	15
2.0 Matériel .....	2	10.0 Mouvement Stratégique .....	29
3.0 Installation & Détermination du vainqueur .....	6	11.0 Phase Administrative .....	29
4.0 Séquence du tour .....	6	12.0 La Force Expéditionnaire Britannique (BEF) et la Belgique.....	30
5.0 Phase de CAP .....	7	13.0 Installation .....	31
6.0 Détermination de l'Initiative .....	7	14.0 Scénarios .....	33
7.0 Phase Mutuelle de Renforts et de Remplacements .....	8	Notes de jeu .....	43
8.0 Phase Action .....	9	Notes du développeur .....	44
		Crédits .....	46



© 2005 GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com

## 1.0 Introduction

### 1.1 Généralités

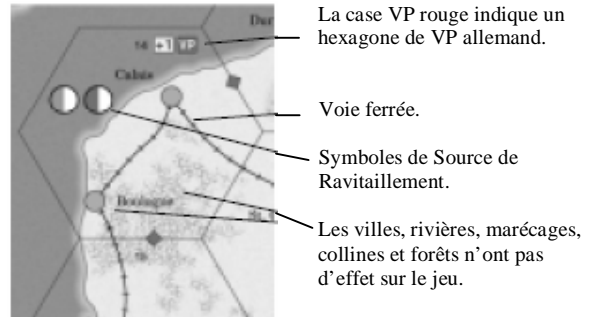
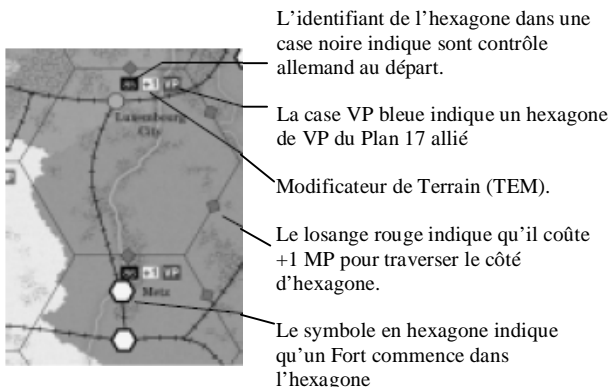
En 1914, les grandes puissances européennes chérissaient la grande illusion que la “prochaine guerre” serait courte et relativement peu sanglante. Etant donné la forte augmentation de la taille des armées ainsi que l’efficacité des mitrailleuses et de l’artillerie à cadence rapide, en étant réaliste, rien n’aurait pu empêcher ces horribles pertes humaines. Mais à propos d’une victoire courte, décisive — était-elle hors de portée ?

*Grand Illusion* est une simulation des campagnes d’ouverture de la Première Guerre Mondiale à l’Ouest. Le plan allemand Schlieffen consistait en un gigantesque coup de faucille à travers la Belgique neutre jusque dans le Nord-Ouest de la France, pour envelopper Paris et les armées françaises par l’Ouest, et était conçu pour terminer la guerre en une seule manœuvre. Il échoua, et fut suivi par la Course à la Mer dans laquelle les armées alliées (Français, Britanniques et Belges) et les forces allemandes enchaînèrent les tentatives de prendre l’autre de flanc, jusqu’à ce qu’ils furent arrêtés par leur arrivée au bord de la Manche. Alors que les deux camps s’enterraient, une dernière tentative allemande pour percer les lignes britanniques à Ypres fut repoussée de justesse, et la guerre s’installa dans une situation bloquée de tranchées qui ne prendra fin que quatre ans plus tard. C’est le résultat historique.

*Grand Illusion* est un regard unique sur ce sujet fascinant. Le jeu est conçu sur les limites du commandement, par l’utilisation de Points Administratifs de Commandement (CAP). Les deux joueurs essaient de gagner une guerre avec des moyens limités. Pourrez vous éviter l’enlèvement sanglant de 1914 et d’au-delà ?

### 1.2 Echelle du jeu

- Chaque hexagone représente 30 miles.
- Les unités sont principalement des Corps, avec quelques Divisions et Brigades.
- Il y a aussi des unités qui représentent des fortifications statiques, de l’artillerie lourde de siège, et des quartiers généraux de l’Armée de Terre (HQ).
- Chaque tour représente six jours.



## 2.0 Matériel

### 2.1 Matériel général

Il comprend ces règles, 3 feuilles d’aides de jeu, une carte 22"x34", deux dés à six faces, et trois planches de pions. Après avoir lu les règles, détachez précautionneusement les pions.

### 2.2 La carte et le terrain

La carte représente le terrain militairement significatif à l’Ouest de l’Europe pendant la campagne d’août à novembre 1914. La carte est divisée en 107 grands hexagones. Chaque hexagone possède un numéro d’identification dans sa partie supérieure.

Une case noire autour du numéro indique que l’hexagone est considéré comme étant sous contrôle allemand au début de la partie.

Aucune case autour du numéro indique que l’hexagone est considéré comme étant sous contrôle allié au début de la partie.

Certains hexagones contiennent une case jaune avec un chiffre de Modificateur de Terrain (précédé par le signe +).

Les hexagones de Points de Victoire contiennent soit une case VP rouge (hexagone VP allemand) soit une case VP bleue (un hexagone VP du plan 17 allié). **NOTE :** Il manque une case VP rouge à un hexagone VP allemand (Antwerp, hexagone 52) — nous l’avons oubliée.

Les six hexagones autour de Paris (hexagone 19) sont les hexagones de ‘Paris En Danger’, et sont entourés par une ligne pointillée bleue (cf. règle 8.4.9).

Douze hexagones situés au Nord de la France et en Belgique sur ou adjacents à la côte sont les hexagones du ‘Plan Schlieffen’. Ces hexagones sont entourés par une ligne pointillée noire (cf. 8.4.8).

### Les hexagones peuvent aussi contenir :

Un losange rouge sur un ou plusieurs côtés d’hexagone indique qu’il coûte un Point de Mouvement (MP) supplémentaire pour entrer dans cet

hexagone à travers le(s) côté(s) d'hexagone ainsi marqué(s).

Des côtés d'hexagone marqués par trois losanges indiquent un terrain impassable — aucune unité ne peut traverser de tels côtés d'hexagone pendant la partie.

Un symbole de Source de Ravitaillement rouge (Britanniques), vert (Belges), bleu (Français) ou gris (Allemands).

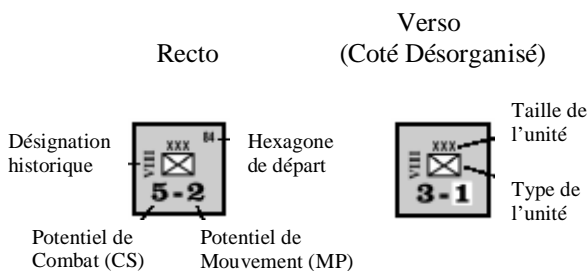
Deux hexagones, 102 et 103, contiennent la mention 'Retraite Non Obligatoire [Retreat Not Mandatory]'. Ce sont les hexagones des Vosges les plus élevés — parfaitement défendables. Également, les hexagones 102 et 103 ne permettent pas d'empilement normal (cf. 8.4.6). L'empilement est limité à trois Corps d'infanterie plus une Division ou une Brigade supplémentaire par côté par hexagone.

**NOTE :** Excepté pour les lignes de chemin de fer imprimées sur la carte, seuls les symboles décrits ci-dessus ont un effet sur le jeu. Les bois, les villes, les hauteurs, les marécages, les rivières... dessinés sur la carte ne sont là que pour décorer. Leurs effets sont déjà pris en compte dans les mécanismes du jeu.

## 2.3 Pions

406 pions sont inclus dans le jeu. Ils représentent les unités militaires impliquées dans la bataille et divers marqueurs nécessaires au jeu. Les unités militaires représentées sont des unités d'infanterie, de cavalerie (ces deux types d'unités sont collectivement appelés unités de combat), de Forts, d'artillerie lourde de siège, et de quartiers généraux.

## 2.4 Exemple de pion d'unité



Ceci est une unité de combat. C'est le VIIIème Corps d'infanterie allemand. L'identification historique de l'unité se trouve à gauche. Au centre se trouvent le type de l'unité et le symbole indiquant sa taille. En bas à gauche se trouve le Potentiel de Combat (CS) de l'unité utilisé quand elle combat en attaque ou en défense. Le chiffre situé en bas à droite est le Potentiel de mouvement (MA) de l'unité, qui indique jusqu'à quelle distance elle peut se déplacer sur la carte quand elle est activée.

Le numéro situé en haut à droite (84) est l'hexagone de déploiement. Le VIIIème Corps commence la partie à pleine puissance dans l'hexagone 84. Si il y a une case blanche contenant un nombre suivi d'un tiret et d'un second nombre (ou d'un tiret et d'un '?'), cela indique que c'est une unité de Renfort. Dans ce cas, le premier nombre indique le tour auquel l'unité entre en jeu, et le second nombre l'hexagone dans lequel elle commence. Si il y a un point d'interrogation (?), l'unité doit être placée selon les règles de Renforts.

Les unités de HQ et d'Artillerie Lourde utilisent le même système de notation de déploiement.

Quatre unités françaises possèdent la mention 'PD' suivie soit d'un 'R' pour 'Retrait', soit d'un numéro d'hexagone de placement à utiliser quand l'évènement Paris En Danger se produit.

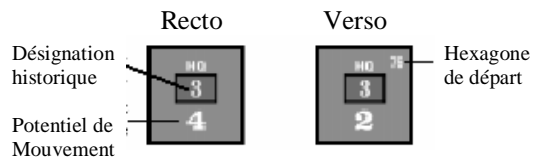
Le dos de l'unité montre le VIIIème Corps quand il est Désorganisé (seules les unités d'infanterie et de cavalerie peuvent devenir Désorganisées). Elle possède un Potentiel de Mouvement de 1 dans une case blanche — toutes les unités Désorganisées ont un Potentiel de Mouvement de 1 hexagone. Les unités Désorganisées subissent diverses restrictions quand elles le deviennent, comme indiqué dans les règles. Les unités peuvent être Désorganisées et Réorganisées un nombre illimité de fois tout au long de la partie.

### Effets particuliers concernant le potentiel de Combat :

Tout Potentiel de Combat entre parenthèses ( ) ne peut que servir à la défense. L'unité peut se défendre, mais pas attaquer (exception : Evènements de Fortune de Guerre 6 et 11 L'Offensive Atteint ses Limites — voir Table des Fortunes de Guerre)

Toutes les unités de combat britanniques et certaines belges ont un cercle rouge autour de leur CS (indiquant que leur CS est augmenté de un en défense [cf. règle 12.2]).

Deux unités françaises ont un triangle jaune qui encadre leur CS, indiquant qu'elles ont des capacités montagnardes (cf. règle 9.3.1.b)



### Unités de Quartier Général:

Les HQ ne possèdent pas de Potentiel de Combat, mais ont un Potentiel de Mouvement. Les HQ ne sont jamais Désorganisées, cependant ils sont retournés sur leur verso qui contient un Potentiel de Mouvement

réduit quand :

- Ils servent à déplacer des unités de combat Désorganisées activées et utilisant le Potentiel de Mouvement du HQ au lieu du potentiel de Mouvement Désorganisé, ou
- Leur Potentiel de Mouvement sert à fournir à des unités activées, Désorganisées ou non, un Potentiel de Mouvement de 3 ou 4, ou
- Ils sont obligés de retraiter
- Quand ils entrent dans un hexagone déjà occupé par un autre HQ ami, les deux HQ sont retournés

### Unités de Forts :

Les unités de Forts possèdent un Potentiel de Combat, et ne peuvent jamais bouger. Certaines unités de Forts ont également un chiffre de Défense contre les Bombardements dans le coin inférieur droit qui est ajouté au jet de dé de Bombardements contre le Fort par l'Artillerie Lourde de Siège allemande. Les unités de Forts ont leur hexagone de déploiement imprimé en bas de leur pion.



Les Forts contiennent de deux à quatre Pas de puissance. Les Forts ayant trois ou quatre Pas ont ceux-ci représentés par un pion de remplacement distinct arborant un 'R' qui indique que c'est un pion de remplacement.

Les Forts ne sont jamais Désorganisés — à la place, ils sont réduits de manière permanente quand ils subissent des pertes au combat.

### Unités d'Artillerie Lourde de Siège allemandes:

Ces unités ont les caractéristiques suivantes :

- Elles ne peuvent être Désorganisées.
- Elles ont un Potentiel de Mouvement d'un hexagone qui est indiqué en bas à droite des deux côtés de leur pion.
- Elles ont un chiffre de Bombardement d'artillerie (utilisé uniquement pour bombarder des Forts) dans le coin inférieur gauche de la face avant de leur pion.
- Le verso (A fait feu) du pion ne possède pas de chiffre de Bombardement d'artillerie, et la case contenant le type d'unité est remplacé par le terme 'A fait feu [Fired]'.



## 2.5 Couleur des armées

Chaque armée se distingue par une ou deux couleurs de base sur les pions. La couleur des armées n'a qu'une considération historique sauf dans les cas de :

- Retraite Belge (règle 8.4.7)
- Empilement britannique à Paris (règle 8.4.7)
- Plan Schlieffen pour les unités allemandes (règle 8.4.8)

### Couleur

Marron clair  
Marron

Vert

Bleu

Bleu clair

Gris

Gris foncé

### Armée

Armée de Terre britannique

Armée de Terre indienne  
(traitée comme des Britanniques)

Armée de Terre belge

Armée française métropolitaine

Forces françaises d'Outre-Mer —  
Troupes coloniales et les 'exotiques'  
tels que les Zouaves, les Tirailleurs,  
et la Légion Etrangère (traités comme  
des Français)

Armée de Terre allemande

Armée de Terre bavaroise (traitée  
comme des Allemands)

## 2.6 Types d'unités

Il y a cinq types d'unités dans le jeu : Infanterie, Cavalerie, Artillerie Lourde de Siège (HA), Forts et Quartiers Généraux (HQ). Le type d'unité est indiqué par les symboles ou icônes suivants :



Infanterie



Cavalerie (case de type d'unité jaune)



Artillerie Lourde de Siège (unités HA)



Quartier Général (case de type d'unité rouge)



Fort

**NOTE :** Les unités arborant une bande orange sont optionnelles et ne sont utilisées que dans le scénario 3.

## 2.7 Taille d'unité et identification

Toutes les unités d'infanterie et de cavalerie ont un indicateur de taille imprimé au dessus de la case indiquant leur type.

X = Brigade

XX = Division

XXX = Corps

Toutes les unités de Corps ont un nombre romain qui indique leur numéro de Corps. Les Divisions et Brigades ont des nombres arabes.

Les abréviations suivantes sont utilisées sur les pions:

B = Bavaois

BE = Belges

BEF = Force Expéditionnaire Britannique

C = Cavalerie

COL = Colonial

E = Ersatz (recrues en cours de formation mobilisées  
pour le combat)

F/FR = Forteresse ou Réserve de Forteresse

Gd/GdR = Garde ou Réserve de Garde

HA = Artillerie Lourde de Siège

LW = Landwehr (classe la plus âgée de réservistes allemands)

M = Marocains

N/RN = Naval ou Royal Naval

OR = Corps d'Observation sur le haut Rhin

R = Réserve

T = Territorial (classe la plus âgée de réservistes français)

## 2.8 Marqueurs

Les marqueurs suivants sont également fournis pour aider à jouer :

**Marqueurs de CAP alliés et allemands restants** — utilisés sur l'Echelle Générale pour indiquer le nombre de CAP (Points Administratifs de Commandement) alliés ou allemands actuellement disponibles.



**Marqueurs de Contrôle Allié** — placés sur la carte pour indiquer qu'un hexagone qui a commencé la partie sous contrôle allemand est désormais sous contrôle allié.



**Marqueurs de Bataille** — placés sur la carte pour indiquer une Bataille commencée pendant le Round d'Action actuel.



**Marqueurs de la Grille de Bataille** (cf. 3.1.3e pour le placement)

**Marqueurs de Forces** (cf. 8.4.6c pour leur emploi)

**Marqueurs de Contrôle Allemand** — placés sur la carte pour indiquer qu'un hexagone qui a commencé la partie sous contrôle allié est désormais sous contrôle allemand.



**Marqueur de Tour de Jeu** — utilisé sur l'Echelle des Tours pour indiquer le Tour de Jeu actuel.

**Marqueurs de Points de Victoire allemands** — placés dans une tasse opaque et tirés au hasard quand les instructions du scénario le spécifient, et placés dans les hexagones VP contrôlés par l'Allemand (exception : le marqueur Paris 10 VP est placé face visible dans l'hexagone de Paris)



**Marqueur de Total des VP allemands** — utilisé sur l'Echelle Générale pour indiquer le nombre total de VP allemands accumulés.

**Marqueurs de Hits** — utilisés pour marquer les unités ou les piles d'unités sur la Grille de Bataille qui subissent des hits pendant le combat.



**Marqueurs de Bataille Obligatoire** — placés sur l'Echelle Générale pour indiquer le nombre de Batailles Obligatoires restant à exécuter dans une Phase Action.



**Marqueurs de Non Ravitaillement (OoS)** — placés sur les unités qui sont sur la carte pour indiquer celles qui sont Non Ravitaillées.



**Marqueurs de VP du Plan 17** — placés dans une tasse opaque et tirés au hasard quand un hexagone VP du Plan 17 passe sous contrôle allié (cf. règle 3.2.1).



**Marqueur de Total des VP du Plan 17** — utilisé sur l'Echelle Générale pour indiquer le nombre total de VP du Plan 17 accumulés.

**Marqueurs de Siège** — placés sur la carte pour indiquer que tous les Forts dans l'hexagone en question sont assiégés.



**Marqueurs de Tranchées** — placés sur la carte pour indiquer qu'un hexagone est retranché.



## 2.9 Termes, abréviations et définitions

**Phase Action** — Portion de chaque Tour de Jeu où les deux joueurs dépensent des Points Administratifs de Commandement (CAP) pour accomplir des actions pendant leurs Segments d'Action respectifs.

**Segment d'Action** — Portions alternées de la Phase Action où les deux joueurs peuvent dépenser des CAP pour activer des hexagones pour le mouvement et le combat, le Retranchement, la Réorganisation, ou pour passer l'initiative au joueur adverse.

**CAP** — Point Administratif de Commandement. C'est le mécanisme central du jeu qui permet aux joueurs d'effectuer des actions cruciales telles que le mouvement ou la déclaration de Batailles (cf. règle 5.0). Aucun joueur n'aura assez de CAP, reflétant ainsi le fait qu'en 1914 les généraux n'avaient pas la technologie nécessaire pour contrôler les grandes armées dont ils avaient la charge.

**Unité de combat** — Toute unité arborant le symbole de l'infanterie ou de la cavalerie.

**Contrôle** — Possession d'un hexagone. Le camp qui

contrôle un hexagone peut tracer une Ligne de Ravitaillement, bouger et retraire librement dans ou à travers cet hexagone. Le camp qui ne contrôle pas l'hexagone ne peut pas tracer de Ligne de Ravitaillement à travers l'hexagone (mais peut en tracer une jusque dans celui-ci), si il y a des unités de combat ennemies présentes, il doit s'arrêter quand il entre dans cet hexagone, et il ne peut pas retraire dans ou à travers cet hexagone (cf. règle 8.4.4). Le contrôle permet également au camp qui l'exerce de gagner des Points de Victoire à des moments spécifiques (cf. règle 3.2).

**DRM** — Modificateur au jet de dé. Chiffre ajouté au jet de dé de l'attaquant rendant plus difficile l'obtention d'un Hit. Les DRM pour les unités de combat qui attaquent sont causés par la Contre-attaque, l'attaque alors qu'on est assiégé, les effets du terrain ou les Retranchements. Les DRM pour l'Artillerie Lourde de Siège qui attaque sont causés par les scores de puissance défensive de certains Forts.

**FoW** — Fortunes de Guerre. Avant chaque bataille, les joueurs doivent jeter le dé sur la Table FoW. Celle-ci représente le chaos, les frictions, et les ravages causés par la Loi de Murphy. Aucun plan d'un général ne survit au premier contact — les vôtres non plus (cf. règle 9.1.4).

**OoS** — Non Ravitaillé (cf. règle 11.2.1). Les unités qui ne peuvent pas tracer de Ligne de Ravitaillement voient leur performance au combat diminuée, ou sont carrément éliminées.

**TEM** — Marqueur d'Effet du Terrain. Quand des unités sont transférées d'un Hexagone de Bataille sur la Grille de Bataille (cf. règle 9.2), toute valeur défensive du terrain de l'hexagone est indiquée sur la Grille de Bataille en y plaçant le marqueur TEM du côté +1 ou +2.

**VP** — Points de Victoire

## 3.0 Installation & détermination du vainqueur

### 3.1 Installation

Les instructions détaillées concernant le déploiement se trouvent dans le chapitre qui précède les scénarios.

### 3.2 Détermination du vainqueur

Les joueurs allemands et alliés gagnent et perdent des Points de Victoire (VP). Les chapitres détaillant les gains de VP et les ratios de VP requis pour la victoire sont inclus dans chaque scénario.

## 4.0 Séquence du tour

### I. Phase de CAP (5.0)

### II. Phase de détermination de l'Initiative (6.0)

### III. Phase mutuelle de Renforts et de Remplacements (7.0)

- A. Segment du joueur n'ayant pas l'Initiative
- Placement des Renforts (7.1)
  - Dépense des CAP pour remplacer les unités éliminées (7.2)

- B. Segment du joueur ayant l'Initiative (identique au segment du joueur n'ayant pas l'Initiative)

### IV. Phase Action

- A. Segment d'Action du joueur ayant l'Initiative. Le joueur ayant l'Initiative peut Passer – passant ainsi au Segment d'Action du joueur adverse sans avoir dépensé de CAP (8.1.1), ou bien peut effectuer jusqu'à deux activations si il possède suffisamment de CAP. Lors de chaque activation, il peut effectuer l'une des choses suivantes :

- Dépenser un CAP pour déplacer des unités qui sont dans un hexagone et éventuellement mener un ou plusieurs Batailles (8.4).
- Dépenser un CAP pour retrancher un hexagone, si cela est permis (9.7).
- Dépenser un CAP pour réorganiser des unités qui se trouvent dans un hexagone (cela peut entraîner la perte d'Initiative, cf. règle 9.8.3).

- B. Segment d'Action du joueur n'ayant pas l'Initiative (identique au segment du joueur ayant l'Initiative)

- C. Si un joueur possède encore des CAP, revenez à l'étape A sauf si deux Passes consécutives ont mis fin au Segment d'Action (8.1.1a). Sinon, passez à la Phase de Mouvement Stratégique.

### V. Phase de Mouvement Stratégique (10.0)

- A. Mouvement Stratégique du joueur n'ayant pas l'Initiative

- B. Mouvement Stratégique du joueur ayant l'Initiative

### VI. Phase Administrative (11.0)

- A. Réduction des VP des Batailles Obligatoires (9.1.1b)

- B. Segment de Victoire Immédiate allemande (3.2.4a)

- C. Segment de Calcul intermédiaire des VP allemands (Tour 9 seulement des scénarios 1 et 3)

- D. Segment de Victoire de Fin de Jeu (3.2.4c)

- E. Vérification du Ravitaillement (11.2.1)

F. Segment d'Attrition, et jets de dé pour la capitulation des Forts assiégés (9.5.3c, 11.2.6)

G. Réorganisation des unités (11.2.7)

H. Segment d'Amélioration des Tranchées (11.2.8)

I. Avance du marqueur de Tour (11.3)

## 5.0 Phase de CAP

### 5.1 Généralités.

**5.1.1** Au début de la Phase de CAP, les deux joueurs jettent un dé et consultent leur colonne respective de la Table CAPS (l'une des deux colonnes Joffre pour les Alliés, Moltke ou Falkenhayn pour les Allemands) afin de déterminer le nombre de CAP reçu ce tour-ci. Ce nombre est ensuite indiqué à l'aide des marqueurs CAP sur l'Echelle Générale. C'est le nombre de CAP que chaque camp peut dépenser ce tour (bien que des CAP supplémentaires puissent être reçus suite au résultat Etat Major [General Staff] de la Table des Fortunes de Guerre lors de la Phase Action).

**NOTE 1 :** Les CAP non dépensés ne peuvent pas être conservés d'un tour à l'autre. Tout CAP non utilisé est perdu.

**NOTE 2 :** Le nombre maximum de CAP restant pour chaque camp sur l'Echelle Générale ne peut jamais excéder 10. Tout CAP reçu suite au résultat Etat Major sur la Table des Fortunes de Guerre est perdu si le marqueur de CAP restants se trouve dans la case 10 de l'Echelle Générale.

**5.1.2 Moltke et Falkenhayn.** Le joueur allemand jette le dé dans la colonne Moltke de la Table CAPS jusqu'au Tour de Jeu suivant la déclaration et l'exécution d'une Retraite Générale allemande. Ensuite, le joueur jette le dé sur la colonne Falkenhayn jusqu'à la fin du scénario.

**5.1.3 Joffre.** Il y a deux colonnes Joffre (Joffre et Joffre II). Le joueur allié jette le dé dans la colonne Joffre jusqu'au Tour de Jeu suivant la déclaration et l'exécution d'une Retraite Générale alliée. Ensuite, le joueur jette le dé sur la colonne Joffre II jusqu'à la fin du scénario.

#### 5.1.4 Exception du Tour de Jeu 1

Les joueurs ne jettent pas le dé pour les CAP au Tour 1. Les joueurs allemands et alliés reçoivent un nombre prédéterminé de CAP ce tour-ci (consultez la Table des CAP)

### 5.2 Dépenser des CAP

Les joueurs dépensent des CAP pour beaucoup de fonctions essentielles pendant chaque Tour de Jeu.

L'allocation prudente du nombre limité de CAP sera vitale pour chaque joueur.

#### Utilisations et coûts en CAP :

- Il coûte 1 CAP pour activer un hexagone lors d'un Segment d'Action donné. Principalement, c'est le seul moyen pour déplacer vos unités et pour mener des Batailles (cf. règle 8.0)
- Il coûte 1 ou 2 CAP pour remplacer une unité éliminée (cf. règle 7.2)
- Il coûte 1 CAP pour retrancher un hexagone (cf. règle 9.7).
- Il coûte 1 CAP pour déplacer une unité en Mouvement Stratégique (cf. règle 10.0)
- Il coûte 1 CAP pour réorganiser toutes les unités ravitaillées d'un même hexagone. Un joueur peut réorganiser jusqu'à deux hexagones (si il ne dépense pas de CAP pour autre chose, mais l'Initiative passe immédiatement au joueur adverse quand cela se produit [cf. règle 9.8.3]).

**NOTE 1 :** Pour être sujet à Réorganisation, chaque hexagone doit être complètement libre de toute unité de combat ou de Forts ennemis (y compris de Forts assiégés).

**NOTE 2:** Un joueur peut également réorganiser des unités ravitaillées pendant la Phase Administrative sans coût de CAP (cf. règle 11.2.7). C'est le seul moyen pour que les unités de HQ et de HA se réorganisent.

## 6.0 Phase de Détermination de l'Initiative

Les joueurs déterminent lequel d'entre eux a l'Initiative (jouera en premier) lors du Tour de Jeu actuel.

**Tour 1 :** Le joueur allié a automatiquement l'Initiative au Tour 1, mais ne peut mener qu'une seule activation avant de passer l'Initiative au joueur allemand (cette activation est considérée comme étant la seconde permise — la première activation alliée ayant résulté dans la capture de Mulhouse). Les deux premières activations du Tour 1 furent celles des Allemands qui placèrent l'hexagone 73 de Liège sous leur contrôle en détruisant l'unité du Fort de Liège, et qui placèrent l'hexagone 72 également sous leur contrôle.

**Tours 2 & 3 :** Aux Tours 2 et 3, le joueur allemand a automatiquement l'Initiative.

**Tours 4 à 15 :** Aux Tours 4 à 15, l'Initiative est déterminée par le jet d'un dé de la part de chaque joueur. Le plus haut score joue en premier. En cas d'égalité, le joueur Allemand joue en premier.

## 7.0 Phase Mutuelle de Renforts et de Remplacements

### 7.1 Généralités

Pendant cette phase, les deux joueurs placent les unités qui arrivent sur la carte, que ce soient de nouvelles unités entrant en jeu ou des unités précédemment détruites qui ont été reconstruites par la dépense de CAP. Les unités ne peuvent pas entrer dans un hexagone contrôlé par l'ennemi. Elles peuvent entrer dans un hexagone sous contrôle ami capable de tracer une Ligne de Ravitaillement, même si l'hexagone contient des unités ennemies. Les limites d'empilement s'appliquent lors du placement des Renforts/Remplacements. Le joueur ayant l'Initiative place ses unités en second (et ainsi a l'avantage de voir le placement de son adversaire avant de décider des siens). Les Renforts (sauf en cas de placement variable) sont placés dans les hexagones spécifiques listés. Si ces hexagones sont sous contrôle ennemi ou si les limites d'empilement devraient être enfreintes, elles entrent le Tour suivant dans tout hexagone de Source de Ravitaillement de leur nationalité qui est sous contrôle ami. Les Renforts peuvent être volontairement retardés par le joueur qui les contrôle.

#### 7.1.1 Placement Variable des Renforts

La plupart des unités de Renfort sont marquées avec leur Tour d'entrée et un point d'interrogation ( ? ) pour indiquer que ce sont des unités à entrée variable. Ces unités sont placées dans tout hexagone ravitaillé, sous contrôle ami, contenant un HQ de leur nationalité (sujets à la règle 7.1.2), ou dans tout hexagone de Source de Ravitaillement sous contrôle ami de même nationalité (dans tous les cas sujets aux limites d'empilement).

Avant le Tour de Jeu 7, aucun Renfort variable britannique ou français ne peut être placé dans un hexagone du Plan Schlieffen (SP) (cf. règle 8.4.8).

#### 7.1.2 HQ à entrée variable

Les HQ de Renfort avec une entrée variable sont placés dans tout hexagone ravitaillé sous contrôle ami (n'ayant pas de HQ de la même nationalité), en respectant les limites d'empilement. Un HQ ne peut pas servir à rendre un hexagone éligible pour y placer des unités de combat en Renfort variable dans le même Tour de Jeu où le HQ est placé.

#### 7.1.3 Camp Fortifié de Paris

Les Renforts variables français (y compris les HQ) peuvent toujours être placés dans l'hexagone de Paris (hexagone 19) tant que celui-ci est sous contrôle allié et capable de tracer une Ligne de Ravitaillement. Les Français maintenaient à Paris le HQ, Camp Fortifié

de Paris, équivalent à un HQ statique.

### 7.2 Remplacements

*Les Remplacements représentent la reconstitution d'unités de combat ayant subi tant de pertes qu'elles devinrent ineffectives au combat (en termes de jeu, les unités qui sont dans la pile des unités éliminées).*

Un joueur dépense 2 CAP pour remplacer une unité de combat française ou allemande éliminée (quelle que soit sa taille) et la replacer sur la carte pendant la Phase de Renforts/Remplacement actuelle.

Il dépense 1 CAP par unité pour remplacer une unité française ou allemande éliminée (quelle que soit sa taille) et la replacer sur la carte deux Tours de Jeu plus tard (une unité remplacée au Tour 2 reviendra en jeu lors de la Phase Mutuelle de Renforts et de Remplacements du Tour 4). Nous recommandons de placer de telles unités remplacées sur l'Echelle des Tours deux Tours plus loin pour s'assurer qu'elles ne seront pas oubliées et ainsi éviter tout désaccord à propos du nombre d'unités remplacées ou de leur Tour d'entrée.

#### Restrictions des Remplacements :

- Les unités de HQ, HA et les Pas de Forts éliminés ne sont jamais remplacés.
- Les unités de combat belges et britanniques (BEF) ne peuvent pas être remplacées sauf si cela est spécifié dans le scénario.

#### Comment les Remplacements rentrent-ils sur la carte :

Les Remplacements entrent dans tout hexagone sous contrôle ami contenant un symbole de Ravitaillement de sa nationalité, ou dans tout hexagone sous contrôle ami ayant un HQ ravitaillé de sa nationalité (jusqu'à la limite d'empilement). Les Remplacements français peuvent toujours être placés dans l'hexagone de Paris (hexagone 19) tant que cet hexagone est sous contrôle allié et capable de tracer une Ligne de Ravitaillement. Les Français maintenaient à Paris le HQ, Camp Fortifié de Paris, équivalent à un HQ statique. Les Remplacements ne peuvent pas être placés dans un hexagone qui a reçu un HQ ce Tour-ci.

Avant le Tour de Jeu 7, aucun Remplacement britannique ou français ne peut être placé dans un hexagone du Plan Schlieffen (SP).

**Exception :** Avant le tour 5, les Remplacements allemands ne peuvent pas être placés dans un hexagone avec un HQ ravitaillé en France à moins que le HQ soit dans un hexagone contenant la frontière allemande ou belge. A partir du Tour 5, cette restriction est levée.

### 7.3 Le front de l'Est

Au Tour de Jeu 3, le joueur allemand doit effectuer le même choix qui s'imposa à ses homologues historiques. Les Russes se mobilisent et attaquent bien plus rapidement que prévu. Doit-on envoyer des troupes supplémentaires de l'Ouest ? Voici vos options :

- Perdre aucun VP — Retirez au moins 9 points de potentiel de combat d'infanterie allemande, plus une Division de Cavalerie situés dans l'hexagone (ou jusqu'à un hexagone) des HQ des 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup> Armées allemandes. Prenez tout simplement les unités et retirez les de la carte.
- Perdre deux VP — N'envoyez personne, et diminuez le total de VP allemands de 2 points.



## 8.0 La Phase Action

### 8.1 Généralités

**NOTE DE JEU :** Le joueur ayant l'Initiative a toujours la première opportunité de dépenser des CAP dans la Phase Action. Quand vous rencontrez les termes "donner l'Initiative" ou "abandonner l'Initiative," cela signifie uniquement que l'autre joueur a maintenant l'opportunité de dépenser des CAP.

**8.1.1.** Le joueur ayant l'Initiative a le choix de dépenser zéro, un ou deux CAP (cf. 5.2) avant que le joueur adverse ait la même opportunité. Si des CAP sont dépensés, ils le sont un à la fois. L'Initiative passe à l'autre joueur des manières suivantes :

**a.** Le joueur ayant l'Initiative donne volontairement l'Initiative à son adversaire avant même de dépenser un CAP.

**NOTE IMPORTANTE :** Si les deux joueurs donnent l'Initiative consécutivement (un joueur passe sans avoir dépensé de CAP, suivi de l'autre joueur qui passe sans dépenser de CAP), la Phase Action se termine immédiatement quel que soit le nombre de CAP non dépensés restant dans les deux camps.

**b.** Le joueur ayant l'Initiative doit abandonner l'Initiative à son adversaire dans les cas suivants (abandonner l'Initiative n'est pas la même chose que donner l'Initiative) :

- Quand le joueur ayant l'Initiative a effectué deux activations consécutives (sauf si il ne reste plus de

CAP au joueur adverse).

- Le joueur ayant l'Initiative n'a plus de CAP de reste.
- Le joueur ayant l'Initiative dépense un CAP pour activer un hexagone et réorganise des unités de combat qui s'y trouvent (cf. règle 5.2, 5<sup>ème</sup> point). Si l'activation pour réorganiser est la première activation, il doit abandonner l'Initiative sauf si il choisit de dépenser un second CAP pour activer un second hexagone pour le réorganiser — puis l'abandon de l'Initiative est obligatoire à cause des deux activations consécutives.
- Un résultat FoW oblige le joueur ayant l'Initiative à abandonner l'Initiative à son adversaire. Toutes les batailles restant à être résolues sont annulées.
- Immédiatement après l'accomplissement d'une Retraite Générale (cf. règle 8.7).

**8.1.2** Ce processus continue jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement, ou bien qu'ils doivent tout deux abandonner l'Initiative car ils n'ont plus de CAP en réserve. Cela met fin à la Phase Action.

### 8.2 Effectuer des Actions

**8.2.1** Pendant un Segment d'Action, le joueur en cours active un hexagone. Chaque hexagone activé doit contenir au moins une unité amie.

**8.2.2** Toutes les unités de l'hexagone activé n'ont pas à accomplir une action à ce moment là, ni à accomplir la même action, mais une fois qu'une Bataille est résolue, aucun mouvement (sauf l'Avance ou la Retraite dues au combat) ne peut avoir lieu.

*EXEMPLE :* Le joueur allemand dépense 1 CAP pour activer un hexagone qui contient trois unités de combat. Deux unités vont dans deux hexagones ennemis différents, entraînant automatiquement des Batailles (cf. règle 9.1.2b). Placez un marqueur Bataille sur ces deux hexagones. Dès qu'un joueur commence à résoudre l'une des Batailles, la troisième unité ne peut plus être déplacée — elle devra bouger lors d'une activation ultérieure au prix d'un autre CAP pour activer l'hexagone.

**8.2.3** Les mêmes hexagones et unités peuvent être choisis un nombre quelconque de fois pour l'activation. Les unités activées peuvent Bouger, Attaquer dans une Bataille déclarée, ou Bouger et Attaquer dans une Bataille déclarée.

### 8.3 Contrôle

**NOTE DE CONCEPTION :** Le contrôle d'hexagones est important, pas seulement pour la victoire, mais également pour la liberté de mouvement que le contrôle confère ou interdit.

**8.3.1 Hexagones contrôlés :** Au départ, un joueur

contrôle les hexagones listés dans les règles concernant les déploiements, ou dans les instructions du scénario. Le camp qui contrôle un hexagone peut tracer une Ligne de Ravitaillement, bouger et retraire librement dans et à travers cet hexagone. Le camp qui ne contrôle pas l'hexagone :

- ne peut pas tracer de Ligne de Ravitaillement à travers l'hexagone (mais peut la tracer jusque dans l'hexagone),
- doit stopper, si il y a des unités de combat ennemies et/ou des Forts ennemis non assiégés présents quand il entre dans l'hexagone,
- ne peut pas retraire dans ou à travers l'hexagone (cf. règle 9.4.3).

Le contrôle permet également au camp qui l'exerce de gagner des Points de Victoire à des moments spécifiques (cf. règle 3.2).

**8.3.2 Hexagones contestés :** Hexagones occupés par des unités de combat et/ou de Fort à la fois amies et ennemies. Un hexagone contesté demeure sous contrôle ami tant que l'une des conditions suivantes est remplie :

- Une ou plusieurs unités de combat amies restent dans l'hexagone, ou
- Un ou plusieurs Forts amis sont non assiégés. Antwerp (hexagone 52) ne peut pas passer sous contrôle allemand tant que le Fort de cet hexagone n'est pas éliminé (cf. exception de la règle 9.5.3.a).

**8.3.3 Changer le contrôle d'un hexagone :** Un hexagone change de contrôle dès l'instant où le joueur adverse y possède des unités de combat ravitaillées et qu'il n'y a plus d'unité de combat ou de Fort non assiégé amis dans cet hexagone. Cela peut se produire lors du mouvement. Cf. 8.4.4 (b).

Les unités de HQ ou de HA amies n'ont aucun effet sur le contrôle d'un hexagone.

**8.3.4 Cavalerie et contrôle d'un hexagone :** La cavalerie seule convertit le contrôle d'un hexagone sous tous ses aspects sauf en ce qui concerne l'interdiction aux unités ennemies de tracer une Ligne de Ravitaillement pendant les Phases Action et de Vérification de Ravitaillement. Si seule la cavalerie fait passer un hexagone sous contrôle ami, placez y un marqueur Contrôle de Cavalerie [Cavalry Control] au lieu du marqueur de Contrôle normal. Si une unité d'infanterie amie entre ensuite dans un tel hexagone, remplacez le marqueur Contrôle de Cavalerie par un marqueur de Contrôle.

*NOTE DE CONCEPTION :* La cavalerie ne fut (étonnamment) pas utilisée en 1914 pour couper les Lignes de Ravitaillement.

## 8.4 Mouvement

### Règles de base du mouvement :

- Les unités peuvent bouger séparément ou en groupe.
- Les unités se déplacent d'hexagones en hexagones adjacents.
- Les unités peuvent bouger d'un certain nombre d'hexagones jusqu'à leur Potentiel de Mouvement courant (cf. règle 8.4.2).
- Toutes les unités de combat Désorganisées et les unités d'Artillerie Lourde de Siège (HA) allemandes ont un Potentiel de Mouvement automatique d'un hexagone (pas de point de mouvement).
- Les unités qui se déplacent en faisant partie d'un groupe peuvent être laissées sur place pendant le mouvement. Les unités ne peuvent pas intégrer un groupe en marche une fois que le déplacement a commencé.

### 8.4.1 HQ et mouvement

Les unités de combats Désorganisées ou non (infanterie et cavalerie) qui commencent (et continuent) leur mouvement avec un HQ de leur nationalité peuvent se déplacer jusqu'au Potentiel de Mouvement du HQ au lieu du leur.

Le HQ est alors immédiatement retourné (Mouvement Réduit) à la fin du mouvement si une ou plusieurs unités de combat qui l'accompagnent sont Désorganisées, ou si le Potentiel de Mouvement du HQ sert à fournir à des unités activées, Désorganisées ou non, un Potentiel de Mouvement de 3 ou 4.

*NOTE :* Les unités d'Artillerie Lourde de Siège bougent toujours d'un hexagone au maximum qu'un HQ soit présent ou non.

Si un HQ entre dans un hexagone contenant un autre HQ ami, les deux HQ sont immédiatement retournés du côté Mouvement Réduit, si ce n'est pas déjà fait (cela simule les embouteillages créés par deux files logistiques d'armées qui se mélangent).

### 8.4.2 Terrain et mouvement

Le terrain sur la carte n'a aucun effet sur le mouvement normal, sauf que les unités ne peuvent pas traverser des côtés d'hexagone impassables, et paient un Point de Mouvement supplémentaire pour entrer dans un hexagone en traversant un côté d'hexagone marqué par un losange rouge. Dans tous les autres cas cela coûte toujours 1 MP pour entrer dans un hexagone.

*NOTE :* Les unités de combat Désorganisées et les unités allemandes d'Artillerie Lourde de Siège ont un MA d'un hexagone. Elles peuvent toujours entrer dans un hexagone adjacent en traversant un côté d'hexagone qui coûte un ou deux Points de Mouvement.

### 8.4.3 Mouvement et Ravitaillement

**a.** Les unités de combat, les unités de HQ et de HA, sont ravitaillées si elles peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement depuis l'hexagone qu'elles occupent jusqu'à un hexagone de rail sous contrôle ami, puis le long de la voie ferrée — une ligne d'hexagones de rail contigus sous contrôle ami — jusqu'à une Source de Ravitaillement amie. **NOTE** : Si un hexagone sous contrôle ami contient un Fort assiégé, il ne peut pas être utilisé comme partie du réseau ferroviaire concernant le traçage de la Ligne de Ravitaillement (**Exception** : règle 8.4.3e).

**b. Sources de Ravitaillement alliées** : Les unités ne peuvent tracer des Lignes de Ravitaillement que jusqu'à des hexagones de leur nationalité. Les hexagones suivants sont des Sources de Ravitaillement alliées :

- UNITES FRANCAISES : hexagones 1, 4, 13, 61, 80, et 89.
- UNITES BRITANNIQUES : hexagones 1, 4, et 14.
- UNITES BELGES : hexagones 1 et 14.
- ANTWERP : Les unités belges et la British Royal Naval Division (RN) sont ravitaillées à Antwerp (hexagone 52) jusqu'à ce que l'hexagone passe sous contrôle allemand.

**c.** Les unités allemandes sont ravitaillées par les hexagones 91, 94, 100, 105, 107.

**NOTE DE JEU TRÈS IMPORTANTE** : Etudiez le réseau ferroviaire très attentivement. Les unités de combat ne peuvent pas traverser la carte à volonté. Beaucoup d'hexagones sont des "impasses" logistiques soit parce que le réseau ferroviaire ne s'y étend pas, soit parce que la possession ennemie d'autres hexagones rend impossible le cheminement par voie ferrée jusqu'à une Source de Ravitaillement. Pour le joueur allié, notez que capturer les hexagones 102 et 107 n'ouvre pas d'hexagones au-delà à l'avance alliée. Ces deux hexagones sont des impasses de ravitaillement. Aucune avance future n'est possible depuis 102, et jusqu'à ce que l'hexagone 103 soit sous contrôle allié, aucune avance ne peut se faire en dehors de l'hexagone 107. De même, le joueur allemand ne peut pas passer l'armée belge qui se trouve dans l'hexagone 62 pour entrer à Antwerp au Tour de jeu 1 sans d'abord éliminer le Fort de Namur et contrôler les hexagones 64, 63 et 53.

**d.** Aucune unité ravitaillée ne peut entrer dans un hexagone si elle ne peut pas tracer de Ligne de Ravitaillement depuis cet hexagone jusqu'à une Source de Ravitaillement amie (**Exception** : Même si l'unité assiégée du Fort de Maubeuge reste dans l'hexagone 54, les unités de l'armée allemande peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement

ferroviaire à travers l'hexagone 54 aux Tours de Jeu 3 à 5 [cf. règle 8.4.3e]).

**Exception** : Si un hexagone contient un marqueur de Contrôle de Cavalerie ennemi, les unités amies peuvent toujours y tracer une Ligne de Ravitaillement pendant les phases Action et de Vérification du Ravitaillement, même si une ou plusieurs unités ennemies de cavalerie occupent l'hexagone (cf. règle 8.3.4)

**e.** Des unités peuvent retraire dans des hexagones à partir desquels elles ne peuvent pas tracer de Ligne de Ravitaillement si aucune autre solution de retraite n'est possible.

**f.** Les unités Non Ravitaillées ne peuvent entrer que dans des hexagones qui les remettraient en situation de Ravitaillement, ou qui les placeraient plus près d'un hexagone permettant leur ravitaillement.

**g. Ligne de Ravitaillement ferroviaire de Secours allemande** : Si le joueur allemand contrôle l'hexagone 54, et que le Fort de Maubeuge est assiégé mais pas éliminé, il est possible du Tour 3 au Tour 5 de tracer une Ligne de Ravitaillement de Secours à travers l'hexagone 54 vers le Sud et l'Ouest.

**NOTE DE CONCEPTION** : Les 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, et 3<sup>ème</sup> armées allemandes qui faisaient partie de la partie "scythe" du Plan Schlieffen avaient reçu pour instruction de trouver de la nourriture et du fourrage, et de prier ardemment pour que les munitions continuent d'arriver. Pour cela, la majorité des unités logistiques de l'armée de terre furent allouées à ces trois armées pour compenser le manque de ravitaillement par rail jusqu'à ce que Maubeuge, qui contrôlait la double voie ferrée principale, soit pris.

1) Procédure : Si le Fort de Maubeuge est sur la carte, mais que les hexagones 54 et 44 sont sous contrôle allemand, au Tour de Jeu 3 placez le marqueur Ravitaillement Ferroviaire de Secours [Emergency Rail Supply] dans l'hexagone 44. Les hexagones 54 et 44 ne peuvent pas servir de réseau ferroviaire pour le traçage normal d'une Ligne de Ravitaillement (8.4.3b), mais l'hexagone 44 devient maintenant une Source de Ravitaillement Ferroviaire de Secours pour toute unité allemande capable de y tracer une Ligne de Ravitaillement depuis son propre hexagone.

2) Effets :

- Le mouvement des unités de combat et des HQ n'est pas affecté (ravitaillées).
- Les hexagones sous contrôle allié peuvent être entrés tant qu'une Ligne de Ravitaillement (11.2.1) peut être tracée jusqu'à l'hexagone 44.
- Les unités de HQ qui tracent une Ligne de Ravitaillement de Secours jusqu'à l'hexagone 44

doivent être retournées pendant le Segment d'Attrition, sauf si cela est déjà fait. Ne remettez pas de telles unités de HQ sur leur recto pendant le Segment de Réorganisation des Unités Ravitaillées.

- Les unités de combat Non Désorganisées qui tracent une Ligne de Ravitaillement de Secours jusqu'à l'hexagone 44 ne souffrent d'aucun effet négatif.
- Les unités de combat Désorganisées qui tracent une Ligne de Ravitaillement de Secours jusqu'à l'hexagone 44 restent Désorganisées. **Exception :** Dans chaque hexagone contenant un HQ qui trace une Ligne de Ravitaillement de Secours, une unité de combat Désorganisée au choix du joueur allemand peut être réorganisée.
- Le joueur allemand peut toujours dépenser des CAP pendant la Phase Action pour effectuer des Réorganisations dans les hexagones qui tracent une Ligne de Ravitaillement de Secours.

3) Aux Tours de Jeu 3, 4 ou 5, retirez le marqueur Ravitaillement Ferroviaire de Secours dès que le Fort de Maubeuge est éliminé. Tracez normalement les Lignes de Ravitaillement pendant le Segment de Vérification de Ravitaillement suivant et ceux qui viennent ensuite.

4) Au Tour de Jeu 5, si le Fort de Maubeuge demeure sur la carte à la fin de la Phase Action, retirez le marqueur Ravitaillement Ferroviaire de Secours avant la Phase Administrative. **NOTE DE CONCEPTION :** *Beaucoup d'unités allemandes peuvent subir une élimination ou une Désorganisation pendant le Segment d'Attrition, simulant ainsi l'effondrement total de l'effort logistique de fortune allemand.*

**h. Destruction belge et française des rails :** Au départ, placez le marqueur allemand "Fin du Réseau Ferroviaire [End of Rail Net]" dans l'hexagone 56 (Mézières). Ce marqueur prend effet uniquement après que l'unité belge du Fort de Namur a été éliminée. Le joueur allemand ne peut tracer de Ligne de Ravitaillement que jusqu'à l'hexagone 56, et pas plus loin. Si le Fort de Namur est éliminé avant le Tour de Jeu 5, retirez ce marqueur à la conclusion de la Phase de Détermination de Ravitaillement du Tour 5. Si le Fort de Namur n'a pas été éliminé au Tour 5, ne retirez pas ce marqueur avant la conclusion de la Phase de Détermination de Ravitaillement où le Fort de Namur a été éliminé.

**NOTE DE CONCEPTION :** *Les Belges détruisirent le principal pont ferroviaire au dessus de la Meuse à Namur, et les Français dynamitèrent des tunnels et des ponts à travers la vallée de la Meuse, rendant difficile le ravitaillement ferroviaire allemand au-delà de la frontière.*

#### 8.4.4 Hexagones et mouvement

**a.** La plupart des simulations de conflit n'autorisent pas aux unités de camps opposés d'occuper le même hexagone, mais dans *Grand Illusion* les unités des deux camps doivent occuper le même hexagone afin de Déclarer des Batailles. Le statut de contrôle d'un hexagone est très important car il détermine la possibilité d'y entrer et d'en sortir.

#### **b. Entrer et sortir d'un hexagone.**

1) L'entrée et la sortie d'hexagones dépend de :

- Quel camp contrôle les hexagones, et
- Les hexagones sont ou non occupés.

Les situations possibles sont détaillées dans la table de la page 13.

2) Souvenez vous que quelque fois le mouvement à travers des côtés d'hexagone dans des hexagones autorisés sera interdit si:

- Le côté d'hexagone est marqué par trois losanges (impassable).
- Le côté d'hexagone contient un marqueur ennemi Côté d'Hexagone Bloqué (cf. règle 8.4.5)

#### 8.4.5 Côtés d'hexagone bloqués

**a.** Quand une unité ou une force activée sort d'un hexagone sous contrôle ami, et entre dans un hexagone adjacent contenant des unités ennemies, le côté d'hexagone par lequel elle est entrée est bloqué aux unités ennemies — celles-ci ne peuvent pas bouger ni retraiter par ce côté d'hexagone (sinon cela signifierait qu'elles passeraient à travers les unités amies qui viennent juste d'entrer).



**b.** Des marqueurs Bloqué [Blocked] sont fournis si les joueurs veulent les placer sur les côtés d'hexagone bloqués (très utiles quand l'hexagone adjacent est sous contrôle ami mais vacant). Ils sont imprimés en bleu (Alliés) d'un côté, et en gris (Allemands) de l'autre côté.

**c.** Les marqueurs Bloqué sont retirés de trois manières différentes :

- Volontairement par le joueur qui les a posé
- Quand plus aucune unité de combat amie reste dans l'hexagone entré
- Quand le joueur ennemi gagne le contrôle de l'hexagone adjacent.

### Table des Entrées et Sorties d'hexagones

		Hexagone entré				
		Sous contrôle ami, incontesté (5)	Sous contrôle ami, contesté	Sous contrôle ennemi, incontesté, vacant	Sous contrôle ennemi, incontesté, occupé	Sous contrôle ennemi, contesté
Hexagone dont on sort	Sous contrôle ami, incontesté (5)	Oui (1)(6)	Oui (2)(6)	Oui (1)(4)(6)	Oui (2)(3)(6)	Oui (2)(6)
	Sous contrôle ami, contesté	Oui (1)(6)	Oui (2)(6)	Oui (1)(4)(6)	Oui (2)(3)(6)	Oui (2)(6)
	Sous contrôle ennemi, contesté	Oui (1)(6)	Oui (2)(6)	Oui (1)(4)(6)	Non	Non

Oui = Entrée autorisée  
Non = L'unité ne peut pas entrer dans l'hexagone en question

**Notes:**  
(1) L'unité peut continuer son mouvement.  
(2) L'unité doit cesser son mouvement.  
(3) Une Bataille Obligatoire en résulte. Les unités amies de HQ, de HA et Désorganisées (seules ou ensemble) ne peuvent pas entrer sauf si elles entrent dans un groupe contenant des unités de combat Non Désorganisées  
(4) L'hexagone entré passe immédiatement sous contrôle ami.  
(5) Un hexagone sous contrôle ami est incontesté même si des Forts ennemis assiégés se trouvent dans l'hexagone.  
(6) Règle 8.4.3 – Les restrictions de Mouvement et de Ravitaillement peuvent interdire l'entrée dans des hexagones qui auraient autrement pu être entrés.

#### 8.4.6 Empilement

a. Pas plus de huit unités de Corps de chaque camp (16 unités de Corps au total) peuvent occuper un même hexagone, bien que les unités en excès puissent bouger ou retraiter à travers l'hexagone. Pas plus de six Corps d'un même camp ne peuvent être constitués d'infanterie. **Exception** : Cf. Vosges plus bas.

- Les unités peuvent bouger ou retraiter à travers un hexagone en violation des limites d'empilement — ces limites s'appliquent quand le mouvement ou la Retraite sont terminés.
- Une Division ou une Brigade compte pour un 1/2 Corps.
- Chaque joueur peut avoir un ou plusieurs HQ par hexagone (cf. règle 8.4.1 pour les pénalités).
- Les Forts ne comptent pas dans l'empilement
- Des unités alliées de différentes nationalités peuvent être empilées ensemble dans le même hexagone (en respectant les limites d'empilement), et bouger ensemble, mais ne bénéficient plus du bonus de mouvement du HQ (cf. 8.4.1) si elles bougent avec un HQ d'une autre nationalité.

LES VOSGES : L'empilement dans les hexagones 102 et 103 est limité à trois Corps d'Infanterie plus une Division ou Brigade par camp par hexagone.

b. Les deux joueurs peuvent inspecter librement les piles ennemies qui se trouvent sur la carte.



c. Des marqueurs et des cases de Forces sont fournis à chaque camp pour réduire l'encombrement des hexagones si

nécessaire. Ils sont optionnels. Pour le camp allié, il y a des codes de couleur pour la nationalité.

Pour utiliser un marqueur de Force, retirez tout ou partie des unités d'un hexagone (pour le joueur allié, les unités doivent être de la nationalité qui correspond au marqueur de Force), placez les dans la case correspondant au marqueur de Force, et placez celui-ci sur la carte dans l'hexagone où se trouvaient les unités ainsi retirées.

Ces marqueurs représentent simplement les unités qui se trouvent dans la case correspondante, et ne modifient en rien les règles et restrictions qui régissent le mouvement, le combat, la Retraite ou le Ravitaillement de ces unités.

Un joueur peut librement inspecter les unités se trouvant dans les cases de son adversaire sauf si les deux joueurs conviennent à l'avance d'employer leurs marqueurs de Forces et les cases correspondantes pour jouer en semi aveugle.

#### 8.4.7 Restrictions du mouvement allié

a. Les unités belges ne peuvent jamais quitter la Belgique sauf si elles y sont obligées par les règles de la Retraite. Tout hexagone contenant une part du territoire belge est considéré comme faisant partie de la Belgique au regard de cette règle (hexagones 23, 32, 33, 42, 43, 44, 52, 53, 54, 55, 62, 63, 64, 65, 71, 72, 73, 74, 75, 81).

b. Les unités britanniques ne peuvent jamais terminer leur mouvement à Paris. Elles ne peuvent pas retraiter

à Paris sauf si aucune autre option n'est possible.

c. Avant le Tour de Jeu 7, aucun Renfort variable ou Remplacement britannique ou français ne peut être placé dans un hexagone du Plan Schlieffen Plan (SP).

#### 8.4.8 Le Plan Schlieffen - Restrictions allemandes

*NOTE DE CONCEPTION : Le Plan Schlieffen consistait en un mouvement allemand enveloppant à travers le Nord de la France afin d'enfermer Paris (et les armées françaises) par l'Ouest. Ce ne fut qu'après l'échec du plan que le Haut Commandement allemand chercha une solution alternative pour parvenir à la victoire.*

Jusqu'au Tour de Jeu 7, les unités de combat allemandes ne peuvent pas entrer dans un hexagone du Plan Schlieffen (SP) (hexagones 1, 7, 8, 14, 15, 16, 23, 24, 32, 33, 42, 43) qui ne contienne pas d'unités de combat alliées. Une fois que des hexagones SP contenant des unités alliées sont pénétrés, ils restent ouverts au mouvement allemand.

*NOTE :* Les unités de combat allemandes ne peuvent pas traverser des hexagones SP vacants pour atteindre des hexagones SP contenant des unités de combat alliées.

#### 8.4.9 Paris en Danger

a. Les six hexagones entourant Paris (hexagones 9, 10, 18, 20, 28, 29) sont les hexagones de Paris en Danger (PD).

b. La première fois qu'une ou plusieurs unités de combat allemandes ravitaillées entrent dans un hexagone de PD ou en devient adjacente, un état d'urgence allié se produit. Le joueur allié doit déclarer une Retraite Générale ce Tour-ci ou au Tour suivant (sauf si une Retraite Générale avait déjà été annoncée).

c. Retirez immédiatement le HQ français Alsace.

*NOTE DE CONCEPTION :* Quand les Allemands s'approchèrent de la Marne, Joffre décida à regret qu'il avait besoin de troupes pour sauver Paris au lieu de prendre Colmar, et dissout l'armée.

d. Retirez les deux unités alliées de la case Paris en Danger, et placez les sur la case du Tour de Jeu suivant.

e. **Placement de la Division 71 R :** Placez la comme indiqué sur son pion.

f. **Placement du IXème Corps :** Si il est encore sur la carte, remplacez le IXème (-) Corps français par le IXème Corps PD à pleine puissance. Quelle que soit son emplacement, le IXème (-) Corps n'est plus

en jeu pour le reste de la partie. Si le IXème (-) Corps n'est pas sur la carte, faites entrer le IXème Corps PD en tant que Renfort variable.

g. **Mouvement Stratégique :** Le joueur allié peut déplacer un Corps français vers Paris (hexagone 19) en Mouvement Stratégique pendant la Phase de Mouvement Stratégique sans dépenser de CAP pour cela.

### 8.5 Mouvement et Batailles dans l'hexagone activé

Quand un hexagone est activé, les unités suivantes ne peuvent pas bouger :

- Les unités de combat amies qui se trouvent dans l'hexagone quand l'activation se produit et qui étaient désignées pour participer à une Bataille Déclarée.
- Les unités HA amies qui se trouvent dans l'hexagone quand l'activation se produit et qui étaient désignées pour bombarder lors d'une Bataille Déclarée.

*NOTE :* Les autres unités de l'hexagone peuvent choisir de bouger (ce qui peut entraîner d'autres combats) tant que le combat dans l'hexagone n'est pas encore résolu.

### 8.6 Mouvement dans des hexagones non activés et déclaration des Batailles

Les unités non impliquées dans une Bataille de l'hexagone activé peuvent aller dans des hexagones non activés avant la résolution de la Bataille. Déclarer des Batailles dans ces hexagones peut être obligatoire ou optionnel (cf. règle 9.1.2)

### 8.7 Retraite Générale

8.7.1 Une fois par partie, chaque joueur peut déclarer une Retraite Générale. Une Retraite Générale ne peut pas être déclarée aux Tours 1 et 2. Une Retraite Générale est déclarée au début de n'importe quel Segment d'Action du jour ayant l'Initiative ou non (*Oui, le joueur allié peut déclarer une Retraite Générale au début d'un Segment d'Activation allemand avant la première activation allemande, et vice-versa pour le joueur allemand. Quelques fois, faire cela est le seul moyen d'éviter un désastre.*)

Le joueur allié doit avoir déclaré une Retraite Générale pour que le joueur allemand puisse à son tour en déclarer une. Une fois que le joueur allié a effectué une Retraite Générale, le joueur allemand est libre de déclarer et d'effectuer une Retraite Générale à partir du Tour suivant.

Déclarer une Retraite Générale ne coûte aucun CAP, mais une fois qu'elle a été accomplie, le joueur doit

immédiatement abandonner l'Initiative à son adversaire.

### 8.7.2 Effets de la Retraite Générale alliée — Quand une Retraite alliée est déclarée :

- Placez le marqueur Joffre II dans la case du Tour suivant sur l'Echelle des Tours. Au Tour suivant, le joueur allié commence à jeter le dé dans la colonne Joffre II de la Table CAP.
- Toutes les unités françaises et britanniques (mais pas belges) sur la carte peuvent bouger en mouvement normal (y compris en appliquant les effets des HQ).
- Les unités françaises et britanniques sont activées (sans coût de CAP) un hexagone à la fois.
- Les unités activées ne peuvent qu'entrer dans des hexagones sous contrôle ami incontesté (qui ne contiennent aucune unité ennemie ou fort assiégé)
- Aucune unité ne peut bouger plus d'une fois pendant ce processus.

Quand le joueur allié a effectué tous les mouvements qu'il désirait, l'Initiative est abandonnée, et le joueur allemand commence son Segment d'Action.

Toute Bataille Obligatoire non encore exécutée est annulée. Il n'y a aucune pénalité d'annulation car le Haut Commandement allié a ordonné une Retraite.

Accomplir une Retraite Générale coûte au joueur allié trois VP de Plan 17 si elle est déclarée et exécutée au Tour de Jeu 3. Si elle est déclarée et exécutée au Tour de Jeu 4 ou plus tard, le joueur allié paye deux VP. Diminuez le marqueur Plan 17 VP de deux ou trois VP (selon le cas) à la fin de la Retraite Générale.

### 8.7.3 Effets de la Retraite Générale allemande — Quand une Retraite allemande est déclarée :

- Placez le marqueur Falkenhayn dans la case du Tour suivant sur l'Echelle des Tours. Au Tour suivant, le joueur allemand commence à jeter le dé dans la colonne Falkenhayn de la Table CAP.
- Toutes les unités allemandes et bavaroises sur la carte peuvent bouger en mouvement normal (y compris en appliquant les effets des HQ).
- Les unités sont activées (sans coût de CAP) un hexagone à la fois.
- Les unités activées ne peuvent entrer que dans des hexagones sous contrôle ami ne contenant aucune

unité ou fort ennemis (ignorez les forts ennemis assiégés et leur garnison).

- Aucune unité ne peut bouger plus d'une fois pendant ce processus.

Quand le joueur allemand a effectué tous les mouvements qu'il désirait, il peut alors dépenser des CAP, 1 par hexagone, pour placer des marqueurs de Tranchées de niveau 1 dans tout hexagone contenant des unités d'infanterie amies ravitaillées, sans égard pour la présence d'unités ennemies. Quand le joueur allemand a fini de placer les retranchements qu'il voulait ou pouvait, l'Initiative est abandonnée et le joueur allié entame son Segment d'Action.

Accomplir une Retraite Générale coûte au joueur allemand quatre VP si elle est déclarée et exécutée au Tour de Jeu 4. Si elle est déclarée et exécutée au Tour de Jeu 5 ou plus tard, le joueur allemand ne paye que 3 VP. Diminuez le marqueur de VP allemands de trois ou quatre VP (selon le cas) à la fin de la Retraite Générale (utilisez le côté négatif du marqueur de VP allemands).

## 9.0 Batailles

### 9.1 Généralités

Les Batailles se déroulent à la fin de chaque Activation. Le joueur ayant l'Initiative est l'attaquant. Les Batailles se produisent hexagone par hexagone, et plus d'un hexagone peut recevoir un marqueur de Bataille. Le joueur ayant l'Initiative a l'option de déclarer une Bataille dans certains hexagones, alors que dans d'autres, la déclaration de Batailles peut être obligatoire (cf. règle 9.1.2).

#### 9.1.1 Batailles Obligatoires

*NOTE DE CONCEPTION : L'application aveugle de la doctrine de l'attaque coûta presque la campagne aux Alliés, contribua grandement à l'échec allemand, et mit fin à plusieurs milliers de vies. Pour simuler cette folie, les deux joueurs sont obligés d'effectuer des attaques qu'ils auraient plutôt évitées.*

a. Les joueurs reçoivent des Batailles Obligatoires de deux manières différentes : soit le nombre de Batailles Obligatoires est donné par les instructions du scénario, soit elles sont le résultat de certains jets de dés de FoW.

*NOTE :* Une Bataille Obligatoire résultant d'un jet de dés de FoW est ignorée si : **1)** Le camp qui la reçoit a zéro CAP au moment du jet de dés de FoW. **2)** Si le marqueur de Batailles Obligatoires Restantes [Mandated Battles Remaining] occupe une case sur l'Echelle Générale égale ou supérieure au nombre de CAP restant au moment du jet de dés de FoW.

**b.** Notez le nombre de Batailles Obligatoires sur l'Échelle Générale avec le marqueur de Batailles Obligatoires. Déplacez le marqueur vers la case inférieure pour chaque Bataille Obligatoire résolue. Pendant la Phase Administrative, subissez -1 VP pour chaque Bataille obligatoire non effectuée, et replacez le marqueur à 0.

**NOTE :** Les Batailles Obligatoires du Plan allié XVII annulées par une Retraite Générale alliée ne comptent pas.

**c.** Pour compter comme Bataille Obligatoire, au moins quatre Corps d'Infanterie doivent attaquer au moins deux Corps d'Infanterie ennemis et/ou Forts. Les batailles sont résolues normalement (cf. règle 9.1.3).

**d.** Une Bataille Obligatoire non effectuée à cause d'un jet de dés de FOW ne satisfait pas les conditions (exception : 9.1.1e plus bas). Le marqueur de Batailles Obligatoires n'est pas déplacé (cela peut entraîner la perte d'un VP si vous avez attendu de mener la Bataille Obligatoire avec votre dernier CAP disponible). Les jets de dés de FOW entraînant l'annulation d'une Bataille Obligatoire sont :

§ Un score de 3 – Attaquant prudent

§ Un score de 7 – Avantage Tactique au Défenseur : option de retrait

Tout autre jet de dés de FOW permet à une Bataille Obligatoire d'avoir lieu.

**e.** Pendant les Tours de Jeu 1 à 4, le joueur allié peut gagner des VP du Plan 17 en effectuant des Batailles Obligatoires contre des hexagones de VP du Plan 17 (référez vous aux instructions du scénario). Ces Batailles Obligatoires représentent la doctrine française de l'attaque illustrée par les résultats de FoW de 3 (Attaquant prudent), 4 (Escarmouche), 7 (Avantage Tactique au Défenseur), et 10 (Contre-attaque).

**f.** Les Batailles Obligatoires sont résolues à n'importe quel moment de la Phase Action au choix du joueur concerné.

### 9.1.2 Déclaration de Bataille

**a.** L'attaquant *peut* déclarer une Bataille dans un hexagone contenant des unités ennemies où des unités de combat amies commencent le round d'action.

- L'attaquant dépense 1 CAP pour activer l'hexagone
- Un marqueur de Bataille est placé dans l'hexagone

Toutes les unités d'infanterie et de cavalerie amies de l'hexagone n'ont pas à être désignées comme

unités attaquantes, mais celles qui sont ainsi désignées perdent tous leurs Points de Mouvement. Les unités amies non désignées comme unités attaquantes peuvent sortir de l'hexagone (et éventuellement déclencher d'autres batailles dans d'autres hexagones), mais elles doivent se déplacer avant la résolution de la bataille (cf. règle 8.6).

**NOTE :** Lors des Tours de Jeu 1 à 4, le résultat de FOW « L'offensive Française Atteint ses Limites [French Offensive to the Limit] » obligent les unités françaises Désorganisées à être placées sur la Grille de Bataille si une case de Ligne de Front est vacante face à une case de Ligne de Front occupée par l'ennemi.

**b.** L'attaquant *doit* déclarer une Bataille si des unités de combat amies entrent dans un hexagone qui ne contient aucune unité de combat amie ou aucun Fort ami non assiégé, mais qui contient une quelconque combinaison de Forts ennemis non assiégés ou d'unités de combat ennemies. **Exception :** Cavalerie retardatrice (cf. règle 9.6.3).

- L'attaquant ne dépense pas de CAP (un CAP a déjà été utilisé pour activer les unités qui sont entrées dans l'hexagone)
- Un marqueur de Bataille est placé dans l'hexagone
- Toutes les unités d'infanterie et de cavalerie amies qui entrent dans l'hexagone doivent être désignées comme unités attaquantes.

**c.** Si des unités amies et ennemies sont déjà présentes (quel que soit le contrôle) les unités en mouvement *peuvent* déclarer une Bataille mais n'y sont pas obligées. Dans ce cas, seules les unités en mouvement participent à l'attaque — les unités amies qui sont déjà dans l'hexagone sont ignorées.

- L'attaquant ne dépense pas de CAP (un CAP a déjà été utilisé pour activer les unités qui sont entrées dans l'hexagone)
- Un marqueur de Bataille est placé dans l'hexagone
- Toutes les unités d'infanterie et de cavalerie amies qui entrent dans l'hexagone doivent être désignées comme unités attaquantes.

### 9.1.3 Résolution de la Bataille

**a.** Normalement, une seule Bataille a besoin d'être résolue par activation, cependant des unités de combat amies en mouvement peuvent entraîner des déclarations de combat supplémentaires (cf. règle 9.1.2.b ci-dessus).

**b.** L'attaquant résout les Batailles Déclarées dans l'ordre qu'il désire.

**c.** Dans chaque Bataille il y a un ou plusieurs combats entre les unités attaquantes et défensives (cf. 9.3)

d. Si un résultat de Fortune de Guerre (FoW) fait passer la Phase Action au joueur défensif, la Bataille en cours, et toutes les autres qui restent à être résolues, sont immédiatement annulées (cf. règle 9.1.4).

e. Lors d'une activation, un hexagone qui contient des unités ennemies ne peut être attaqué qu'une seule fois, mais au cours d'un Segment d'Action avec plus d'une activation un hexagone contenant des unités ennemies peut être attaqué à chaque activation.

#### f. Séquence de mise en place de la Bataille :

1. Désignez la Bataille à résoudre
2. Le joueur allemand effectue un Bombardement de HA (cf. règle 9.5.4)
3. Jetez les dés de FoW (obligatoire). Si la bataille est toujours possible, menez la (cf. règle 9.1.3)
4. Placement des marqueurs de Bataille sur la Grille de Bataille (cf. règle 9.2.1)
5. Placement des unités du défenseur (cf. règle 9.2.2)
6. Placement des unités de l'attaquant (cf. règle 9.2.3)
7. Placement de la Réserve (9.2.4)

#### 9.1.4 Jet de dé de Fortunes de Guerre (FoW)

Avant la résolution de chaque Bataille (mais après tout Bombardement de HA), le joueur attaquant jette deux dés et consulte la Table FoW (consultez l'Aide de Jeu contenant la Table CAP pour lire les résultats). Le jet de dés de FoW doit être effectué même si les seules unités ennemies de l'Hexagone de Bataille sont des Forts qui ont été éliminés par le Bombardement de HA. Le résultat de la Table FoW peut être sans effet, mais il peut influencer la manière dont les combats de la Bataille sont résolus, ou bien il peut mettre fin à la Bataille (et tout autre Bataille supplémentaire restant à résoudre) en passant la Phase Action au joueur défensif.

## 9.2 La Grille de Bataille et la préparation de la Bataille

### 9.2.1 Généralités

La Grille de Bataille située sur le côté de la carte est l'endroit où chaque Bataille est résolue. Le nombre d'unités qui participent aux Batailles et la méthode de résolution du combat rend la résolution bien plus facile dans une zone linéaire que dans l'Hexagone de Bataille.

**NOTE :** Chaque côté de la Grille de Bataille comprend huit cases – quatre de Ligne de Front et quatre de Réserve. Ni l'attaquant ni le défenseur ne peut remplir plus que les quatre cases d'attaque situées sur leur côté respectif de la Grille de Bataille. L'emploi des cases de Réserve est traité dans le paragraphe 9.2.5

**EXEMPLE :** Dans un Hexagone de Bataille, l'attaquant possède six unités éligibles pour remplir les cases de la Grille de Bataille, et le défenseur en a cinq. Les deux camps peuvent placer chacun un maximum de quatre unités pour remplir les quatre cases d'attaque disponibles sur leur côté respectif de la Grille de Bataille.

### Placement des marqueurs

Placez les marqueurs applicables suivants dans la Case des Marqueurs de la Grille de Bataille dans les cases appropriées afin de se souvenir des DRM à appliquer ou des conditions de la Bataille :

- Le marqueur de DRM des Effets du Terrain [Terrain Effects DRM] (TEM) du côté adéquat.

**EXEMPLE :** Si l'Hexagone de Bataille possède un TEM de +1 imprimé sur la carte, placez le marqueur TEM du côté +1 dans la case TEM.

- Si l'Hexagone de Bataille contient un marqueur de Tranchées, placez le marqueur Retranchement du côté correspondant au DRM du marqueur de Retranchement qui se trouve dans l'Hexagone de Bataille. Un Retranchement s'applique à toutes les unités en défense à l'exception des Forts.
- Si l'attaquant effectue une Attaque Concentrique, placez le marqueur Attaque Concentrique du côté –1 ou –2 selon ce qui est approprié (cf. règle 9.2.3b).
- Si un Hexagone de Bataille contient une unité de Fort en défense (même si le Fort ne se trouve pas sur la Grille de Bataille), placez le marqueur Fort en Défense
- Si la Bataille est une Bataille Obligatoire du Plan 17, placez le marqueur Bataille Obligatoire du Plan 17
- Si un résultat de FoW d'Escarmouche ou de Contre-attaque est en application, placez le marqueur Escarmouche / Contre-attaque [Skirmish / Counterattack) du côté approprié.
- Sur un résultat de FoW de Déroute ou d'Attaque Surprise, placez le marqueur Déroute/Attaque Surprise [Routed/Attacker Surprise] du côté approprié

**NOTE :** Les joueurs noteront que les règles suivantes ne laissent pas beaucoup de décision tactique sauf si un joueur surpasse en nombre son adversaire de manière significative, permettant ainsi la concentration de Réserves contre une partie de la ligne ennemie. Les armées de 1914 (à l'exception des Britanniques) étaient victimes d'une mauvaise doctrine tactique (les Allemands), ou d'une terrible doctrine tactique (les Français). Il fallait en général un avantage en nombre significatif pour obtenir un résultat décisif.

### 9.2.2 Placement du défenseur

**a.** Après avoir résolu les Bombardements de HA allemands contre les Forts (cf. règle 9.5.4) et avoir jeté les dés de FoW, retirez les unités de combat en défense et de Forts de l'hexagone de bataille en question (laissant sur place le marqueur de Bataille pour s'en souvenir) et alignez les dans les quatre cases de la Ligne de Front du défenseur sur la Grille de bataille jusqu'à ce que toutes les cases soient remplies.

**b.** Chaque case ne peut être remplie au maximum qu'avec un Corps ou deux Divisions/Brigades ou un Fort.

- Les Divisions et les Brigades peuvent s'empiler ou être placées séparément au choix du joueur qui les contrôle.
- Les Divisions et les Brigades ne peuvent s'empiler qu'avec des Divisions ou Brigades de même nationalité.
- L'Infanterie ne peut pas empilée avec de la cavalerie, et la cavalerie ne peut pas être empilée avec de l'infanterie.
- La place exacte choisie pour chaque unité de combat ou Fort importe peu.
- Les unités de HQ et de HA sont laissées dans l'Hexagone de Bataille et ne sont jamais placées sur la Grille de Bataille.

*NOTE DE CONCEPTION : Les commandants d'armées, quelles qu'étaient leurs qualités, étaient de façon notable incapables d'agir sur les tactiques employées lors des batailles de 1914; quand le commandement influait sur l'issue d'un engagement, il venait inévitablement des commandants de Corps, de Division et de Brigade.*

**c.** Les unités de combat et de Fort en défense sont retirées de l'Hexagone de Bataille et placées sur la Grille de Bataille selon les priorités suivantes :

1. Corps non Désorganisés ou piles de deux Divisions/Brigades non Désorganisés
2. Divisions d'Infanterie seules non Désorganisés
3. Brigades d'Infanterie seules non Désorganisés
4. Divisions de Cavalerie non Désorganisés
5. Unités de combat Désorganisés
6. Forts

### 9.2.3 Placement de l'attaquant

**a.** Une fois que le défenseur a placé ses unités de combat et/ou ses Forts sur la Ligne de Front de la Grille de Bataille, l'attaquant place ses unités de combat (pas ses Forts) parmi les quatre cases de sa Ligne de Front situées en face d'unités ennemies.

L'attaquant doit remplir toutes les cases se trouvant en face d'unités de combat non Désorganisés en

défense avant de remplir celles qui font face à des unités de combat Désorganisés ou de Forts.

Les unités de l'attaquant doivent être placés selon les priorités suivantes :

1. Corps non Désorganisés ou piles de deux Divisions/Brigades non Désorganisés
2. Divisions d'Infanterie seules non Désorganisés
3. Brigades d'Infanterie seules non Désorganisés
4. Divisions de Cavalerie non Désorganisés
5. Unités de combat Désorganisés (Cf. note d'exception 3 ci-dessous)

**NOTE 1 :** La cavalerie ne peut pas attaquer les Forts, et ne peut pas être placée dans des cases attaquantes faisant face à des espaces du défenseur qui contiennent un Fort.

**NOTE 2 :** Une cavalerie non Désorganisée peut toujours être placée dans des cases de la Ligne de Front de l'attaquant faisant face à de la cavalerie ennemie quelle que soit la priorité de placement décrite ci-dessus.

**NOTE 3 :** Le joueur attaquant (contrairement au joueur défensif) peut choisir de laisser des unités Désorganisés attaquantes sur la carte dans l'Hexagone de Bataille; de telles unités ne participent pas au combat, et ne sont pas affectées par son résultat (bien qu'elles puissent être obligées de retraiter à la fin du combat).

**Exception :** Lors des Tours de Jeu 1 à 4, le joueur allié peut être obligé de placer des unités de combat françaises Désorganisés sur la Grille de Bataille si un jet de dés de FOW « L'Offensive Atteint ses Limites » se produit et qu'il y a des cases attaquantes libres faisant face à des cases défensives occupées. Les priorités de placement des unités Désorganisés sont d'abord les Corps, puis les Divisions d'Infanterie, puis les Divisions de Cavalerie.

*EXEMPLE 1 : L'Hexagone de Bataille contient les unités suivantes.*

*Défenseur : un Fort et trois Corps d'Infanterie (deux non Désorganisés et un Désorganisé)*

*Attaquant : Trois Corps non désorganisés et une Division de Cavalerie.*

*Le défenseur place les Corps et l'unité de Fort chacun dans une case, occupant ainsi les quatre cases. L'attaquant doit tout d'abord placer ses Corps non Désorganisés, en priorité face à des Corps ennemis non Désorganisés. L'attaquant doit ensuite décider où placer son dernier Corps non Désorganisé. Si il le place face au Fort, il y a très peu de probabilités pour que le Fort subisse un Hit, mais cela empêchera le Fort d'aller en Réserve. L'unité de*

*cavalerie peut se placer face au Corps Désorganisé car il lui est interdit d'attaquer des Forts. Si le Corps non Désorganisé est placé face au Corps Désorganisé en défense, il a de bonnes chances de l'éliminer, mais le Fort non engagé passera dans une case de Réserve située derrière l'un des Corps engagé en défense et aura un Tir Libre contre un Corps attaquant. L'attaquant choisit de placer le Corps non Désorganisé face au Corps Désorganisé adverse. La Division de Cavalerie attaquante reste dans l'Hexagone de Bataille. Elle ne peut pas être utilisée. Le Fort en défense est déplacé dans l'une des trois cases de Réserve situées derrière les Corps d'Infanterie en défense.*

**EXEMPLE 2 :** *L'Hexagone de Bataille contient les unités suivantes.*

*Défenseur : Deux Divisions d'Infanterie, une Brigade d'Infanterie, et deux Divisions de Cavalerie (toutes non Désorganisées)*

*Attaquant : Quatre Corps d'Infanterie non Désorganisés et trois Divisions de Cavalerie non Désorganisées.*

*Le défenseur ne veut pas que l'attaquant place des unités en Réserve pour obtenir des tirs libres, et choisit donc de placer les unités en défense de la manière suivante (une possibilité parmi plusieurs) :*

*Une Division d'Infanterie dans une case de la Ligne de Front; une Division d'Infanterie et la Brigade d'Infanterie empilées ensemble dans une autre case de la Ligne de Front. Chacune des deux Divisions de Cavalerie en défense occupe une case de Ligne de Front, ce qui remplit toute la ligne. La séquence normale de placement devrait faire que l'attaquant place les quatre Corps en premier. Cependant, puisque que la Cavalerie du défenseur occupe deux hexagones de Ligne de Front, la cavalerie de l'attaquant peut remplir les deux cases de Ligne de Front qui leur font face au lieu d'y placer les Corps. L'attaquant choisit d'engager trois Corps d'Infanterie et deux Divisions de Cavalerie empilées. Deux des Corps d'Infanterie se placent dans les cases de Ligne de Front faisant face à l'infanterie du défenseur, et le troisième se place face à une Division d'Infanterie. Les deux Divisions de Cavalerie empilées se placent sur la Ligne de Front face à la dernière Division de Cavalerie du défenseur. Le défenseur aura le choix de retirer une ou les deux Divisions de Cavalerie du combat. Le problème sera une Désorganisation assurée en cas de retrait face à la Cavalerie adverse, et la possibilité de perte en cas de retrait face à l'infanterie adverse. Néanmoins, l'objectif d'empêcher les unités attaquantes d'aller en Réserve est atteint car aucune des unités attaquantes faisant face à la cavalerie du défenseur ne peut aller en Réserve si la cavalerie se retire.*

**b. Attaque concentrique.** L'attaquant obtient un avantage si l'Hexagone de Bataille est partiellement ou entièrement entouré par des hexagones adjacents sous contrôle ami contenant une ou plusieurs unités de combat amies. Si il y a trois ou quatre hexagones adjacents de la sorte, un DRM de  $-1$  est appliqué à chaque jet de dé de l'attaquant. Si il y a cinq ou six hexagones de la sorte, un DRM de  $-2$  est appliqué à chaque jet de dé de l'attaquant.

**NOTE IMPORTANTE :** Tout hexagone adjacent sous contrôle ami partageant un côté d'hexagone Bloqué avec l'Hexagone de Bataille (cf. règle 8.4.5) est considéré comme un hexagone sous contrôle ami contenant des unités de combat. Les côtés d'hexagone de terrain impassable annulent cette considération.

**EXEMPLE :** *L'Hexagone de Bataille a un TEM de +1 et contient un marqueur de Retranchement placé du côté +2 DRM, portant à +3 le DRM du jet de dé de chaque attaquant. L'attaquant note les points suivants: un côté d'hexagone de terrain impassable qui n'entre pas dans le calcul, trois hexagones adjacents à l'Hexagone de Bataille qui sont sous contrôle ami et occupés par au moins une ou plusieurs unités de combat amies, et un hexagone adjacent sous contrôle ami qui partage un côté d'hexagone Bloqué pour un total de quatre hexagones, entraînant un DRM de  $-1$ . Le DRM net du jet de dé de l'attaquant est donc de  $+2$  ( $+3$  et  $-1 = +2$ ).*

#### 9.2.4 Contre-attaque

**a.** Si le défenseur devient l'attaquant à cause des résultats de FoW « Contre-attaque » ou « Avantage Tactique au Défenseur », les changements suivants se produisent :

- Tout Fort en défense présent sur la Grille de Bataille doit retourner dans l'Hexagone de Bataille.
- Les unités Désorganisées peuvent revenir dans l'Hexagone de Bataille ou rester sur la Grille de Bataille au choix du joueur qui Contre-attaque.
- Si le joueur qui Contre-attaque n'a que des unités Désorganisées sur la Grille de Bataille et qu'il choisit de toutes les ramener dans l'Hexagone de Bataille, aucune Contre-attaque ne se produit. Néanmoins, tout changement d'initiative de FoW reste appliqué.
- Le SEUL DRM appliqué à la Contre-attaque est le DRM de  $+1$  appliqué à chaque unité qui Contre-attaque.

**b.** Si une Contre-attaque se produit, le joueur qui était l'attaquant doit maintenant placer ses unités sur la Grille de Bataille selon le paragraphe 9.2.2.

**EXEMPLE :** *Le défenseur a deux Corps non Désorganisés et un Corps Désorganisé dans*

*l'Hexagone de Bataille, et doit tous les placer sur la Grille de Bataille. L'attaquant possède deux Corps non Désorganisés, un Corps Désorganisé et un Fort dans l'Hexagone de Bataille. Le Fort doit rester dans l'Hexagone de Bataille, et l'attaquant choisit également d'y laisser le Corps Désorganisé, plaçant les deux Corps non Désorganisés sur la Grille de Bataille dans les cases faisant face aux deux Corps non Désorganisés du défenseur. Le jet de dés de FoW indique une Contre-attaque. Les unités du défenseur sont maintenant attaquantes, et l'ex-défenseur remplace immédiatement le Corps Désorganisé dans l'Hexagone de Bataille. Toutes les unités de l'attaquant sont maintenant en défense. L'ex-attaquant (maintenant défenseur) doit alors placer ses Corps Désorganisés et son Fort sur la Grille de Bataille car il y a des cases disponibles pour eux. Les deux Corps non Désorganisés qui Contre-attaquent sont placés en face des deux Corps non Désorganisés du défenseur. Sans aucune unité qui Contre-attaque face à lui, le Corps Désorganisé en défense retourne dans l'Hexagone de Bataille. Le Fort du défenseur est placé dans une case de la réserve derrière l'un des deux Corps non Désorganisés en défense. Lors de la résolution du combat, le seul DRM appliqué est le DRM de +1 pour chaque unité qui contre-attaque.*

### 9.2.5 Placement de la Réserve

**a.** Si il n'y a pas assez d'unités attaquantes pour remplir toutes les cases de la Ligne de Front de l'attaquant faisant face à des cases occupées par le défenseur :

- Toute unité Désorganisée du défenseur qui ne se fait pas attaquer retourne sur la carte.
- Toute unité non Désorganisée du défenseur ou Fort demeurant sans attaquant peut être placé dans une case située derrière la Ligne de Front, "en Réserve". Ces unités obtiennent un "Tir Libre" contre les unité(s) attaquante(s) adverse(s) survivante(s), sans que l'attaquant puissent répliquer, à la fin du combat.

**b.** De même, si il y a plus d'attaquants que de défenseurs, le surplus d'unités attaquantes non Désorganisées peut être placé en Réserve dans toute(s) case(s) située(s) derrière la Ligne de Front de l'attaquant et de la même manière obtient un Tir Libre contre les défenseurs survivants encore présents sur la Ligne de front à la fin du combat.

**NOTE :** Les unités de cavalerie sont restreintes dans leur placement en réserve (cf. règle 9.6.1). Seule la cavalerie britannique peut être placée en Réserve, et peut tirer contre l'infanterie ou la cavalerie, obtenant ainsi un Tir Libre.

### 9.2.6 Retraite de Cavalerie lors des Batailles Déclarées

Une cavalerie non Désorganisée qui se défend dans une case de Ligne de Front de la Grille de Bataille peut se retirer de la Bataille.

- Si elle se retire face à de l'infanterie attaquante, elle subit un Hit sur un jet de dé de 1 ou 2.
- Si elle se retire face à de la cavalerie attaquante, elle est automatiquement retournée du côté Désorganisé.
- Le joueur qui la contrôle remplace immédiatement la cavalerie sur la carte dans l'Hexagone de Bataille.
- Toute unité défensive placée en Réserve dans la case située directement derrière l'unité de cavalerie qui s'est retirée perd son statut de Réserve, et est avancée dans la case de Ligne de Front ainsi libérée. Toutes les unités de la Ligne de Front font alors feu normalement.
- Si aucune unité de réserve ne comble la case de Ligne de Front du défenseur libérée, les unité(s) attaquante(s) ne peuvent être placées en Réserve derrière d'autres unité attaquantes. Poursuivre la cavalerie défensive qui s'est retirée les a emmené loin de la bataille.

## 9.3 Résolution du Combat

### 9.3.1 Généralités

Le joueur attaquant commence par un bout de sa Ligne de Front sur la Grille de Bataille et résout le combat de chaque case un par un jusqu'à ce que tous les combats de la Bataille aient été résolus.

**a.** Jetez 1 dé pour chaque case de l'attaquant contenant une unité ou une pile d'unités.

**Exception :** Cavalerie attaquant l'infanterie (cf. règle 9.6.1)

**b.** Ajoutez ou soustrayez les DRM suivants à chaque jet de dé de l'attaquant :

- Ajoutez le DRM d'Effet du Terrain (+1 ou +2) au jet de dé si il y a un marqueur DRM dans la case TEM.
- Ajoutez le DRM de Retranchement (+1 ou +2) au jet de dé si il y a un marqueur DRM dans la case Retranchement.
- Soustrayez le DRM d'Attaque Concentrique (-1 ou -2) au jet de dé si il y a un marqueur DRM dans la case Attaque Concentrique.
- Soustrayez le DRM d'Aptitude Montagnarde [Mountain capable] si le XIVème Corps ou la Brigade des Chasseurs Alpains français attaquent dans les hexagones 102 ou 103.
- Si le défenseur devient l'attaquant à cause d'une Contre-attaque, à la place des DRM précédents, ajoutez un DRM de +1 au jet de dé des unités qui contre-attaquent.

**c.** Si le score obtenu, plus les DRM, est inférieur ou égal au facteur de combat de l'unité attaquante,

l'attaquant inflige un Hit. Placez un marqueur de Hit sur l'unité ou la pile en défense. **Exception** : Si le jet de dé, sans compter les DRM, est un 1, le résultat est toujours un Hit. Si le jet de dé est un 6 sans compter les DRM, le résultat est toujours un échec

d. Si deux Divisions/Brigades sont empilées ensemble, leur potentiel de combat est cumulé lors du tir contre la case en défense.

### 9.3.2 Tir défensif

a. Lors de chaque combat, après le tir des attaquants, les défenseurs tirent à leur tour selon le même principe, en jetant 1 dé par unité, infligeant des Hits et plaçant des marqueurs de Hit de la même manière.

b. Les tirs sont considérés comme étant simultanés.

- Une unité en défense qui avait subi un Hit suite au tir de l'attaquant fait feu à son tour avec son potentiel intact
- Une unité Désorganisée qui a subi un Hit fait feu à son tour avec son potentiel Désorganisé
- Les Forts avec un marqueur de Hit font feu à leur tour avec le potentiel qu'ils avaient avant la bataille.
- **Exception** : Cavalerie attaquant l'infanterie (cf. règle 9.6.1)

c. Aucune unité en défense n'applique de DRM de TEM, de Retranchements ou d'Attaque Concentrique.

d. Qu'il se trouve sur la Grille de Bataille ou non, un Fort en défense (assiégé ou non) dans un Hexagone de Bataille confère un DRM de -1 à tous les jets de dé des unités de combat en défense (sauf au jet de dé de combat du Fort si il se trouve sur la Grille de Bataille), y compris lors des batailles effectuées suite à un résultat de FoW d'Attaque Surprise (cf. 9.5.1, cinquième point). **Exception** : Les Escarmouches ne reçoivent pas le modificateur de -1 dû au Fort.

e. Si la Bataille est une Bataille Obligatoire du Plan 17, chaque unité en défense applique un DRM négatif égal au chiffre d'Effet du Terrain de l'Hexagone de Bataille (cf. 9.3.5b).

### 9.3.3 Pertes au combat

Une fois que tous les combats de la Ligne de Front ont été résolus, appliquez les pertes à chaque unité ou pile d'unités placée sous un marqueur de Hit.

**FORTS** : Une unité de Fort avec un marqueur de Hit est retournée du côté du niveau immédiatement inférieur ou retirée du jeu si c'est une unité d'un seul Pas. Une unité de Fort réduite avec un marqueur de Hit est retirée du jeu si c'est une unité de deux Pas, ou retirée et remplacée par un pion de remplacement si c'est une unité de plusieurs Pas.

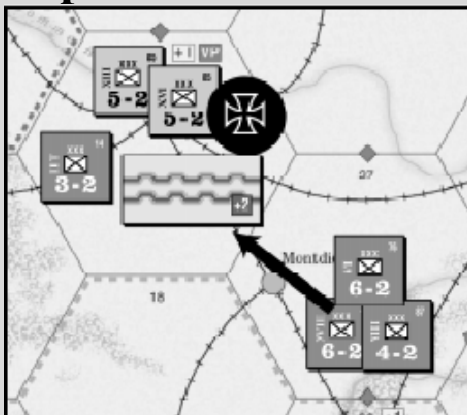
**UNITES** : Une unité non Désorganisée avec un marqueur de Hit est retournée du côté Désorganisé. Une unité Désorganisée avec un marqueur de Hit est éliminée. Les unités détruites sont placées dans la pile des unités éliminées. Si deux Divisions/Brigades sont empilées dans une même case, elles reçoivent toutes deux un Hit.

### 9.3.4 Tir de la Réserve

Si l'attaquant ou le défenseur possèdent des unités dans des cases de la Réserve, chaque unité ou pile d'unités fait alors feu contre les unité(s) ennemie(s) de la Ligne de Front qui se trouve(nt) en face d'elle.

- Un jet de dé de combat normal (cf. règle 9.3.1) est effectué. Si un Hit est infligé, un marqueur de Hit est placé.
- Les unités ennemies ciblées dans les cases de la Ligne de Front ne peuvent pas riposter.
- Les pertes au combat sont appliquées (cf. règle 9.3.3)

## Grille de Bataille et exemple de Combat



**Situation** : L'hexagone 26 est sous contrôle allemand et occupé par les XIIIème et XVIème Corps allemands. Il y a un marqueur de Retranchement de niveau deux dans l'hexagone. Le IIème Groupe Territorial français se trouve également dans l'hexagone, étant entré dans l'hexagone 26 depuis l'hexagone 35 plusieurs activations auparavant. Le joueur allié a l'Initiative et, pour la première activation, active l'hexagone 27 en faisant entrer les Corps VI, VIII et XVIII dans l'hexagone 26. Puisqu'il y a déjà une unité amie dans l'hexagone (le IIème Territorial), les unités nouvellement arrivées ne sont pas obligées d'attaquer et ne le font pas. L'activation se termine quand le mouvement est achevé. La seconde activation allié est l'hexagone 26 où les quatre unités françaises sont maintenant activées. Aucun mouvement n'a lieu, mais une Bataille est

déclarée dans l'hexagone 26 (l'Hexagone de Bataille). Le jet de dé de Fortune de Guerre est un 5 (Etat Major allemand — le joueur allemand reçoit un CAP supplémentaire, et le marqueur de CAP restants est déplacé d'une case vers le haut). La bataille est maintenant prête à être résolue.

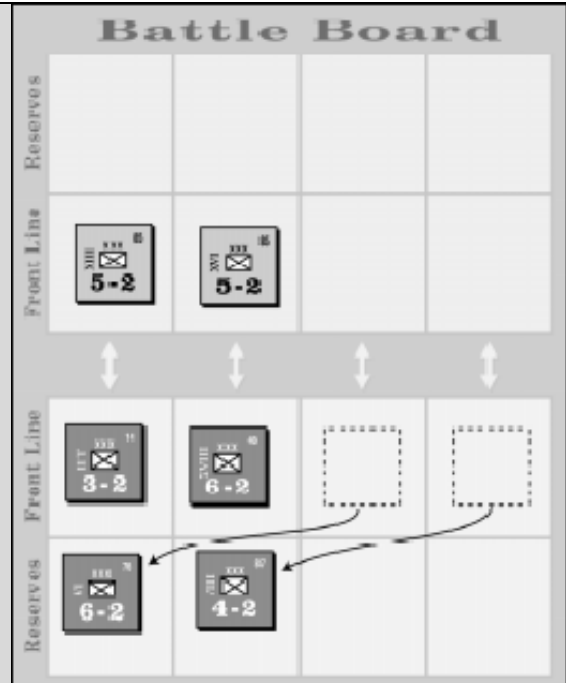
La Grille de Bataille se compose de 16 cases — huit par camp. Chaque camp possède une Ligne de Front de quatre cases faisant directement face aux quatre cases de la Ligne de Front du camp adverse. Derrière chaque ligne de Ligne de Front se trouve une ligne de quatre cases de Réserve.

De ce fait, un maximum de quatre unités de combat/Fort de chaque camp peut aller sur la Grille de Bataille même si l'Hexagone de Bataille contient plus de quatre unités de ce genre. Dans la plupart des cas, le joueur qui les contrôle décide quelles unités vont sur la Grille de Bataille. Le défenseur est obligé d'y placer toutes les unités de combat/Fort qui se trouvent dans l'Hexagone de Bataille, y compris les unités de combat Désorganisées (jusqu'à un maximum de quatre unités). L'attaquant n'est pas obligé de placer les unités de combat Désorganisées sur la Grille de Bataille, sauf si lors des Tours de Jeu 1 à 4 la Fortune de Guerre « L'Offensive atteint ses Limites » est tirée.

Le défenseur place un marqueur de Bataille dans l'Hexagone de Bataille, et transfère en premier les unités de combat/Fort de l'Hexagone de Bataille sur la Grille de Bataille. Dans notre cas, le joueur allemand ne possède que deux unités de combat, les XIIIème et XVIème Corps qui sont à pleine puissance. Elles sont placées dans deux des quatre cases de Ligne de Front — n'importe lesquels.

L'attaquant place maintenant ses unités de combat (les Forts ne servent pas en attaque — uniquement en défense). Le joueur allié a quatre Corps : les VIème et XVIIIème (potentiel de combat de 6 chacun), le VIIIème (potentiel de 4), et le IIème Groupe (potentiel de 3). Il place le IIème Territorial dans la case qui fait face au XIIIème Corps allemand, et le XVIIIème Corps dans la case qui se trouve en face du XVIème adverse. Les VIème et VIIIème Corps sont placés dans les deux cases de Ligne de Front restantes.

Puisque les VIème et VIIIème Corps français n'ont aucun défenseur à attaquer, ils peuvent être déplacés dans la Réserve allié derrière le IIème Territorial et le XVIIIème Corps. Le VIème est placé derrière le IIème Territorial et le VIIIème derrière le XVIIIème.



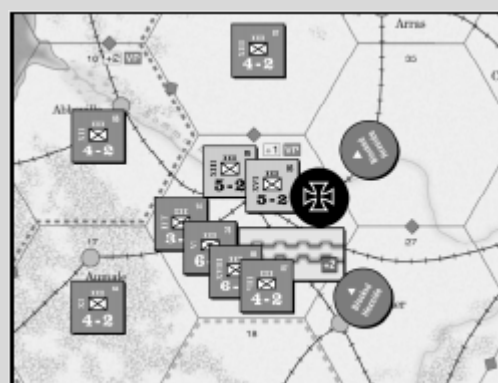
Les DRM du combat sont recensés, et leurs marqueurs de Bataille respectifs sont placés. Il n'y a aucun DRM pour le défenseur.

#### DRM de l'attaquant :

L'Effet du Terrain dans l'hexagone est un DRM de +1 (marqueur TEM du côté +1)



Le niveau deux de Retranchement est un DRM de +2 (marqueur Retranchement du côté +2)



**Attaque Concentrique** — Trois des six hexagones adjacents sont sous contrôle allié et occupés par une ou plusieurs unités de combat alliées. Deux autres hexagones adjacents ont leur côté d'hexagone commun avec l'Hexagone de Bataille bloqués car les unités de combat alliées sont entrées dans l'Hexagone de Bataille par ces côtés. Cinq des six hexagones adjacents répondent à une Attaque Concentrique,

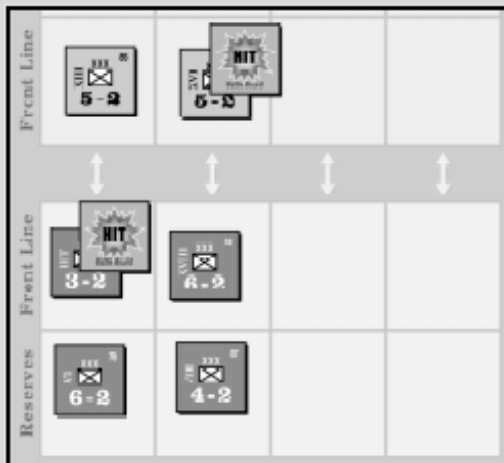
donc le joueur allié bénéficie d'un DRM de -2.

Le DRM net de l'attaquant est de +1, +2, -2 = +1

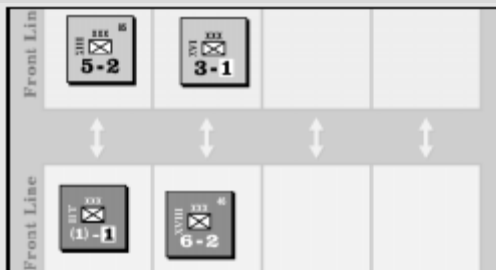
Le combat entre les cases de la Ligne de Front est simultané.

Le IIème Territorial et le XIIIème Corps allemand se tirent dessus. Le Corps allemand (potentiel de combat de 5) jette un 4 et inflige un Hit au IIème Territorial, mais celui-ci avec un potentiel de combat de 3 jette un 5, +1 de DRM, et rate. Un marqueur de Hit est placé sur le IIème Territorial.

Le XVIIIème Corps et le XVIème Corps allemand se tirent dessus. Le XVIIIème Corps avec un potentiel de combat de 6 jette un 3, +1 de DRM = 4, et inflige un Hit au Corps allemand. Le XVIème Corps allemand jette un 6 (échec automatique quels que soient les DRM). Un marqueur de Hit est placé sur le XVIème Corps allemand.



Les unités ayant un marqueur de Hit sont maintenant retournés — Le IIème Territorial et le XVIème Corps allemand sont retournés du côté Désorganisé, et les marqueurs de Hit sont enlevés.

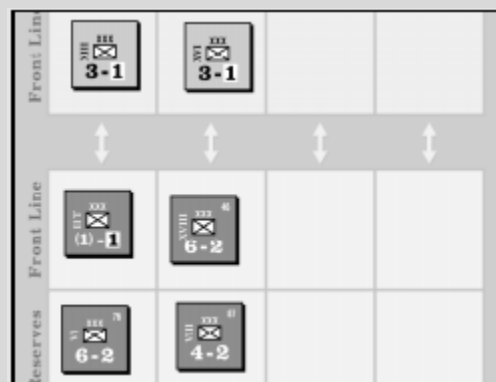


Maintenant, les unités en réserve font feu contre les unités en défense qui se trouvent dans les cases de Ligne de Front opposées, le défenseur ne pouvant pas répliquer — ce qui s'appelle un Tir Libre.

Le VIème Corps français (potentiel de combat de 6) tire contre le XIIIème Corps, jette un 1, +1 de DRM = 2, et inflige un Hit. Un marqueur de Hit est placé sur le XIIIème Corps.

Le VIIIème Corps français a une chance de détruire le XVIème Corps allemand Désorganisé, mais jette un 6 qui signifie un échec sans même appliquer de DRM.

Le XIIIème est retourné du côté Désorganisé, et le marqueur de Hit est retiré.



La Bataille est résolue, les unités des deux camps sont retirées de la Grille de Bataille et sont replacées dans l'Hexagone de Bataille, et le marqueur de Bataille est retiré.

Puisque toutes les unités d'infanterie allemandes sont Désorganisées, et que le joueur allié possède au moins une (trois dans notre cas) unité d'infanterie non Désorganisée, l'Allemand doit automatiquement retraiter. Cependant puisque l'hexagone est retranché, la Retraite n'est plus obligatoire, et le joueur allemand choisit de rester dans l'hexagone.

Fin de l'Activation et de l'exemple.

### 9.3.5 Elan

a. Aux Tours de Jeu 1 à 4, toute Bataille Obligatoire allié exécutée dans un hexagone de VP du Plan 17 peut entraîner plus de pertes à la force attaquante que la normale.

b. Chaque unité ou pile d'unités en défense (y compris les unités de Fort) fait feu avec un DRM négatif à leur jet de dé de combat égal au chiffre de l'Effet du Terrain de l'Hexagone de Bataille.

c. A la fin de la Bataille, si la force attaquante de l'Allié n'a subi aucun Hit, le joueur allemand place un Hit sur une unité alliée (celle-ci doit être si possible non Désorganisée).

*NOTE DU DÉVELOPPEUR : L'élan aveugle de l'Armée Française entraîna de terribles pertes dans ses rangs lors des premières semaines de la guerre. Le mécanisme de Pas de Pertes (qui fonctionne très bien lors des tours suivants) ne produisait pas assez de pertes françaises au début du scénario.*

### 9.3.6 Conclure une Bataille

Une fois que tous les combats de la Bataille sont résolus, toutes les unités survivantes sont replacées dans l'Hexagone de Bataille (et on enlève le marqueur de Bataille). Assurez vous de placer ces unités sur leur face Désorganisée ou non Désorganisée adéquate.

Les Retraites sont alors effectuées (cf. règle 9.4).

Les joueurs peuvent ensuite passer à la résolution de la Bataille suivante (si il y en a) dans l'ordre choisi par l'attaquant (revenez à la règle 9.1.3f. et commencez à nouveau la séquence de Bataille).

## 9.4 Retraites

A la conclusion d'une Bataille, toutes les unités survivantes de l'attaquant et du défenseur sont replacées dans l'Hexagone de Bataille. **Les deux joueurs déterminent alors si leurs unités doivent retraiter. Si une Retraite Obligatoire (9.4.1) ou une Retraite Optionnelle du Défenseur (9.4.2) s'appliquent :**

- 1) Les unités hors Forts qui retraitent peuvent le faire individuellement ou en groupes.
- 2) Les unités peuvent être retraitées de plus d'un hexagone, selon les priorités de Retraite (9.4.3).

### 9.4.1 Retraites Obligatoires (toutes les unités hors Forts)

**a.** Si, à cet instant, un joueur ne possède que des unités d'infanterie Désorganisées, ou aucune unité d'infanterie (en excluant les Forts et cavaleries amis), alors que l'autre joueur possède au moins une unité d'infanterie non Désorganisée, le joueur qui n'a que des unités d'infanterie Désorganisées ou aucune unité d'infanterie doit retraiter.

**b.** Si un résultat de Déroute se produit sur la Table de FoW, le camp ayant le moins d'unités de combat non Désorganisées doit retraiter.

**Exception :** Dans tous les cas décrits ci-dessus, si un marqueur de Retranchement est présent ou si les hexagones des Vosges 102 ou 103 sont les Hexagones de Bataille, les joueurs n'ont pas à Retraiter, bien qu'ils puissent choisir de le faire **si ils sont en défense.**

**c.** Dans une Bataille qui n'implique que de la cavalerie dans les deux camps (aucune infanterie dans l'Hexagone de Bataille), une Retraite est obligatoire si un seul camp ne possède pas d'unités de cavalerie non Désorganisées à la fin de la Bataille.

**d.** Le contrôle de l'hexagone peut changer de camp à ce moment là.

**9.4.2 Retraite Optionnelle du défenseur.** Le défenseur a toujours l'option de retraiter les unités hors Forts si un chemin de Retraite valide est libre (cf. règle 9.4.3). Toutes les unités hors Forts en défense doivent retraiter de manière volontaire. **La Retraite Optionnelle du défenseur se produit toujours après une Retraite Obligatoire de l'attaquant. Le contrôle de l'hexagone peut changer de camp à ce moment là.**

**Note :** Il n'existe pas de Retraite Optionnelle de l'attaquant. A moins d'être obligées de retraiter (9.4.2), les unités attaquantes restent dans l'Hexagone de Bataille.

### 9.4.3 Priorités de la Retraite

**a.** Les unités qui retraitent doivent le faire dans un hexagone adjacent dans cet ordre de priorités :

1. Un hexagone sous contrôle ami libre de toute unité ennemie (1, 3).
2. Un hexagone sous contrôle ami contenant des unités ennemies (1, 3).
3. Un hexagone sous contrôle ennemi libre de toute unité ennemie (1, 2, 3).
4. Un hexagone sous contrôle ennemi contenant au moins une unité d'infanterie ennemie et **aucun** marqueur de Bataille uniquement si des unités de combat amies occupent aussi l'hexagone (1, 2, 3).
5. Un hexagone sous contrôle ennemi contenant une ou plusieurs Divisions de Cavalerie ennemies non Désorganisées, mais aucune unité d'infanterie ennemie. L'unité ou la pile d'unités qui retraite peut entrer, mais une unité au choix du joueur qui la possède doit subir un Hit pour entrer dans un tel hexagone (1, 2, 3). Les unités de cavalerie ont la possibilité de rester dans l'hexagone ou de retraiter normalement.

- (1) Les unités qui retraitent ne peuvent pas traverser des côtés d'hexagones de terrain impassable.
- (2) Les unités qui retraitent ne peuvent pas traverser des côtés d'hexagones Bloqués (cf. règle 8.4.5)
- (3) Les unités qui retraitent peuvent le faire dans des hexagones à partir desquels elles ne peuvent pas tracer de Ligne de Ravitaillement.

**b.** Les unités qui ne peuvent pas retraiter dans l'un des hexagones décrits ci-dessus sont éliminées.

c. Les unités obligées de reculer dans un hexagone en violation des limites d'empilement doivent reculer d'un hexagone supplémentaire selon la même priorité décrite plus haut. L'unité ou la pile d'unités qui recule doit perdre un Pas pour entrer dans un tel hexagone (une unité au choix du joueur concerné).

Si l'unité ou la pile d'unités est toujours en sur-empilement, elle est éliminée et placée dans la pile des unités éliminées.

#### 9.4.4 Recul des HQ

Si il se produit un Recul, tout HQ présent recule également. Si, après une bataille, un HQ se retrouve tout seul dans un hexagone (ignorez les Forts amis) en compagnie d'unités ennemies (en comptant les Forts ennemis) le HQ doit être déplacé dans l'hexagone le plus proche contenant des unités amies ravitaillées sans marqueur de Bataille.



De même, si une ou plusieurs unités de combat ennemies entrent dans un hexagone ne contenant qu'un HQ ami (ignorez les unités de Forts amis) le HQ doit immédiatement reculer comme indiqué ci-dessus.

Si il n'existe pas de chemin d'hexagones sous contrôle ami, quel que soit sa longueur, menant à une telle zone, le HQ est éliminé et ne peut être replacé. C'est le seul cas où un HQ peut être éliminé.

Les HQ obligés de reculer sont toujours retournés du côté verso (Points de Mouvement réduits). Si un HQ en train de reculer entre dans un hexagone contenant un ou plusieurs HQ amis non retournés, ceux-ci doivent être immédiatement retournés.

*NOTE DE CONCEPTION : Il est presque impossible d'éliminer un HQ ennemi. Historiquement, aucun ne fut débordé lors de cette campagne. Les règles visent à décourager une "Chasse aux HQ" irréaliste.*

#### 9.4.5 Reculer par la mer (unités alliées uniquement)

Historiquement, les Alliés n'étaient pas dans une situation "à la Dunkerque" en 1914, mais la possibilité existe toujours que des unités alliées soient isolées dans les ports de la Manche et peut-être obligés de reculer par la mer.

Pour chaque unité alliée qui recule, jetez un dé en consultant la table ci-dessous:

#### Résultat du dé

1	Placez l'unité Désorganisée 2 Tours de Jeu plus loin sur la TRT
2	Placez l'unité Désorganisée 3 Tours de Jeu plus loin sur la TRT
3	Placez l'unité Désorganisée 4 Tours de Jeu plus loin sur la TRT
4	Placez l'unité Désorganisée 5 Tours de Jeu plus loin sur la TRT
5	Éliminée
6	Éliminée

#### DRM :

- 1 L'unité est britannique
- +2 L'unité est Territoriale française
- +3 L'unité est belge

Les unités non Désorganisées sont automatiquement Désorganisées. Les unités Désorganisées ne subissent pas d'autre effet.

### 9.5 Forts

Les pions de Fort représentent les ouvrages de terrassement et de maçonnerie construits par les deux camps avant la guerre pour bloquer les principales voies d'accès ennemies.



#### 9.5.1 Caractéristiques des Forts

Les Forts ne peuvent faire feu que de manière défensive. Ils ne peuvent pas être placés sur la Grille de Bataille en attaque, et doivent être retirés de celle-ci si ils font partie de la force défensive qui doit contre-attaquer suite au jet de dé de FoW. Les unités de cavalerie ne peuvent pas attaquer les Forts.

- Les Forts ne subissent pas de Désorganisation — seulement des Pas de Pertes.
- Les Forts subissent des Pas de Pertes quand ils sont bombardés avec succès par des unités HA (cf. règle 9.5.4). Les Forts ne tirent pas sur les unités HA pendant le bombardement.
- Les Forts attaqués par des unités d'infanterie subissent un Pas de Pertes uniquement sur un jet de dé non modifié de 1.
- Un Fort riposte de manière défensive en utilisant son potentiel de combat.

Qu'un Fort se trouve sur la Grille de Bataille ou non, un Fort en défense dans l'Hexagone de Bataille confère un DRM de -1 à tous les jets de dé des unités de combat du défenseur (sauf quand les batailles sont résolues en escarmouches).

#### 9.5.2 Garnison des Forts

En plus de leur potentiel de combat intrinsèque,

beaucoup de Forts contenaient une importante garnison. Tout Fort allié avec un facteur défensif +2 ou +3 sur l'un de ses Pas contient une importante garnison. Les deux unités des Forts allemands de Metz contiennent également de telles garnisons (cf. liste page 33).

*NOTE DU DÉVELOPPEUR : Tous les Forts contenaient une garnison intrinsèque, mais la plupart étaient trop petits pour être représentés à l'échelle de ce jeu. Les pions de Forts de Metz ou de Forts alliés +2/+3 représentent les grand complexes multi forts qui possédaient plusieurs milliers de fantassins assignés à creuser les tranchées entre les Forts et qui servaient de Réserve ou de force de contre-attaque.*

Les grands Forts confèrent deux avantages au défenseur :

- Ils ne se rendent que sur un jet de dé de 1 (cf. règle 9.5.3.c)
- Ils requièrent un Corps d'Infanterie non Désorganisé (pas une Division ou une Brigade) pour être assiégés (cf. règle 9.5.3.a)

### 9.5.3 Siège

**a.** Les Forts peuvent être mis en état de siège à la fin d'une Bataille si :

- le joueur ennemi possède au moins une unité d'infanterie non Désorganisée dans l'hexagone, et
- le défenseur ne possède aucune unité dans l'hexagone hormis les Forts.

**NOTE :** Tout Fort avec une importante garnison requiert que l'unité d'infanterie non Désorganisée soit un Corps.

**Exception :** L'unité de Fort à Antwerp ne peut pas être assiégée (cf. règle 12.5.1).

**b.** Placez un marqueur de Siège dans l'hexagone. Une fois qu'un marqueur de Siège est placé, il reste jusqu'à ce que :



- Le ou les Forts soient éliminés, ou
- Il n'y a plus d'unité d'infanterie ennemie non Désorganisée (qui doit être un Corps pour un Fort avec une importante garnison) pour maintenir le Siège, ou
- Toutes les unités d'infanterie ennemies retraitent ou bougent hors de l'hexagone

**c. Capitulation :** Pendant la Phase d'Attrition, jetez un dé pour chaque Fort assiégé. Sur un jet de 1 ou 2, les Forts sans garnison importante se rendent et sont retirés. Sur un jet de 1, les Forts avec une garnison importante se rendent et sont retirés.

### 9.5.4 Unités allemandes d'Artillerie Lourde de Siège (HA)



**a. Généralités :** Il y a deux unités allemandes d'Artillerie Lourde de Siège (HA) dans le jeu, représentant les canons Skoda de 305mm et les canons Krupp de 420mm. Les unités HA possèdent les caractéristiques suivantes :

- Elles ne comptent pas dans l'empilement.
- Elles ne peuvent pas servir dans les Batailles contre des unités de combat — elles ne servent qu'à bombarder des Forts.
- Si elles sont seules dans un hexagone (ignorez les Forts amis) avec une unité d'infanterie ou de cavalerie ennemie à n'importe quel moment, elles sont immédiatement éliminées et ne peuvent être remplacées.
- Elles retraitent normalement après la Bataille.
- Elles ont un Potentiel de Mouvement d'1 hexagone, qui ne peut pas être augmenté en bougeant avec un HQ.
- Elles ne peuvent pas effectuer de Mouvement Stratégique, mais peuvent bouger normalement pendant la Retraite Générale allemande quand celle-ci est déclarée.

**b. Bombardement des HA :** La seule capacité des unités HA est de bombarder les Forts ennemis. Elles ne peuvent pas bombarder isolément mais seulement comme partie intégrante d'une Bataille normale allemande. Elles ne peuvent participer qu'à une seule Bataille PAR TOUR.



Une fois utilisées, elles doivent être retournées afin d'indiquer qu'elles ne peuvent plus prendre part à d'autres Batailles durant ce Tour.

Ne les retournez sur leur face normale (si elles sont Ravitaillées) que pendant le Segment de Réorganisation des Unités Ravitaillées de la Phase Administrative.

**c. Résolution du bombardement des HA :** Avant le jet de dé de FoW, chaque unité HA dans l'hexagone peut bombarder. Une unité HA doit achever son bombardement avant que l'autre (si elle est présente) puisse à son tour bombarder. Pour faire bombarder une unité HA, désignez simplement un Fort qui se trouve dans l'hexagone (au cas où deux Forts seraient présents) et jetez le dé. Si le score est inférieur ou égal au Potentiel de Combat de la HA, le Fort perd un Pas.

**Modificateur du bombardement :** Le seul DRM applicable aux attaques de HA est le chiffre « + » (le facteur défensif de certaines unités de Fort alliés) imprimé sur certains Forts. Ce chiffre s'applique à toutes les attaques de HA contre ce Fort. Outre le fait d'éventuellement appliquer leur facteur défensif (si

elles en possèdent un), les unités de Forts alliés ne tirent pas contre les unités HA allemandes qui les bombardent.

L'unité HA doit continuer de bombarder le même Fort dans l'hexagone jusqu'à son élimination avant d'en bombarder un autre (si un second Fort existe dans cet hexagone).

**JETS MULTIPLES DE BOMBARDEMENT :** Immédiatement après qu'un jet de dé de bombardement réussi ait eu lieu, l'unité HA jette à nouveau le dé pour un autre bombardement et continue ainsi jusqu'à ce qu'elle rate son jet ou que tous les Forts de l'hexagone soient détruits. Quand l'un de ces deux événements se produit, la HA doit cesser de faire feu jusqu'à la fin du Tour de Jeu. Retournez l'unité HA pour indiquer qu'elle ne peut plus bombarder ce tour-ci.

**d. Bombardement concentré :** Si les deux unités HA n'ont pas encore fait feu et occupent le même hexagone, le joueur allemand peut les engager toutes les deux pour bombarder tout ou partie des unités de Fort présents dans l'hexagone avant d'effectuer les jets de dé de bombardement. Si les deux unités HA ne réussissent pas à éliminer tous les Forts alliés de l'hexagone, quand la seconde unité HA est retournée, le Fort qui était bombardé subit un Hit supplémentaire pour refléter les effets de la concentration des HA. Si toutes les unités de Fort d'un hexagone sont éliminées avant de bombarder avec la seconde unité de HA, celle-ci est tout de même retournée.

## 9.6 Cavalerie

### 9.6.1 Restrictions au combat de la cavalerie :

- Les unités de cavalerie ne peuvent pas attaquer les Forts.
- Les unités de cavalerie peuvent attaquer des unités d'infanterie, mais chaque unité d'infanterie se défendant sur la Ligne de Front gagne un Tir Libre contre l'unité de cavalerie avant que le combat normal soit résolu. Tous les Hits sont appliqués immédiatement. Puis le combat normal avec les tirs simultanés est résolu. De ce fait, l'unité d'infanterie en défense tire deux fois contre une unité de cavalerie attaquante

**NOTE :** Les Divisions de Cavalerie peuvent servir à attaquer des Divisions et Corps d'Infanterie, et il y a souvent de bonnes raisons à faire cela. Le revers est que la cavalerie possède de bonnes chances d'être directement éliminée (ce qu'il se passait habituellement quand des charges montées faisaient face aux mitrailleuses et à l'artillerie).

• Les unités de cavalerie qui attaquent ou se défendent ne peuvent pas être placées en Réserve face à des unités d'infanterie qui sont sur la Ligne de Front (mais peuvent être en Réserve contre des unités de cavalerie qui sont sur la Ligne de Front).

**Exception :** La cavalerie britannique en Réserve peut faire feu contre l'infanterie, obtenant ainsi le Tir Libre normal.

### 9.6.2 Retraite de Cavalerie lors des Batailles déclarées

Une cavalerie non Désorganisée qui se défend dans une case de Ligne de Front de la Grille de Bataille peut se retirer de la Bataille.

- Si elle se retire face à une infanterie attaquante, la cavalerie subit un Hit sur un jet de dé de 1 ou 2.
- Si elle se retire face à une cavalerie attaquante, elle est automatiquement retournée du côté Désorganisé.
- Le joueur qui la contrôle remplace immédiatement dans l'Hexagone de Bataille de la carte la cavalerie qui a retraité.
- Toute unité en défense qui se trouvait dans la case de Réserve située directement derrière l'unité de cavalerie qui s'est retirée perd son statut de Réserve, et est avancée dans la case de Ligne de Front vacante. Toutes les unités de Ligne de Front font alors feu entre elles normalement.
- Si aucune unité de Réserve ne peut remplir la case défensive de Ligne de Front devenue vacante, l'unité(s) attaquante(s) ne peut pas être déplacée en Réserve derrière d'autres unités attaquantes. La poursuite de la cavalerie qui s'est retirée les a fait quitter le champ de bataille.

### 9.6.3 Cavalerie retardatrice

**NOTE DE CONCEPTION :** Cette règle empêche l'utilisation non historique de la cavalerie pour imposer un arrêt et la dépense d'un CAP.

Si un joueur dépense un CAP pour faire entrer un Corps d'Infanterie non Désorganisé (ou un groupe d'unités contenant un ou plusieurs Corps d'Infanterie non Désorganisés) dans un hexagone contenant uniquement des unités de cavalerie, aucune Bataille n'est menée mais l'un des résultats suivants se produit:

**a.** L'unité(s) de cavalerie ennemie(s) choisit de rester (au choix de son joueur). La cavalerie est éliminée et placée dans la pile des unités éliminées. Les unités amies gagnent le contrôle de l'hexagone, mais ne peuvent plus bouger.

**b.** L'unité(s) de cavalerie ennemie(s) choisit de se retirer (au choix de son joueur). Toutes les unités de cavalerie ennemies doivent retraiter de trois



hexagones. A la fin de cette Retraite, les Divisions de Cavalerie non Désorganisées deviennent Désorganisées. Si les unités de cavalerie ne peuvent pas retraiter de trois hexagones, elles sont éliminées. Les unités amies peuvent continuer de bouger normalement jusqu'à leur Potentiel de Mouvement.

## 9.7 Retranchements

**9.7.1** Les tranchées ne peuvent pas être construites avant qu'une Retraite Générale allemande ne soit exécutée.

**NOTE :** Le joueur allemand commence avec un marqueur Retranchements sur la carte (hexagone 86 — Metz)

**9.7.2** Une fois que le joueur allemand construit des tranchées, les deux joueurs peuvent construire des retranchements jusqu'à la fin de la partie. Un joueur ne peut placer des retranchements que dans un hexagone qui contient des unités d'infanterie ravitaillées amies ET ennemies.

**Exception :** À la fin d'une Retraite Générale allemande, le joueur allemand (uniquement) peut construire des tranchées sans que de l'infanterie ennemie ravitaillée ne soit présente.

Cela coûte un CAP pour placer un marqueur Retranchements dans un hexagone. Une fois qu'un hexagone est retranché, il le reste jusqu'à la fin du jeu. Les tranchées ne sont jamais enlevées (l'hexagone lui-même est retranché — les unités dans l'hexagone peuvent bouger).

Peut importe le joueur qui place un retranchement, son DRM sur le combat s'applique à la fois aux Allemands et aux Alliés quand ils attaquent. Les DRM de tranchées affectent uniquement le tir de l'attaquant.

Un seul marqueur de Retranchement peut être placé dans un même hexagone.

### 9.7.3 Niveaux de retranchement

Quand il est placé sur la carte, un marqueur de Retranchements est toujours du côté +1. Pendant le Segment d'Amélioration des Retranchements de la Phase Administrative, tous les hexagones contenant un marqueur de Retranchements de niveau +1 DRM et des unités de combat ravitaillées des DEUX camps sont retournés du côté +2 DRM. Un Retranchement ne peut jamais fournir un DRM de plus de +2. *Le DRM de +1 ou de +2 représente la somme de "creusements" effectués.*

Le DRM s'ajoute à tous les jets de dé des attaquants non HA.

**NOTE DE CONCEPTION :** En 1914, les tranchées étaient construites sur ou près de la ligne de front (la seule exception fut l'enterrement allemand après la retraite de la Marne, représenté par la règle de Retraite Générale, où les Allemands se retranchèrent avant l'arrivée des Alliés). Inévitablement, une fois qu'un camp s'enterre, l'autre en fait autant. Réfléchissez bien avant de dépenser un CAP pour retrancher un hexagone particulier — les retranchements rendent l'attaque bien plus ardue pour les deux camps.

## 9.8 Désorganisation

### 9.8.1 Généralités

Seules les unités d'infanterie et de cavalerie deviennent Désorganisées. Cela est indiqué en les retournant (du côté réduit) (les unités de HQ et de HA retournées ne sont pas Désorganisées, et les Forts sont réduits plutôt que Désorganisés). La Désorganisation, est le résultat du combat ou du défaut de ravitaillement.

### 9.8.2 Effets de la Désorganisation:

- Les unités Désorganisées ont un Potentiel de Mouvement d'un seul hexagone quand elles sont activées (elles peuvent bouger plus vite quand elles accompagnent des HQ).
- Les unités Désorganisées ne peuvent pas entrer dans un hexagone qui contient des unités ennemies ou des Forts à moins qu'elles ne soient accompagnées par des unités non Désorganisées, ou que l'hexagone soit sous contrôle ami.
- Les unités Désorganisées ne sont pas obligées d'attaquer (cf. l'exception à la FoW) et ne sont jamais placées en Réserve lors d'une Bataille.
- Une unité Désorganisée qui subit un Hit au combat est éliminée.

### 9.8.3 Réorganisation

**a.** Cela coûte 1 CAP pour réorganiser toutes les unités de combat ravitaillées d'un même hexagone. Pour être éligible à la Réorganisation, chaque hexagone doit être complètement libre de toute unité ou Fort ennemis (y compris de Forts assiégés).

**NOTE :** La Réorganisation peut également se faire sans coût de CAP pendant la Phase Administrative (cf. règle 11.2.7).

**b.** La Réorganisation entraîne l'abandon de l'Initiative au profit du joueur adverse.

- Si la première activation effectuée est une Réorganisation, la seconde activation (si il y en a) doit également être une Réorganisation. Sinon, l'Initiative est automatiquement abandonnée au profit du joueur adverse après la première activation.
- Si la première activation n'est pas une

Réorganisation, la seconde activation peut en être une — dans ce cas l'Initiative est abandonnée à cause des deux activations consécutives tout comme suite à une Réorganisation :

**NOTE :** Rappelez vous, si vous voulez effectuer une autre activation en plus d'une Réorganisation, cette autre activation doit être la première activation.

## 10.0 Phase de Mouvement Stratégique

### 10.1 Généralités

Cette phase suit la Phase Action, et puisque des CAP sont nécessaires, les joueurs désirant effectuer un Mouvement Stratégique doivent faire attention à ne pas dépenser tous leurs CAP disponibles pendant la Phase Action. Le Mouvement Stratégique coûte 1 CAP par unité (quels que soient sa taille ou son type, y compris les HQ). Les unités de HA allemandes ne peuvent pas effectuer de Mouvement Stratégique.

### 10.2 Mouvement Stratégique ferroviaire (les deux camps)

Une unité qui effectue un Mouvement Stratégique ferroviaire doit débiter, terminer, et se déplacer uniquement dans des hexagones de rails sous contrôle ami (sans s'occuper de la présence d'unités ennemies). Un tel mouvement doit passer par des hexagones connectés par des voies ferrées qui peuvent relier une Source de Ravitaillement amie allemande ou française. Les unités qui effectuent un Mouvement Stratégique ferroviaire peuvent se déplacer jusqu'à 10 hexagones.

### 10.3 Restrictions au Mouvement Stratégique ferroviaire

- Aucun Mouvement Stratégique ferroviaire n'est autorisé sur la carte aux tours 1 & 2 pour aucun des joueurs.
- Les unités françaises et britanniques peuvent effectuer un Mouvement Stratégique ferroviaire à partir du Tour de jeu 3.
- Les unités allemandes peuvent effectuer un Mouvement Stratégique ferroviaire à partir du Tour de Jeu 3 dans des hexagones allemands, et à partir du Tour de Jeu 5 dans des hexagones alliés arborant des marqueurs de contrôle allemands.
- Les unités belges ne peuvent jamais effectuer de Mouvement Stratégique ferroviaire.
- Les unités britanniques peuvent traverser, mais pas rester dans, Paris quand elles effectuent un Mouvement Stratégique ferroviaire.

### 10.4 Mouvement Stratégique maritime allié

Une unité qui effectue un Mouvement Stratégique

maritime doit commencer et terminer son mouvement dans un hexagone sous contrôle ami contenant une ville côtière nommée (Zeebrugge/Ostend, hexagone 32; Dunkerque, hexagone 23; Calais/Boulogne, hexagone 14; Dieppe, hexagone 7; Le Havre, hexagone 1). L'hexagone de fin de mouvement doit avoir un numéro d'hexagone inférieur (doit être plus à l'Ouest) que celui de l'hexagone du port de départ.

**NOTE :** C'est un mécanisme conçu pour la retraite alliée, si cela est nécessaire.

Les unités belges ne peuvent jamais effectuer de Mouvement Stratégique maritime.

## 11.0 La Phase Administrative

Pendant la Phase Administrative, les étapes décrites ci-dessous sont effectuées dans l'ordre suivant :

### 11.1 Déterminez si le joueur allemand a remporté une victoire immédiate.

Le joueur allemand remporte une victoire immédiate si il a obtenu le contrôle de Paris pendant le Tour de Jeu en cours et si le total de VP alliés du Plan 17 est inférieur à la moitié du total des VP allemands (cf. règle 3.2.4.a). Au Tour de Jeu 7 (scénario 2) ou 15 (scénarios 1 ou 3), déterminez normalement la victoire (cf. règle 3.2.4c). Si c'est le Tour de Jeu 9, déterminez les totaux de VP intermédiaires (cf. règle 3.2.4d).

### 11.2 Phase de Vérification du Ravitaillement

**11.2.1** Pendant cette phase, les unités de combat de HQ et de HA vérifient leur Ravitaillement. Elles sont ravitaillées si elles peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement depuis leur hexagone jusqu'à un hexagone de rails adjacent sous contrôle ami, puis le long d'une voie ferrée — une ligne d'hexagones de rails contigus sous contrôle ami jusqu'à un hexagone de Source de Ravitaillement ami. Retirez les marqueurs Non Ravitaillé [Out of Supply] des unités qui peuvent désormais tracer une Ligne de Ravitaillement.

**11.2.2** Les unités incapables de tracer une Ligne de Ravitaillement selon 11.2.1 ci-dessus sont considérées Non Ravitaillées (OoS) (cf. règle 11.3 - Attrition). Placez (ou laissez) des marqueurs Non Ravitaillé sur ces unités.

**11.2.3** Les Forts ne nécessitent pas de Ravitaillement et ne le vérifient pas, mais peuvent capituler (cf. règle 9.5.3).

**11.2.4 Sources de Ravitaillement alliées :** Les unités

ne peuvent tracer de Ligne de Ravitaillement que jusque dans des hexagones de la bonne nationalité. Les Sources de Ravitaillement alliées sont :

- UNITES FRANCAISES : hexagones 1, 4, 13, 61, 80, et 89.
- UNITES BRITANNIQUES : hexagones 1, 4, et 14.
- UNITES BELGES : hexagones 1 et 14.
- ANTWERP : Les unités belges et la British Royal Naval Division (RN) sont ravitaillées dans Antwerp (hexagone 52) jusqu'à ce que l'hexagone passe sous contrôle allemand.

**11.2.5 Sources de Ravitaillement allemandes :** Les unités allemandes sont ravitaillées par les hexagones 91, 94, 100, 105, 107.

**11.3 Attrition** (cf. règle 11.2.2) : L'Attrition entraîne les effets suivants :

- Les unités de combat Désorganisées considérées comme étant OoS lors du Segment d'Attrition sont éliminées.
- Les unités de combat non Désorganisées considérées comme étant OoS lors du Segment d'Attrition sont Désorganisées.

*NOTE : Si toutes les unités d'infanterie ennemies survivantes d'un hexagone deviennent Désorganisées, tout Fort assiégé dans cet hexagone voit son marqueur Assiégé retiré.*

- Les unités de HQ et de HA considérées comme étant OoS lors du Segment d'Attrition sont retournées (si cela n'est pas déjà fait) mais ne sont pas éliminées.
- Les Forts ne sont pas affectés par l'Attrition. **Cependant, les Forts assiégés peuvent être obligés de se rendre. Après avoir résolu** le Segment d'Attrition, jetez un dé pour chaque Fort assiégé pour déterminer si il se rend. Sur un jet de 1 ou 2, tout Fort sans garnison importante capitule, et est retiré. Sur un jet de dé 1, les Forts ayant une importante garnison capitulent et sont retirés (cf. 9.5.3c).

### 11.4 Segment de Réorganisation des Unités Ravitaillées

Pendant ce segment, les deux joueurs retournent toutes les unités de combat Désorganisées Ravitaillées (tout comme les unités de HQ et de HA Ravitaillées) du côté normal sans aucun coût de CAP.

#### Exceptions:

- Les unités de combat OoS ne peuvent pas être retournées du côté de pleine puissance.
- Toutes les unités de combat Désorganisées situées dans des hexagones contenant des unités de combat ou des Forts ennemis ne sont pas forcément

Réorganisées.

- Dans les hexagones qui contiennent une ou deux unités de combat amies ravitaillées, une unité de combat Désorganisée peut être retournée du côté de pleine puissance.
- Dans les hexagones qui contiennent trois unités de combat amies ravitaillées ou plus, deux unités de combat Désorganisées peuvent être retournées du côté de pleine puissance.
- Les unités qui sont Réorganisées sont au choix du joueur concerné. Les unités de HQ ou de HA retournées qui sont ravitaillées peuvent toujours être replacées sur leur face avant.

### 11.5 Segment d'Amélioration des Tranchées

Les Retranchements +1 DRM placés dans des hexagones contenant des unités d'infanterie des deux camps pleinement ravitaillées sont retournés du côté +2 DRM.

### 11.6 Segment d'Avance du Tour de Jeu

Si le scénario n'est pas terminé, avancez le marqueur de Tour de Jeu et entamez un nouveau tour.

## 12.0 La Force Expéditionnaire Britannique (BEF) et la Belgique

### 12.1 La BEF fait cavalier seul

*NOTE DE CONCEPTION : Les Britanniques n'étaient pas engagés à 100% dans la campagne. Le Ministre de la Guerre, Kitchener, avait ordonné à Sir John French, le commandant de la BEF, de retraiter avec la 5<sup>ème</sup> Armée Française au lieu de retraiter jusque dans les ports de la Manche.*

Aux Tours de Jeu 1 à 5, le joueur allié perd un VP de Plan 17 par Tour si une ou plusieurs unités britanniques occupent un hexagone du Plan Schlieffen à la fin de la Phase Action.

### 12.2 Les méprisables et insignifiants Belges

*NOTE DE CONCEPTION : Tirant les leçons de ses erreurs lors de la guerre des Boers, l'Armée Régulière britannique était très bien entraînée avec un haut niveau d'aptitude au tir. Les Belges, l'armée la moins prête à se battre, combattirent malgré tout avec une étonnante ténacité.*

Dans toute Bataille Déclarée, le Potentiel de Combat de chaque unité d'infanterie britannique ou belge en défense est augmenté de un par rapport à ce qui est imprimé (il y a un cercle rouge autour de leur

Potentiel de Combat).

*NOTE DE CONCEPTION : Pour les Belges, le cercle rouge simule leur ténacité défensive. Les formations de la BEF ont déjà leur potentiel plus élevé que la plupart des autres Divisions alliées ou allemandes à cause de leur entraînement et leur habileté au tir. Leur cercle rouge simule leur habitude de se retrancher.*

### 12.3 Rule Britannia

Les Royal Naval et 7<sup>ème</sup> Divisions britanniques, quand elles entrent en tant que renforts, ont l'option supplémentaire d'être placées dans tout hexagone côtier sous contrôle ami. Les deux Divisions doivent tracer une Ligne de Ravitaillement normale. Antwerp sert de Source de Ravitaillement uniquement pour la Royal Naval Division (cf. règle 11.2.4).

### 12.4 Cavalerie d'Allenby

Aux Tours de Jeu 1 et 2, lors de la première Bataille déclarée dans un hexagone contre une force contenant de l'infanterie et de la cavalerie britanniques, le résultat de FoW est automatiquement une Escarmouche si le joueur allié le désire. Les batailles suivantes dans l'hexagone jettent le dé normalement sur la Table de FoW.

*NOTE DE CONCEPTION : Les Allemands prirent de manière répétée les écrans de cavalerie britanniques pour les principales lignes de résistance. Ces écrans firent non seulement gagner du temps au déploiement britannique, mais firent également que les attaques menées furent bien moins coordonnées que ce qui aurait dû être.*

### 12.5 Antwerp

**12.5.1** L'unité de Fort de l'hexagone 52 (Antwerp) ne peut pas être assiégée. Une grande partie de l'estuaire du Scheldt était hollandais, rendant ainsi impossible d'investir totalement Antwerp ou ses fortifications. L'hexagone 52 ne peut pas passer sous contrôle allemand jusqu'à ce que l'unité de Fort soit éliminée et que plus aucune unité de combat belge ne subsiste dans l'hexagone.

*NOTE DU DÉVELOPPEUR : L'un des plus chapitres les plus intéressants de la campagne de 1914 concerne comment Antwerp évolua d'un aspect mineur du plan stratégique allemand à une opération majeure. Tout simplement, les Allemands firent de mauvais calculs. Ils partirent du principe que la portion de l'armée belge qu'ils n'avaient pas détruite se disperserait. En fait, la plupart de l'armée belge retraits intacte à l'abri des défenses d'Antwerp. Ensuite, les Belges effectuèrent deux sorties réussies depuis Antwerp, obligeant les Allemands à déployer deux Corps pour protéger leurs lignes de ravitaillement devenues vulnérables. L'essentiel de*

*l'action prit place à une échelle trop petite pour être réellement illustrée dans Grand Illusion, ce qui fait que les règles suivantes s'appliquent SI le joueur allié choisit au Tour de Jeu 1 de faire retraits toutes les unités belges de l'hexagone 62 dans celui d'Antwerp (hexagone 52) :*

**12.5.2** Jusqu'au Tour de Jeu 7, si le joueur allemand maintient deux Corps d'Infanterie dans les hexagones 53 et/ou 62, l'armée belge doit rester dans l'hexagone 52 (à moins que le joueur allemand ne déclare une Bataille dans cet hexagone) et ne peut être activée (pour simuler les actions alternatives de sortie/repli qui ont lieu). Si le joueur allemand laisse moins de deux Corps d'Infanterie dans le ou les hexagones, le joueur allié est libre d'activer l'hexagone 52 et de bouger/déclarer des Batailles avec l'armée belge.

**12.5.3 Capturer Antwerp.** Si le joueur allemand a refoulé l'armée belge dans l'hexagone 52 (Antwerp), aucune unité allemande ne peut entrer dans l'hexagone 43 (Ghent) et le convertir à son contrôle tant qu'il reste des unités de combat belges dans l'hexagone 52 (Antwerp)

*NOTE DE CONCEPTION : L'attaque allemande fut un pur assaut frontal, dont l'objectif était de créer une brèche dans les fortifications situées au Sud du Scheldt. Aussi incroyable que cela puisse paraître, une immense voie de secours (hexagone 43) resta grande ouverte, et l'armée belge l'utilisa pour retraits et se mettre à l'abri. Bien sûr, en 1944 les Alliés retournèrent la politesse en permettant à la 15<sup>ème</sup> Armée Allemande de se réfugier en Hollande en traversant l'estuaire du Scheldt.*

**12.5.4** Aucune unité alliée ne peut utiliser l'hexagone du port d'Antwerp pour commencer ou terminer un Mouvement Maritime d'un quelconque type (à cause de la neutralité hollandaise de l'estuaire de Scheldt).

### 12.6 Namur

Si la 4<sup>ème</sup> Division belge est obligée de retraits, le joueur allié peut opter pour l'enlever de la carte et la replacer cinq cases plus loin sur la TRT. Elle peut revenir sur la carte à pleine puissance en étant placée dans tout hexagone côtier sous contrôle ami qui soit une Source de Ravitaillement belge.

*NOTE DE CONCEPTION : La 4<sup>ème</sup> Division belge retraits en France à travers la frontière, passa par Le Havre, et prit la mer pour débarquer afin de rejoindre le reste de l'armée belge.*

## 13.0 Installation des Scénarios

### 13.1 Déploiement (s'applique à tous les

## scénarios)

**13.1.1** Placez toutes les unités ayant un numéro de Renfort ou la mention 'PD' (Paris en Danger) sur la case appropriée de l'Echelle des Tours, ou dans la case PD de la carte. Placez toutes les unités de Forts de Remplacement (R) dans les cases appropriées de la carte. Une liste complète des unités de Forts est fournie plus bas dans le paragraphe 13.1.6. Sauf si vous jouez au scénario 3, mettez de côté toutes les unités qui ont une bande orange — elles ne seront pas utilisées. Les instructions de déploiement des unités ayant une bande orange sont décrites dans la section 14.3 (scénario 3). Les unités restantes sont déployées dans les hexagones dont le numéro correspond à celui qui se trouve dans l'angle supérieur droit des pions. La plupart des unités commencent la partie verso visible. Les unités ayant leur numéro d'hexagone de déploiement sur le recto commencent la partie de ce côté. Au choix du joueur allié, un maximum de deux unités d'infanterie britanniques peut être placé au départ dans l'hexagone 54 au lieu de l'hexagone 45 (comme indiqué sur toutes les unités britanniques de départ).

### 13.1.2 Marqueurs de Points de Victoire (VP)

a. Au début de la partie, placez les huit marqueurs VP du Plan 17 dans une tasse opaque. Aucun des joueurs ne doit connaître la valeur en Points de Victoire de ces marqueurs.

b. Placez le marqueur Victoire Alliée Automatique du côté Contrôle Allemand dans l'hexagone 94 (Trier).

c. Placez le marqueur de VP Allemands pour Paris du côté Contrôle Allié dans l'hexagone 19 (Paris).

d. Enfin, placez dans une autre tasse opaque les quinze marqueurs de VP allemands qui restent.

### 13.1.3 Placez les marqueurs suivants :

a. Placez le marqueur de Tour de Jeu dans la case Tour 1 de l'Echelle des Tours (TRT).

b. Placez le marqueur de Transfert sur le Front Est dans la case Tour 3 de la TRT.

c. Placez les marqueurs Joffre II et Falkenhayn dans leur case près de la TRT.

d. Sur l'Echelle Générale, placez :

- Le marqueur de CAP allié dans la case 4
- Le marqueur de CAP allemand dans la case 6
- Le marqueur de Batailles Obligatoires Alliées dans la case 1 et celui du Plan 17 dans la case 3 (Mulhouse, dans l'hexagone 104, a été libérée, provoquant la liesse à travers toute la France)
- Les marqueurs allemands de VP et de Batailles Obligatoires dans la case 0

### e. Grille de Bataille :

1) Les marqueurs de Hit alliés et allemands sont placés dans leurs cases respectives

2) Les marqueurs suivants sont placés dans la case des Marqueurs de Bataille :

- DRM +1 ou +2 de TEM
- DRM +1 ou +2 de Retranchement
- Escarmouche/Contre-attaque
- Déroute/Attaque Surprise
- Attaque Concentrique
- Fort en défense dans l'Hexagone de Bataille
- Bataille Obligatoire du Plan 17

f. Placez un marqueur de Tranchées niveau un (+1) dans l'hexagone 86 (Metz) et celui de Fin de Voie Ferrée [End of Rail Net] dans l'hexagone 56 (cf. règle 11.2.1d).

g. Placez un marqueur de Contrôle Allemand dans les hexagones 72 et 73

**13.1.4** Placez les marqueurs de Forces alliées et allemandes sur la carte dans leurs cases respectives.

**13.1.5** Tous les autres marqueurs sont mis de côté à portée de main.

### 13.1.6 Unités de Forts

a. Toutes les unités de Forts commencent chaque scénario du côté de leur plus haute valeur imprimée. Toutes les unités de Forts de Remplacement (R) commencent chaque scénario sur la carte dans la case Pions de Remplacement des Forts [Fort Replacement Step Counters].

b. Toutes les unités de Forts n'ont pas leur valeur réduite de manière régulière.

c. Certaines unités de Forts ont un Potentiel de Combat de deux sur leur dernier Pas, alors que d'autres ont un potentiel final de un. D'une manière générale, les grands Forts les plus modernes ont un Potentiel final de deux, alors que les pions qui représentent de vieux Forts ou une ligne de plus petits Forts sans soutien ont un potentiel final de un.

### 1) Forts belges

#### Hexagone 52 (Antwerp) :

- Scénarios 1 et 2 – commence avec le pion Antwerp de potentiel 5, remplacé avec le pion Antwerp de potentiel 3 (R).
- Scénario 3 – Si l'option Etat d'alerte Belge est choisie, il commence avec le pion Antwerp de potentiel 5 + 1 à bande orange, puis est remplacé par le pion Antwerp de potentiel 3 + 1 (R).

**Hexagone 64 (Namur) :** Tous les scénarios – commence avec le Pion Namur de potentiel 3 + 1.

Il n'y a pas de pion de remplacement. Namur était un fort petit mais bien défendu.

#### Hexagone 72 (Liège):

- Scénarios 1 et 2 – pas de pion de Fort. Les énormes canons allemands ont déjà fait leur travail.
- Scénario 3 - Si l'option Etat d'alerte Belge est choisie, il commence avec le pion Liège de potentiel 4 à bande orange, puis est remplacé par le pion Liège de potentiel 2 (R).

#### 2) Forts allemands

**Hexagone 86 (Metz) :** Tous les scénarios – deux unités de Forts occupent l'hexagone : Metz 5 et Metz 3 commencent sur la carte; Metz 3 (R) remplace le pion Metz 5.

**Hexagone 94 (Trier) :** Tous les scénarios – le pion Trier 3 commence sur la carte. Il n'y a pas de pion Trier (R).

**Hexagone 105 (Strasbourg) :** Tous les scénarios – le pion Strasbourg 5 commence sur la carte; Strasbourg 3 (R) remplace Strasbourg 5.

#### 3) Forts français

Toutes les unités de Forts sans bande orange sont déployées dans les trois scénarios.

**Hexagone 10 (Versailles) :** Un pion 2,1

**Hexagone 19 (Paris) :** Au départ un pion 5,4 et un pion 2,1 (R)

**Hexagone 24 (Hazebrouck) :** Unité de Fort à bande orange optionnelle, un pion 3,2 (scénario 3 : seulement si l'option alliée n°2 est choisie)

**Hexagone 34 (Lille) :** Unité de Fort à bande orange optionnelle, un pion 3,2 (scénario 3 : seulement si l'option alliée n°2 est choisie)

**Hexagone 54 (Maubeuge) :** Au départ un pion 5 +2, 4 +2 et un pion (R) 3 +1, 2 +1

**Hexagone 67 (Verdun) :** Au départ un pion 5 +2, 4 +2 et un pion (R) 3 +2, 2 +2

**Hexagone 76 (Verdun) :** Au départ un pion 5 +3, 4 +3 et un pion (R) 3 +3, 2 +3

**Hexagone 77 (St Mihiel) :** Au départ un pion 4, 3 et un pion (R) 2, 1

**Hexagone 79 (Langres) :** Au départ un pion 4, 3 et un pion (R) 2, 1

**Hexagone 87 :** Deux pions de Forts dans l'hexagone :

- Nancy : Au départ un pion 4 +1, 3 +1 et un pion (R) 2 +1, 1 +1
- Toul : Au départ un pion 5 +2, 4 +2 et un pion (R) 3 +2, 2 +2

**Hexagone 98 :** Deux pions de Forts dans l'hexagone :

- Epinal : Au départ un pion 4, 3 et un pion (R) 2, 1
- Epinal : Au départ un pion 5 +2, 4 +2 et un pion (R) 3 +2, 2 +2

**Hexagone 104 – Belfort :** Au départ un pion 5 +2, 4 +2 et un pion (R) 3 +2, 2 +2

## 14.0 Scénarios

### 14.1 Scénario 1. La Campagne historique complète

**Durée :** 15 Tours de Jeu

**Déploiement :** Consultez la section 13

#### 14.1.1 Règles spéciales

**a. ALLIES :**

**Retraite belge :** Si, pendant le premier Tour uniquement, le joueur allemand déclare une Bataille contre la force belge qui se trouve dans l'hexagone 62 (Bruxelles), le joueur allié peut immédiatement déclarer un Avantage Tactique au Défenseur (cf. Table des Fortunes de Guerre, jet de dé de 7), dépenser un CAP, et retirer *toutes* les unités belges dans l'hexagone 52 (Antwerp). L'Initiative reste au joueur allemand, sauf si c'était sa seconde activation consécutive.

*NOTE DU CONCEPTEUR/DÉVELOPPEUR :* Historiquement, le Roi de Belges Albert et ses hommes s'écartèrent de la route du raz de marée allemand en se réfugiant dans la relative sécurité des forts d'Antwerp. Rappelez vous que le joueur allié ne peut dépenser qu'un seul CAP "vers le Nord" au Tour de Jeu 1 (voir plus bas). Si il est utilisé pour un hexagone autre que l'hexagone 62, l'armée belge devra certainement rester sur place et se battre contre les Allemands.

#### Restrictions au Commandement allié (Tour de Jeu 1) :

Le joueur allié ne peut pas activer les hexagones 66 et 76 (les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> Armées Françaises), et ne peut activer que l'un de ces hexagones :

- 62 (l'armée belge) **NOTE :** Opter pour le Retrait Belge (ci-dessus) compte pour une activation car un CAP est dépensé.
- 54 (les Divisions de Cavalerie et éventuellement deux unités d'infanterie britanniques)
- 46 (5<sup>ème</sup> Armée Française)

- 45 (la BEF)

**Restrictions de Maubeuge :** Aucune unité allemande ne peut entrer dans l'hexagone 54 (Maubeuge) au Tour de Jeu 1. Aucune unité alliée qui ne commence par la partie dans l'hexagone 54 ne peut entrer dans cet hexagone aux tours 1 ou 2. Exception : Le joueur allié peut choisir de déployer dès le départ deux unités d'infanterie dans l'hexagone 54.

*NOTE DE CONCEPTION : Malgré la chute des forts de Liège le 17 août, les Allemands essayaient toujours de faufiler une longue colonne logistique le long d'un passage très étroit, qui limitait la vitesse de leur avance initiale en Belgique. Comme pour les Alliés, bien que le 2<sup>ème</sup> Corps Britannique ait mené une action de retardement efficace à Mons, il serait hautement irréaliste de permettre au joueur allié de créer un Festung Maubeuge aux tours 1 ou 2.*

**Batailles Obligatoires alliées des hexagones de VP du Plan 17 (Tours de Jeu 1, 2, 3 et 4) :** Au Tour 1, le marqueur de Batailles Obligatoires allié est placé sur la première case de l'Echelle des Tours. Au Tour de Jeu 2, le marqueur est placé sur la case 2. Aux Tours 3 et 4, le marqueur de Batailles Obligatoires est placé sur la case correspondant à chacun de ces Tours.

- Le joueur allié a l'option de déclarer et d'effectuer ces Batailles Obligatoires pendant la Phase Action de chaque Tour de Jeu.
- Si des Batailles Obligatoires sont résolues dans un hexagone de VP du Plan 17, gagnez un VP de Plan 17 par hexagone et diminuez le marqueur de Batailles Obligatoires Restantes de un. Le VP ainsi obtenu s'ajoute aux éventuels VP du Plan 17 gagnés pour avoir fait passer l'hexagone sous contrôle allié.
- Si la Bataille Obligatoire est effectuée dans un hexagone qui n'est pas un hexagone de VP du Plan 17, le marqueur de Batailles Obligatoires Restantes est diminué de un, mais aucun VP n'est attribué au joueur allié.
- Pendant le Segment de Réduction de VP des Batailles Obligatoires de la Phase Administrative, diminuez le total de VP alliés du Plan 17 de un pour chaque Bataille Obligatoire restante.
- Si le joueur allié déclare et effectue une Retraite Générale avant que toutes les Attaques Obligatoires ne soient résolues, ne tenez plus compte des Attaques Obligatoires restantes (puisque le Haut Commandement allié a ordonné un retrait, cela implique que ces attaques sont annulées).
- Les Batailles Obligatoires dans les hexagones de VP alliés du Plan 17 simulent l'extrême optimisme du Haut Commandement français à ordonner des attaques à tout prix. De ce fait, les résultats 3

(Attaquant prudent), 4 (Escarmouche), 7 (Avantage Tactique au Défenseur), et 10 (Contre-attaque) de la table de FoW sont ignorés.

- Elan français : Chaque unité ou pile d'unités du défenseur (y compris les unités de Forts) qui participe à une Bataille Obligatoire dans un hexagone de VP du Plan 17 fait feu avec un DRM négatif égal au chiffre d'Effet du Terrain de l'Hexagone de Bataille à son jet de dé de combat. A la fin de la Bataille, si la force alliée attaquante n'a pas subi de Hits, le joueur allemand place un Hit sur une unité alliée (l'unité ne doit pas être Désorganisée si cela est possible).

**Remplacements de la BEF (Tour de Jeu 8) :** Pendant la Phase de Renfort et de Remplacement, une unité d'infanterie de la BEF éliminée peut être placée sur la carte comme Renfort variable. Si aucune unité de la BEF n'est disponible, l'option est perdue — elle ne peut être reportée à un tour ultérieur.

**Remplacements de la BEF et belges (Tour de Jeu 12) :** Pendant la Phase de Renfort et de Remplacement, une unité d'infanterie de la BEF et une unité d'infanterie belge éliminées peuvent être placées sur la carte du côté Désorganisé comme Renforts variables. Si une unité d'infanterie éliminée de l'une de ces deux nationalités est indisponible, l'option est perdue pour cette nationalité — elle ne peut être reportée à un tour ultérieur.

#### b. ALLEMANDS :

**HQ allemand de renfort (Tour de Jeu 6) :** Le HQ allemand "Détachement" qui entre comme Renfort variable peut être placé dans un hexagone contenant un HQ allemand (les HQ numérotés). Le HQ numéroté est placé un Tour plus loin sur la TRT et entrera comme Renfort variable (historiquement, le HQ de la 7<sup>ème</sup> Armée Allemande fut envoyé en Flandres pour coordonner les attaques prévues vers Ypres).

**Batailles Obligatoires allemandes (Tours de Jeu 12 à 15) :** Le marqueur de Batailles Obligatoires allemand est placé sur la case 1 de l'Echelle Générale au début de chaque Tour de Jeu. Le joueur allemand à la possibilité et déclarer et de résoudre une Bataille Obligatoire pendant la Phase Action de chaque Tour de Jeu. Pour chaque Bataille Obligatoire non effectuée, diminuez le total de VP allemands de un.

#### c. LES DEUX :

##### **Renforts Désorganisés :**

- **A partir du Tour 8 :** Quand des CAP individuels sont utilisés pour ramener des unités de combat détruites de la pile des unités éliminées comme Renforts deux Tours plus tard, ces unités doivent revenir sur la carte du côté Désorganisé (réduit).

• **A partir du Tour 10 :** Quand deux CAP sont utilisés pour ramener immédiatement une unité de la pile des unités éliminées, l'unité entre du côté Désorganisé — effectivement, toute unité de Renfort ramenée de la pile des unités éliminées en dépensant des CAP entrera du côté Désorganisé du Tour de Jeu 10 jusqu'à la fin de la partie.

**Fatigue : A partir du Tour 12 :** Pas plus de la moitié des unités de combat Désorganisées (arrondie au supérieur) ne peut être Réorganisées dans les hexagones où normalement toutes les unités Désorganisées pouvaient se Réorganiser (que ce soit en dépensant un CAP ou pendant la Phase Administrative).

**14.1.2 Vainqueur du scénario.** Le vainqueur du scénario est déterminé en comparant le nombre de Points de Victoire (VP) alliés et allemands [cf. a., b., c. et d. ci-dessous] à certains moments du scénario [cf. 14.1.2 plus bas] :

**a. VP alliés.** Les seuls VP alliés pouvant être gagnés sont ceux du Plan 17, et ceux-ci ne peuvent être obtenus que de l'une de ces deux manières :

1) Pour contrôler des hexagones de VP du Plan 17 (hexagones 85, 86, 95, 96, 100, 103, 105 et 107). Au moment où un hexagone de VP du Plan 17 passe sous contrôle allié, tirez au hasard un marqueur 17 VP de la tasse et placez le sur l'hexagone de VP du Plan 17 que l'Allié vient de contrôler. Enregistrez immédiatement ces VP en déplaçant le marqueur de VP du Plan 17 du nombre de cases approprié sur l'Échelle Générale. Le joueur allié reçoit le double des VP indiqués pour le contrôle des hexagones 86 et 105 (Metz et Strasbourg). Le joueur allié reçoit ces VP de manière permanente même si plus tard l'hexagone repasse sous contrôle allemand.

2) Pour avoir effectué des Batailles Obligatoires dans des hexagones de VP du Plan 17 lors des Tours de Jeu 1 à 4 (cf. règle 9.1.1)

**b. VP allemands.** Le joueur allemand gagne des VP uniquement pour la prise de Paris (hexagone 19) ou pour les quinze hexagones de VP allemands : 8, 14, 16, 23, 26, 34, 36, 38, 48, 52 (Antwerp, hexagone 52, a la case rouge VP omise — nous l'avons oubliée), 58, 76, 87, 98 et 104. Le joueur allemand reçoit le double de VP pour le contrôle des hexagones 76 et 87 (Verdun et Toul/Nancy).



Ruines d'un fort à Maubeuge

**c. Des Points de Victoire peuvent être perdus pour :**

- Ne pas réussir à effectuer des Batailles Obligatoires (pour les deux joueurs — cf. règle 9.1.1). Chaque attaque non effectuée diminue le total de VP du camp concerné de 1 VP.
- Effectuer une Retraite Générale (pour les deux joueurs — cf. règles 8.7.2 et 8.7.3)
- Le joueur allié peut perdre des VP si la BEF rompt le contact avec l'Armée Française (cf. règle 12.1)
- Le joueur allemand peut perdre des VP pour ne pas avoir effectué de Retrait de Troupes du Front de l'Est (cf. règle 7.3)
- Un total de VP peut être négatif à cause des actions décrites ci-dessus.

**d. Ravitaillement et Points de Victoire**

- 1) Si elles participent à une Bataille Obligatoire aux Tours de Jeu 1 à 4, les unités attaquantes doivent pouvoir tracer une Ligne de Ravitaillement depuis l'Hexagone de Bataille de VP du Plan 17 pour que la bataille compte dans les VP.
- 2) Si elles gagnent des VP pour le contrôle d'un hexagone de VP du Plan 17, les unités alliées dans cet hexagone doivent pouvoir tracer une Ligne de Ravitaillement.
- 3) Si elles gagnent des VP pour le contrôle allemand d'un hexagone de VP, l'hexagone sous contrôle allemand peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une Source de Ravitaillement allemande.

**14.1.3 Détermination du Vainqueur.**

**a. Détermination de la Victoire Immédiate Allemande.** La Victoire Immédiate Allemande ne peut se produire qu'une seule fois. Lors de n'importe quel Tour où Paris (hexagone 19) passe pour la première fois sous contrôle allemand, vérifiez si les Allemands ont remporté une Victoire Immédiate à la fin du Tour de Jeu.

- De la tasse opaque, tirez au hasard et placez un marqueur de VP allemand sur chaque hexagone de VP sous contrôle allemand ravitaillé, hors Paris.
- Ajustez le marqueur de VP en l'augmentant de la valeur de chaque marqueur de VP.
- Retournez le marqueur VP de Paris du côté du contrôle allemand, et ajoutez 10 VP au total de VP allemands.

Les Allemands gagnent une Victoire Immédiate si le total de VP français du Plan 17 VP est inférieur à la moitié du total de VP allemands. Si les Allemands n'ont pas remporté de Victoire Immédiate :

- Le marqueur VP de Paris reste sur le côté du contrôle allemand.
- Les 10 VP allemands pour Paris demeurent dans le total des VP allemands jusqu'à la fin du scénario ou jusqu'à ce que l'hexagone de Paris revienne sous

- contrôle allié.
  - Retirez de la carte tous les marqueurs de VP allemands hors Paris et remettez les dans la tasse, en réduisant le total des VP allemands de la valeur de chaque marqueur ainsi retiré.
  - Le jeu continue.
- b. Victoire alliée par Mort Subite.** A l'instant où le joueur allié obtient le contrôle de l'hexagone 94 (Trier), la partie se termine sur une victoire automatique alliée.
- c. Victoire normale.** Pendant la Phase de Détermination du Vainqueur du Tour 15, comparez le nombre de VP allemands à celui des Alliés.
- De la tasse opaque, tirez au hasard et placez un marqueur de VP allemand sur chaque hexagone ravitaillé de VP sous contrôle allemand, hors Paris, qui ne contient pas déjà de marqueur de VP allemand.
  - Ajustez le marqueur de VP en l'augmentant de la valeur de chaque marqueur de VP placé à cet instant.

Si le total allemand est de 6 ou plus ET qu'il est au moins supérieur à deux fois le total allié, le joueur allemand gagne. Sinon, les Alliés l'emportent. Notez qu'un match nul n'est pas possible (historiquement les Alliés sont considérés comme ayant remporté une légère victoire, car bien que les Allemands aient conquis la plupart de la Belgique et une grande partie du Nord de la France, ils échouèrent dans leur tentative de gagner la guerre en six semaines).

**d. Calcul intermédiaire des VP.** Lors du Segment de Calcul Intermédiaire des VP du Tour de Jeu 9 du scénario 1, tirez au hasard les marqueurs de VP allemands et placez les dans les hexagones ravitaillés de VP sous contrôle allemand. A mesure que chaque marqueur est placé et révélé, ajoutez les VP au total de VP allemand sur l'Echelle Générale et ajustez le marqueur de VP allemands en conséquence. Le scénario ne s'arrête pas à ce moment là, quels que soient les VP totaux. La partie continue. Les deux joueurs ont maintenant une idée générale de leur proximité (ou non) avec la victoire. Si un hexagone de VP allemand passe ensuite sous contrôle allié, retirez le marqueur de VP, remplacez le dans la tasse, et diminuez le total de VP allemands de la valeur du marqueur.

## 14.2 Scénario Deux. La campagne historique courte

**Durée :** 7 Tours de Jeu

**Déploiement :** Cf. Section 13

### 14.2.1 Règles spéciales

ALLIES :

**Retraite belge :** Si, pendant le premier Tour uniquement, le joueur allemand déclare une Bataille contre la force belge qui se trouve dans l'hexagone 62 (Bruxelles), le joueur allié peut immédiatement déclarer un Avantage Tactique au Défenseur (cf. Table des Fortunes de Guerre, jet de dé de 7), dépenser un CAP, et retirer *toutes* les unités belges dans l'hexagone 52 (Antwerp). L'Initiative reste au joueur allemand, sauf si c'était sa seconde activation consécutive.

*NOTE DU CONCEPTEUR/DÉVELOPPEUR :* Historiquement, le Roi de Belges Albert et ses hommes s'écartèrent de la route du raz de marée allemand en se réfugiant dans la relative sécurité des forts d'Antwerp. Rappelez vous que le joueur allié ne peut dépenser qu'un seul CAP "vers le Nord" au Tour de Jeu 1 (voir plus bas). Si il est utilisé pour un hexagone autre que l'hexagone 62, l'armée belge devra certainement rester sur place et se battre contre les Allemands.

**Restrictions au Commandement allié (Tour de Jeu 1) :** Le joueur allié ne peut pas activer les hexagones 66 et 76 (les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> Armées Françaises), et ne peut activer que l'un de ces hexagones :

- 62 (l'armée belge) *NOTE :* Opter pour le Retrait Belge (ci-dessus) compte pour une activation car un CAP est dépensé.
- 54 (les Divisions de Cavalerie et éventuellement deux unités d'infanterie britanniques)
- 46 (5<sup>ème</sup> Armée Française)
- 45 (le BEF)

**Restrictions de Maubeuge :** Aucune unité allemande ne peut entrer dans l'hexagone 54 (Maubeuge) au Tour de Jeu 1. Aucune unité alliée qui ne commence par la partie dans l'hexagone 54 ne peut entrer dans cet hexagone aux tours 1 ou 2. Exception : Le joueur allié peut choisir de déployer dès le départ deux unités d'infanterie dans l'hexagone 54.

*NOTE DE CONCEPTION :* Malgré la chute des forts de Liège le 17 août, les Allemands essayaient toujours de faufiler une longue colonne logistique le long d'un passage très étroit, qui limitait la vitesse de leur avance initiale en Belgique.

*Comme pour les Alliés, bien que le 2<sup>ème</sup> Corps Britannique ait mené une action de retardement efficace à Mons, il serait hautement irréaliste de permettre au joueur allié de créer un Festung Maubeuge aux tours 1 ou 2.*

**Batailles Obligatoires alliées des hexagones de VP du Plan 17 (Tours de Jeu 1, 2, 3 et 4) :** Au Tour 1, le marqueur de Batailles Obligatoires allié est placé sur la première case de l'Echelle des Tours. Au Tour de Jeu 2, le marqueur est placé sur la case 2. Aux Tours 3 et 4, le marqueur de Batailles Obligatoires est placé sur la case correspondant à chacun de ces Tours.

- Le joueur allié a l'option de déclarer et d'effectuer ces Batailles Obligatoires pendant la Phase Action de chaque Tour de Jeu.
- Si des Batailles Obligatoires sont résolues dans un hexagone de VP du Plan 17, gagnez un VP de Plan 17 par hexagone et diminuez le marqueur de Batailles Obligatoires Restantes de un. Le VP ainsi obtenu s'ajoute aux éventuels VP du Plan 17 gagnés pour avoir fait passer l'hexagone sous contrôle allié.
- Si la Bataille Obligatoire est effectuée dans un hexagone qui n'est pas un hexagone de VP du Plan 17, le marqueur de Batailles Obligatoires Restantes est diminué de un, mais aucun VP n'est attribué au joueur allié.
- Pendant le Segment de Réduction des VP des Batailles Obligatoires de la Phase Administrative, diminuez le total de VP alliés du Plan 17 de un pour chaque Bataille Obligatoire restante.
- Si le joueur allié déclare et effectue une Retraite Générale avant que toutes les Attaques Obligatoires ne soient résolues, ne tenez plus compte des Attaques Obligatoires restantes (puisque le Haut Commandement allié a ordonné un retrait, cela implique que ces attaques sont annulées).
- Les Batailles Obligatoires dans les hexagones de VP alliés du Plan 17 simulent l'extrême optimisme du Haut Commandement français à ordonner des attaques à tout prix. De ce fait, les résultats 3 (Attaquant prudent), 4 (Escarmouche), 7 (Avantage Tactique au Défenseur), et 10 (Contre-attaque) de la table de FoW sont ignorés.
- Elan français : Chaque unité ou pile d'unités du défenseur (y compris les unités de Forts) qui participe à une Bataille Obligatoire dans un hexagone de VP du Plan 17 fait feu avec un DRM négatif égal au chiffre d'Effet du Terrain de l'Hexagone de Bataille à son jet de dé de combat. A la fin de la Bataille, si la force alliée attaquante n'a pas subi de Hits, le joueur allemand place un Hit sur une unité alliée (l'unité ne doit pas être Désorganisée si cela est possible).

ALLEMANDS :

**HQ allemand de renfort (Tour de Jeu 6) :** Le HQ allemand "Détachement" qui entre comme Renfort variable peut être placé dans un hexagone contenant un HQ allemand (les HQ numérotés). Le HQ numéroté est placé un Tour plus loin sur la TRT et entrera comme Renfort variable (historiquement, le HQ de la 7<sup>ème</sup> Armée Allemande fut envoyé en Flandres pour coordonner les attaques prévues vers Ypres).

**14.2.2 Vainqueur du scénario.** Le vainqueur du scénario est déterminé en comparant le nombre de Points de Victoire (VP) alliés et allemands [cf. a., b., c. et d. ci-dessous] à certains moments du scénario [cf. 14.2.2 plus bas] :

**a. VP alliés.** Les seuls VP alliés pouvant être gagnés sont ceux du Plan 17, et ceux-ci ne peuvent être obtenus que de l'une de ces deux manières :

1) Pour contrôler des hexagones de VP du Plan 17 (hexagones 85, 86, 95, 96, 100, 103, 105 et 107). Au moment où un hexagone de VP du Plan 17 passe sous contrôle allié, tirez au hasard un marqueur 17 VP de la tasse et placez le sur l'hexagone de VP du Plan 17 que l'Allié vient de contrôler. Enregistrez immédiatement ces VP en déplaçant le marqueur de VP du Plan 17 du nombre de cases approprié sur l'Echelle Générale. Le joueur allié reçoit le double des VP indiqués pour le contrôle des hexagones 86 et 105 (Metz et Strasbourg). Le joueur allié reçoit ces VP de manière permanente même si plus tard l'hexagone repasse sous contrôle allemand.

2) Pour avoir effectué des Batailles Obligatoires dans des hexagones de VP du Plan 17 lors des Tours de Jeu 1 à 4 (cf. règle 9.1.1)

**b. VP allemands.** Le joueur allemand gagne des VP pour :

- La prise de Paris (hexagone 19)
- Les quinze hexagones de VP allemands suivants : 8, 14, 16, 23, 26, 34, 36, 38, 48, 52 (Antwerp, hexagone 52, a la case rouge VP omise — nous l'avons oubliée), 58, 76, 87, 98 et 104. Le joueur allemand reçoit le double de VP pour le contrôle des hexagones 76 et 87 (Verdun et Toul/Nancy).
- +3 VP allemands. S'applique à la fin du Tour de Jeu 7 si les hexagones 54 (Maubeuge) et 64 (Namur) sont sous contrôle allemand et que les deux Forts ont été éliminés.
- +2 VP allemands. S'applique à la fin du Tour de Jeu 7 si l'hexagone 52 (Antwerp) est toujours sous contrôle allié, mais est occupé par deux Corps allemands ou plus (cf. règle 12.5.2).
- +3 VP allemands. A la fin du Tour de Jeu 5 si sept Corps français ou plus ont été éliminés (utilisez un marqueur non employé sur l'Echelle Générale pour en tenir le compte). Appliquez ces VP

immédiatement.

- +3 VP allemands. A la fin du Tour de Jeu 5 si six Hits ont été infligés à des unités britanniques (utilisez un marqueur non employé sur l'Echelle Générale pour en tenir le compte). Appliquez ces VP immédiatement.

#### c. Des Points de Victoire peuvent être perdus pour:

- Ne pas réussir à effectuer des Batailles Obligatoires (pour les deux joueurs — cf. règle 9.1.1). Chaque attaque non effectuée diminue le total de VP du camp concerné de 1 VP.
- Effectuer une Retraite Générale (pour les deux joueurs — cf. règles 8.7.2 et 8.7.3)
- Le joueur allié peut perdre des VP si la BEF rompt le contact avec l'Armée Française (cf. règle 12.1)
- Le joueur allemand peut perdre des VP pour ne pas avoir effectué de Retrait de Troupes du Front de l'Est (cf. règle 7.3)
- Un total de VP peut être négatif à cause des actions décrites ci-dessus.

#### d. Ravitaillement et Points de Victoire

- 1) Si elles participent à une Bataille Obligatoire aux Tours de Jeu 1 à 4, les unités attaquantes doivent pouvoir tracer une Ligne de Ravitaillement depuis l'Hexagone de Bataille de VP du Plan 17 pour que la bataille compte dans les VP.
- 2) Si elles gagnent des VP pour le contrôle d'un hexagone de VP du Plan 17, les unités alliées dans cet hexagone doivent pouvoir tracer une Ligne de Ravitaillement.
- 3) Si elles gagnent des VP pour le contrôle allemand d'un hexagone de VP, l'hexagone sous contrôle allemand peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à une Source de Ravitaillement allemande.

#### 14.2.3 Détermination du Vainqueur.

**a. Détermination de la Victoire Immédiate Allemande.** La Victoire Immédiate Allemande ne peut se produire qu'une seule fois. Lors de n'importe quel Tour où Paris (hexagone 19) passe pour la première fois sous contrôle allemand, vérifiez si les Allemands ont remporté une Victoire Immédiate à la fin du Tour de Jeu.

- De la tasse opaque, tirez au hasard et placez un marqueur de VP allemand sur chaque hexagone de VP sous contrôle allemand ravitaillé, hors Paris.
- Ajustez le marqueur de VP en l'augmentant de la valeur de chaque marqueur de VP.
- Retournez le marqueur VP de Paris du côté du contrôle allemand, et ajoutez 10 VP au total de VP allemands.

Les Allemands gagnent une Victoire Immédiate si le total de VP français du Plan 17 VP est inférieur à la

moitié du total des VP allemands. Si les Allemands n'ont pas remporté de Victoire Immédiate :

- Le marqueur VP de Paris reste sur le côté du contrôle allemand.
- Les 10 VP allemands pour Paris demeurent dans le total des VP allemands jusqu'à la fin du scénario ou jusqu'à ce que l'hexagone de Paris revienne sous contrôle allié.
- Retirez de la carte tous les marqueurs de VP allemands hors Paris et remettez les dans la tasse, en réduisant le total des VP allemands de la valeur de chaque marqueur ainsi retiré.
- Le jeu continue.

**b. Victoire allié par Mort Subite.** A l'instant où le joueur allié obtient le contrôle de l'hexagone 94 (Trier), la partie se termine sur une victoire automatique allié.

**c. Victoire normale.** Pendant la Phase de Détermination du Vainqueur du Tour 7, comparez le nombre de VP allemands à celui des Alliés.

- De la tasse opaque, tirez au hasard et placez un marqueur de VP allemand sur chaque hexagone ravitaillé de VP sous contrôle allemand, hors Paris, qui ne contient pas déjà de marqueur de VP allemand.
- Ajustez le marqueur de VP en l'augmentant de la valeur de chaque marqueur de VP placé à cet instant.

Si le total allemand est de 6 ou plus ET qu'il est au moins supérieur à deux fois le total allié, le joueur allemand gagne. Sinon, les Alliés l'emportent. Notez qu'un match nul n'est pas possible (historiquement les Alliés sont considérés comme ayant remporté une légère victoire, car bien que les Allemands aient conquis la plupart de la Belgique et une grande partie du Nord de la France, ils échouèrent dans leur tentative de gagner la guerre en six semaines).

### 14.3 Scénario Trois — Le scénario "What If"

*Ce scénario conserve intacts le Plan Schlieffen allemand et le Plan 17 français. Les deux camps consacreront plus de 40 ans pour peaufiner ces plans, et permettre à la campagne de 1914 à l'Ouest de se dérouler sans ceux-ci serait pur fantasme. Néanmoins, le recul nous permet de voir que les deux camps auraient pu mieux utiliser les ressources dont ils disposaient. A cette fin, les joueurs sont invités à essayer d'améliorer les performances relatives des deux belligérants. Peut-être que le résultat s'avèrera décisif pour un camp ou l'autre. Peut-être sera-ce une impasse à plus grande échelle.*

**Durée :** 15 Tours de Jeu

**Déploiement :** Cf. Section 13

### 14.3.1 Règles spéciales

#### a. ALLIES :

**Retraite belge :** Si, pendant le premier Tour uniquement, le joueur allemand déclare une Bataille contre la force belge qui se trouve dans l'hexagone 62 (Bruxelles), le joueur allié peut immédiatement déclarer un Avantage Tactique au Défenseur (cf. Table des Fortunes de Guerre, jet de dé de 7), dépenser un CAP, et retirer *toutes* les unités belges dans l'hexagone 52 (Antwerp). L'Initiative reste au joueur allemand, sauf si c'était sa seconde activation consécutive.

*NOTE DU CONCEPTEUR/DÉVELOPPEUR :* Historiquement, le Roi de Belges Albert et ses hommes s'écartèrent de la route du raz de marée allemand en se réfugiant dans la relative sécurité des forts d'Antwerp. Rappelez vous que le joueur allié ne peut dépenser qu'un seul CAP "vers le Nord" au Tour de Jeu 1 (voir plus bas). Si il est utilisé pour un hexagone autre que l'hexagone 62, l'armée belge devra certainement rester sur place et se battre contre les Allemands.

**Restrictions au Commandement allié (Tour de Jeu 1) :** Au Tour de Jeu 1, l'interdiction d'activer les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> Armées Françaises est levée. Le joueur allié peut effectuer un maximum de deux activations dans les hexagones 1 à 66, ce qui fait que certains hexagones occupés par les Alliés dans cette zone ne seront pas activés. **NOTE :** Opter pour la Retraite Belge (plus haut) compte comme une activation car un CAP est dépensé.

#### Batailles Obligatoires alliées des hexagones de VP du Plan 17 (Tours de Jeu 1, 2, 3 et 4) :

Au Tour 1, le marqueur de Batailles Obligatoires allié est placé sur la première case de l'Echelle des Tours. Au Tour de Jeu 2, le marqueur est placé sur la case 2. Aux Tours 3 et 4, le marqueur de Batailles Obligatoires est placé sur la case correspondant à chacun de ces Tours.

- Le joueur allié a l'option de déclarer et d'effectuer ces Batailles Obligatoires pendant la Phase Action de chaque Tour de Jeu.
- Si des Batailles Obligatoires sont résolues dans un hexagone de VP du Plan 17, gagnez un VP de Plan 17 par hexagone et diminuez le marqueur de Batailles Obligatoires Restantes de un. Le VP ainsi obtenu s'ajoute aux éventuels VP du Plan 17 gagnés pour avoir fait passer l'hexagone sous contrôle allié.

- Si la Bataille Obligatoire est effectuée dans un hexagone qui n'est pas un hexagone de VP du Plan 17, le marqueur de Batailles Obligatoires Restantes est diminué de un, mais aucun VP n'est attribué au joueur allié.
- Pendant le Segment de Réduction des VP des Batailles Obligatoires de la Phase Administrative, diminuez le total de VP alliés du Plan 17 de un pour chaque Bataille Obligatoire restante.
- Si le joueur allié déclare et effectue une Retraite Générale avant que toutes les Attaques Obligatoires ne soient résolues, ne tenez plus compte des Attaques Obligatoires restantes (puisque le Haut Commandement allié a ordonné un retrait, cela implique que ces attaques sont annulées).
- Les Batailles Obligatoires dans les hexagones de VP alliés du Plan 17 simulent l'extrême optimisme du Haut Commandement français à ordonner des attaques à tout prix. De ce fait, les résultats 3 (Attaquant prudent), 4 (Escarmouche), 7 (Avantage Tactique au Défenseur), et 10 (Contre-attaque) de la table de FoW sont ignorés.
- Elan français : Chaque unité ou pile d'unités du défenseur (y compris les unités de Forts) qui participe à une Bataille Obligatoire dans un hexagone de VP du Plan 17 fait feu avec un DRM négatif égal au chiffre d'Effet du Terrain de l'Hexagone de Bataille à son jet de dé de combat. A la fin de la Bataille, si la force alliée attaquante n'a pas subi de Hits, le joueur allemand place un Hit sur une unité alliée (l'unité ne doit pas être Désorganisée si cela est possible).

**Remplacements de la BEF (Tour de Jeu 8) :** Pendant la Phase de Renfort et de Remplacement, une unité d'infanterie de la BEF éliminée peut être placée sur la carte comme Renfort variable. Si aucune unité de la BEF n'est disponible, l'option est perdue — elle ne peut être reportée à un tour ultérieur.

**Remplacements de la BEF et belges (Tour de Jeu 12) :** Pendant la Phase de Renfort et de Remplacement, une unité d'infanterie de la BEF et une unité d'infanterie belge éliminées peuvent être placées sur la carte du côté Désorganisé comme Renforts variables. Si une unité d'infanterie éliminée de l'une de ces deux nationalités est indisponible, l'option est perdue pour cette nationalité — elle ne peut être reportée à un tour ultérieur.

#### b. ALLEMANDS :

**HQ allemand de renfort (Tour de Jeu 6) :** Le HQ allemand "Détachement" qui entre comme Renfort variable peut être placé dans un hexagone contenant un HQ allemand (les HQ numérotés). Le HQ numéroté est placé un Tour plus loin sur la TRT et entrera comme Renfort variable (historiquement, le HQ de la 7<sup>ème</sup> Armée Allemande fut envoyé en Flandres pour coordonner les attaques prévues vers

Ypres).

**Batailles Obligatoires allemandes (Tours de Jeu 12 à 15) :** Le marqueur de Batailles Obligatoires allemand est placé sur la case 1 de l'Echelle Générale au début de chaque Tour de Jeu. Le joueur allemand a la possibilité et déclarer et de résoudre une Bataille Obligatoire pendant la Phase Action de chaque Tour de Jeu. Pour chaque Bataille Obligatoire non effectuée, diminuez le total de VP allemands de un.

c. LES DEUX :

**Renforts Désorganisés :**

• **A partir du Tour 8 :** Quand des CAP individuels sont utilisés pour ramener des unités de combat détruites de la pile des unités éliminées comme Renforts deux Tours plus tard, ces unités doivent revenir sur la carte du côté Désorganisé (réduit).

• **A partir du Tour 10 :** Quand deux CAP sont utilisés pour ramener immédiatement une unité de la pile des unités éliminées, l'unité entre du côté Désorganisé — effectivement, toute unité de Renfort ramenée de la pile des unités éliminées en dépensant des CAP entrera du côté Désorganisé du Tour de Jeu 10 jusqu'à la fin de la partie.

**Fatigue : A partir du Tour 12 :** Pas plus de la moitié des unités de combat Désorganisées (arrondie au supérieur) ne peut être Réorganisée dans les hexagones où normalement toutes les unités Désorganisées pouvaient se Réorganiser (que ce soit en dépensant un CAP ou pendant la Phase Administrative).

d. Les paragraphes suivants sont modifiés comme suit :

• **7.3 — Le Front de L'Est :** Ignorez toute la règle. Cette fois, le Haut Commandement allemand écoute Hindenburg et Ludendorf.

• **12.1 — La BEF fait cavalier seul :** Aucune pénalité de VP pour la BEF si elle occupe des hexagones du Plan Schlieffen lors des Tours de Jeu 1 à 5.

• **12.5.2 et 12.5.3 — Antwerp :** Antwerp peut toujours être bloqué, mais cela requiert plus d'unités pour effectuer ce travail. Néanmoins, puisque l'hexagone 43 peut être occupé, tous les Belges situés à Antwerp peuvent être complètement isolés.

• **8.4.7c — Les Renforts variables ou Remplacements alliés** peuvent maintenant être placés dans des hexagones du Plan Schlieffen avant le Tour de Jeu 7.

• **8.4.8 — Le Plan Schlieffen :** Ok maintenant pour voir si s'emparer des Ports de la Manche plus tôt

aurait aidé ou pénalisé les Allemands.

• **8.4.9b — Paris en Danger :** La Retraite Générale alliée n'est plus automatiquement requise.

• **13.1.3d — Déploiement :** Jetez normalement le dé pour les CAP à partir du Tour de Jeu 1. Les CAP ne sont plus automatiquement fixés pour le Tour de Jeu 1 comme ils l'étaient dans le scénario n°1.

• **6.0 — Initiative :** Les deux joueurs jettent un dé — le plus haut score a l'Initiative. En cas d'égalité, le joueur allemand a l'initiative.

**14.3.2 VP alliés.** Les seuls VP alliés pouvant être gagnés sont ceux du Plan 17, qui ne peuvent être obtenus que de l'une des deux manières suivantes :

1) Pour le contrôle des hexagones de VP du Plan 17 (hexagones 85, 86, 95, 96, 100, 103, 105 et 107).

Au moment où une hexagone de VP du Plan 17 passe sous contrôle allié, tirez au hasard un marqueur 17 VP de la tasse et placez le sur l'hexagone de VP du Plan 17 que l'Allié vient de contrôler. Enregistrez immédiatement ces VP en déplaçant le marqueur de VP du Plan 17 du nombre de cases approprié sur l'Echelle Générale. Le joueur allié reçoit le double des VP indiqués pour le contrôle des hexagones 86 et 105 (Metz et Strasbourg). Le joueur allié reçoit ces VP de manière permanente même si plus tard l'hexagone repasse sous contrôle allemand.

2) Pour avoir effectué des Batailles Obligatoires dans des hexagones de VP du Plan 17 lors des Tours de Jeu 1 à 4 (cf. règle 9.1.1)

**14.3.3 VP allemands.** Le joueur allemand gagne des VP uniquement pour la prise de Paris (hexagone 19) ou pour les quinze hexagones de VP allemands : 8, 14, 16, 23, 26, 34, 36, 38, 48, 52 (Antwerp, hexagone 52, a la case rouge VP omise — nous l'avons oubliée), 58, 76, 87, 98 et 104. Le joueur allemand reçoit le double de VP pour le contrôle des hexagone 76 et 87 (Verdun et Toul/Nancy).

**14.3.4 Des Points de Victoires peuvent être perdus pour :**

• Ne pas réussir à effectuer des Batailles Obligatoires (pour les deux joueurs — cf. règle 9.1.1). Chaque attaque non effectuée diminue le total de VP du camp concerné de 1 VP.

• Effectuer une Retraite Générale (pour les deux joueurs — cf. règles 8.7.2 et 8.7.3)

• Le joueur allié peut perdre des VP si la BEF rompt le contact avec l'Armée Française (cf. règle 12.1)

• Le joueur allemand peut perdre des VP pour ne pas avoir effectué de Retrait de Troupes du Front de l'Est (cf. règle 7.3)

• Les deux joueurs peuvent perdre des VP en

acceptant des options (14.3.6 Options Stratégiques Possibles)

- Un total de VP peut être négatif à cause des actions décrites ci-dessus.

### 14.3.5 Détermination du Vainqueur.

**a. Détermination de la Victoire Allemande Immédiate.** La Victoire Immédiate allemande ne peut se produire qu'une seule fois. Lors de n'importe quel Tour où Paris (hexagone 19) passe pour la première fois sous contrôle allemand, vérifiez si les Allemands ont remporté une Victoire Immédiate à la fin du Tour de Jeu.

- De la tasse opaque, tirez au hasard et placez un marqueur de VP allemand sur chaque hexagone de VP sous contrôle allemand ravitaillé, hors Paris.
- Ajustez le marqueur de VP en l'augmentant de la valeur de chaque marqueur de VP.
- Retournez le marqueur VP de Paris du côté du contrôle allemand, et ajoutez 10 VP au total de VP allemands.

Les Allemands gagnent une Victoire Immédiate si le total de VP français du Plan 17 VP est inférieur à la moitié du total des VP allemands. Si les Allemands n'ont pas remporté de Victoire Immédiate :

- Le marqueur des VP de Paris reste sur le côté du contrôle allemand.
- Les 10 VP allemands pour Paris demeurent dans le total des VP allemands jusqu'à la fin du scénario ou jusqu'à ce que l'hexagone de Paris revienne sous contrôle allié.
- Retirez de la carte tous les marqueurs de VP allemands hors Paris et remettez les dans la tasse, en réduisant le total des VP allemands de la valeur de chaque marqueur ainsi retiré.
- Le jeu continue.

**b. Victoire alliée par Mort Subite.** A l'instant où le joueur allié obtient le contrôle de l'hexagone 94 (Trier), la partie se termine sur une victoire automatique alliée.

**c. Victoire normale.** Pendant la Phase de Détermination du Vainqueur du Tour 15, comparez le nombre de VP allemands à celui des Alliés.

- De la tasse opaque, tirez au hasard et placez un marqueur de VP allemand sur chaque hexagone ravitaillé de VP sous contrôle allemand, hors Paris, qui ne contient pas déjà de marqueur de VP allemand.
- Ajustez le marqueur de VP en l'augmentant de la valeur de chaque marqueur de VP placé à cet instant.

Si le total allemand est de 6 ou plus ET qu'il est au moins supérieur à deux fois le total allié, le joueur allemand gagne. Sinon, les Alliés l'emportent. Notez qu'un match nul n'est pas possible (historiquement les Alliés sont considérés comme ayant remporté une légère victoire, car bien que les Allemands aient conquis la plupart de la Belgique et une grande partie du Nord de la France, ils échouèrent dans leur tentative de gagner la guerre en six semaines).

**d. Calcul intermédiaire des VP.** Lors du Segment de Calcul Intermédiaire des VP du Tour de Jeu 9 du scénario 3, tirez au hasard les marqueurs de VP allemands et placez les dans les hexagones ravitaillés de VP sous contrôle allemand. A mesure que chaque marqueur est placé et révélé, ajoutez les VP au total de VP allemand sur l'Echelle Générale et ajustez le marqueur de VP allemands en conséquence. Le scénario ne s'arrête pas à ce moment là, quels que soient les VP totaux. La partie continue. Les deux joueurs ont maintenant une idée générale de leur proximité (ou non) avec la victoire. Si un hexagone de VP allemand passe ensuite sous contrôle allié, retirez le marqueur de VP, remplacez le dans la tasse, et diminuez le total de VP allemands de la valeur du marqueur.

**14.3.6 Options Stratégiques possibles :** Les deux joueurs ont l'opportunité d'expérimenter certaines alternatives qui auraient pu modifier l'issue historique. Chaque joueur peut choisir aucune, une ou deux options pour son camp, en les notant secrètement. Une fois que toutes les unités de départ ont été placées sur la carte, mais avant le début de la partie, les deux joueurs révèlent leurs options choisies (si il y en a). Le joueur allié applique en premier ses options, en plaçant les unités de départ requises, en repositionnant certaines unités initiales, en ajustant les Points de Victoire, et en ajustant le marqueur de CAP Alliés Restants. Le joueur allemand applique ensuite ses options, en plaçant les unités de départ requises, en repositionnant certaines unités initiales, en ajustant les Points de Victoire, et en ajustant le marqueur de CAP Allemands Restants.

#### a. Options alliées possibles

**1) Déploiement libre limité.** Corrigez ce que vous estimez être des troupes mal positionnés en repositionnant jusqu'à cinq Corps français, deux Divisions de Cavalerie et un HQ français. Les unités ainsi déplacées peuvent être placées dans tout hexagone situé en France, en respectant les limites d'empilement.

• **Coût en VP :** -2 VP alliés

**2) Meilleure utilisation des ressources :** En août 1914, les Français gardaient de nombreux Régiments réguliers de quatre Bataillons comme garnisons dans

leurs principales forteresses. Fin 1914 et début 1915, ces Régiments furent intégrés dans plusieurs Divisions de qualité. En utilisant d'autres formations territoriales et des réservistes, les Français auraient pu aligner l'équivalent de deux Corps supplémentaires au début de la campagne. Une vision à plus long terme leur aurait permis de moderniser les vieux forts du Nord-Est et de créer un modeste ensemble d'artillerie de siège.

- Placez au départ sur la carte les unités optionnelles des Forts de Lille et d'Hazebrouck dans l'hexagone indiqué sur leur pion.
- Placez l'unité de HA française optionnelle sur le Tour de Jeu 2 de l'Echelle des Tours (**NOTE** : les forts allemands de l'hexagone 86 [Metz] ont désormais un Potentiel Défensif de +1).
- Placez les unités françaises optionnelles du XXIIème et XXIIIème Corps sur le Tour de Jeu 3 de l'Echelle des Tours.

• **Coût en VP** : -1 VP allié

**3) Les empires prennent les armes.** Au bout du compte, les empires français et britanniques fournirent un nombre significatif de soldats à la cause alliée. Que ce serait-il passé si la France et la Grande Bretagne avaient investi plus agressivement en 1914 dans l'emploi de ces ressources (les Français apportant des troupes coloniales indigènes et blanches pour former de nouvelles unités — les Britanniques envoyant plus tôt des Territoriaux pour remplacer les Réguliers)?

- Repositionnez les Renforts suivants sur l'Echelle des Tours : la 7<sup>ème</sup> Division britannique, la 3<sup>ème</sup> Division de Cavalerie britannique et la Brigade de Marine française du Tour de Jeu 10 sur le Tour de Jeu 7; les 3<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> Divisions Indiennes du Tour de Jeu 13 au Tour de Jeu 10.
- Placez les unités alliées optionnelles sur l'Echelle des Tours : Les 1<sup>ère</sup> et 10<sup>ème</sup> Divisions Coloniales françaises sur le Tour de Jeu 8; la 8<sup>ème</sup> Division sur le Tour de Jeu 10; et la Brigade de Cavalerie indienne Secunderabad sur le Tour de Jeu 13.
- A partir du Tour de Jeu 10, ajoutez un CAP par tour au nombre des CAP que l'Allié reçoit.

• **Coût en VP** : -2 VP alliés

**4) Rule Britannia amélioré.** La guerre amphibie en était à ses balbutiements, bien qu'en 1915 les Britanniques fassent débarquer simultanément plusieurs divisions à Gallipoli. Peut-être qu'avec un peu de prévoyance, l'Amirauté aurait pu envisager de prendre les Allemands de flanc à partir de la mer.

- En plus de pouvoir débarquer la 7<sup>ème</sup> et la Naval Divisions selon la règle 12.3, le joueur allié peut

mettre sur pied un débarquement amphibie à large échelle dans un hexagone côtier occupé par des unités amies ou ennemies.

- Le joueur allié peut retarder l'entrée de quatre Divisions d'Infanterie britanniques au maximum (exception à la règle 7.1).
- A partir du Tour de Jeu 10 ou plus tard, pendant une Activation alliée, le joueur allié peut placer ces Divisions dans un hexagone côtier. Aucun mouvement n'est autorisé depuis cet hexagone pendant cette activation.
- Si des unités allemandes occupent l'hexagone, une Bataille doit être déclarée (même si d'autres unités alliées occupent également l'hexagone). n'effectuez pas de jet sur la Table des Fortunes de Guerre. A la place, jetez un dé. Sur un score de 1 ou 2, le débarquement est une surprise et les DRM défensifs de terrain sont ignorés. Sur un score de 3 à 6, les Allemands sont prêts. Considérez que c'est une attaque avec Elan (9.3.5). Le défenseur reçoit un DRM négatif égal au chiffre d'effet du terrain de l'Hexagone de Bataille. Si aucune unité britannique ne subit de Hit, le joueur allemand place un Hit sur la Division britannique attaquante de son choix.
- Si l'hexagone côtier choisi contient l'une des villes côtières citées dans le paragraphe 10.4, traitez cet hexagone comme une Source de Ravitaillement britannique.

• **Coût en VP** : -1 VP allié

**5) Etat d'alerte belge.** Quand les Allemands attaquèrent en 1914, les Belges se trouvaient au milieu d'un modeste programme de réarmement et de modernisation. Cette variante part du principe qu'ils commencèrent plus tôt et de manière plus importante.

- Remplacez les unités belges des Ier Corps, IIème Corps, 3<sup>ème</sup> Division, et du Fort d'Antwerp avec leur équivalent optionnel à bande orange.
- Toutes les unités belges d'infanterie, de cavalerie et de HQ peuvent être librement déployées en Belgique sauf dans les hexagones étant sous contrôle allemand.
- Ajoutez les unités optionnelles du Fort de Liège et de son remplacement aux forces belges de départ. Enlevez le marqueur de contrôle allemand de l'hexagone 72.
- Puisque le scénario de 15 Tours commence après que les assauts allemands aient réduit les Forts de Liège, avant le début du Tour de Jeu 1 le joueur allemand peut effectuer une activation uniquement dans l'hexagone 72, afin de déclarer une Bataille contre le Fort et toute unité de combat belge présente, ainsi que pour bombarder le Fort.

• **Coût en VP** : -3 VP alliés

### b. Options allemandes possibles

1) **Déploiement libre limité.** Corrigez ce que vous estimez être des troupes mal positionnés en repositionnant jusqu'à huit Corps allemands, trois Divisions de Cavalerie et un HQ allemand. Les unités ainsi déplacées peuvent être placées dans tout hexagone sous contrôle allemand, en respectant les limites d'empilement.

• **Coût en VP :** -3 VP allemands

2) **Plus c'est Mieux.** Krupp et Skoda doublent leur production d'artillerie de siège avant la guerre. Placez les deux unités de HA optionnelles sur le Tour de Jeu 5 de l'Echelle des Tours qui entreront en tant que Renforts variables.

• **Coût en VP :** -3 VP allemands

3) **Logistique améliorée.** L'armée allemande négligea l'aspect logistique du Plan Schlieffen. Avec cette option, les Allemands créent plus de compagnies de ravitaillement motorisées, et les utilisent toutes plus efficacement. La règle 11.2.1 est amendée de telle sorte que les unités allemandes peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement à deux hexagones d'un hexagone de voie ferrée (comptez l'hexagone contenant les unités, mais pas l'hexagone ferroviaire lui-même).

• **Coût en VP :** -2 VP allemands

4) **Plus de troupes.** L'Allemagne possédait une bien plus grande réserve humaine que la France, mais mobilisa une bien plus faible part de cette réserve. Une Armée allemande supplémentaire aurait-elle fait la différence en 1914 ? Nous allons voir. Placez les cinq Corps d'Infanterie allemands optionnels et le HQ optionnel de la 9<sup>ème</sup> Armée allemande dans la case du Tour de Jeu 1 de l'Echelle des Tours. Ils peuvent entrer soit au Tour 1 en tant que Renforts variables, soit si l'option d'Envahir la Hollande est choisie (voir ci-dessous), ils peuvent n'entrer qu'au Tour de Jeu 2. Au Tour 2, dépensez un CAP pour activer le HQ de la 9<sup>ème</sup> Armée et les cinq Corps d'Infanterie optionnels. Ces six unités entrent en un seul groupe avec leur plein Potentiel de Mouvement par les hexagones 42, 52, 62 ou 71. A partir du Tour de Jeu de leur entrée, augmentez de un les CAP allemands reçus.

• **Coût en VP :** -4 VP allemands

5) **Les Allemands envahissent la Hollande.** Les plans d'invasion de la Hollande étaient prêts mais furent écartés au dernier moment. Une telle invasion aurait-elle aidé le Plan Schlieffen ? Si cette option est choisie, appliquez les changements suivants :

- Ignorez le côté d'hexagone impassable 42/52. Traitez le comme un côté d'hexagone +1 MP ayant un seul losange rouge.
- A partir du Tour de Jeu 5 (ou du premier Tour de Jeu après que l'hexagone passe sous contrôle allemand et que le Fort soit détruit) l'hexagone 52 (Antwerp) devient une Source de Ravitaillement allemande, et a une voie ferrée qui part d'Antwerp vers le Nord-Est jusqu'au bord de la carte. Les Renforts variables ou ceux qui doivent être placés dans l'hexagone 81 peuvent être placés dans l'hexagone 52.
- Retirez les unités suivantes de l'Echelle des Tours : Naval Division (Tour de Jeu 3), I LW Corps (Tour de Jeu 5) et le HQ Nord (Tour de Jeu 5). Ces unités sont sensées occuper la Hollande.
- Si l'option allemande Plus de Troupes est choisie, au Tour de Jeu 2 le joueur allemand peut faire entrer le HQ de la 9<sup>ème</sup> Armée et les cinq Corps d'Infanterie optionnels. Au Tour de Jeu 2, dépensez un CAP pour activer le HQ de la 9<sup>ème</sup> Armée et ses cinq Corps optionnels. Ces six unités entrent en un seul groupe avec leur plein Potentiel de Mouvement par les hexagones 42, 52, 62 ou 71.
- Le joueur allemand peut maintenant assiéger le Fort d'Antwerp, et l'hexagone 52 passe sous contrôle allemand si le Fort de l'hexagone 52 est assiégé.
- L'Estuaire du Scheldt n'est plus neutre. La 7<sup>ème</sup> Division et la Division RN britanniques peuvent être placées comme Renforts variables dans l'hexagone 52 si il est sous contrôle allié, et toute unité française ou britannique présente dans l'hexagone 52 peut effectuer un Mouvement Stratégique maritime (ajout à la règle 12.5.5)
- **Coût en VP :** -4 VP allemands

## Notes de Jeu

**Réserves** — Gardez toujours quelque chose en réserve. C'est l'essence même de *Grand Illusion*. Habituellement, quand on pense aux réserves, on pense aux soldats et aux unités laissés en arrière en cas d'urgence. Cette définition des réserves joue véritablement un rôle important dans *Grand Illusion*. Comme le front s'étend sur deux fois sa taille initiale et que les pertes augmentent, une très grande proportion des vos unités sera reléguée au rôle de "maintien de la ligne". Le joueur qui peut, dans ces circonstances, régulièrement rassembler un HQ et quatre à cinq Corps pour les utiliser comme force de frappe mobile, sera avantageusement récompensé.

D'une importance égale ou supérieure est la conservation de CAP afin de ne jamais vous retrouver dans une position où il ne vous reste qu'un ou aucun CAP et où votre adversaire en possède quatre. Ce ratio de CAP est un désastre assuré. Toute aussi mauvaise est une situation où vous n'avez plus de CAP et où votre adversaire possède une de ces armées fraîches (voir plus haut) et deux CAP de reste. Il peut alors effectuer une puissante combinaison lui permettant d'attaquer deux fois, si besoin, pour s'emparer et conserver un hexagone de VP vital quand la Phase Action se termine.

C'est un sentiment terrible d'être assis à regarder cela, sachant qu'il n'y a rien que vous ne puissiez faire pour stopper le processus.

Initialement, préserver vos unités est plus important que tenir le terrain, bien que des unités comme le XVII<sup>ème</sup> Corps français doivent peut être rester et mourir sur place pour permettre l'évacuation de la 5<sup>ème</sup> Armée Française de valeur. Cela coûte au moins un CAP pour ramener une unité de la pile des unités éliminées (c'est pire pour les unités belges et britanniques du joueur allié — une fois éliminées, la plupart ne reviennent jamais). Le même CAP peut servir à Réorganiser plusieurs Corps Désorganisés dans un hexagone, ou à activer plusieurs Corps en même temps pour bouger et attaquer. Le calcul est crucial, surtout parce que vous n'aurez jamais assez de CAP pour activer (et plus tard retrancher) tous vos hexagones. Si une bataille s'effectue contre vous lors de la première activation de votre adversaire, il vaut mieux faire retraire vos unités Désorganisées dans des hexagones qui contiennent des unités à pleine puissance. Comme ça si votre adversaire active et entre dans ces hexagones pour y déclarer des batailles, au moins une part des unités que vous enverrez sur la Grille de Bataille sera à pleine puissance, minimisant ainsi le nombre d'unités Désorganisées devant aller sur la Grille de Bataille pour peut-être se faire éliminer. Conserver un hexagone avec des unités Désorganisées joue en faveur de votre adversaire, sauf si cet hexagone est crucial pour la victoire du scénario et que vous n'avez pas d'autre choix.

Le Ravitaillement n'est jamais à oublier. Si vous terminez une Phase Action avec des unités Non Ravitaillées, cela revient à perdre une bataille car vos unités Désorganisées sont éliminées, et vos unités à pleine puissance deviennent Désorganisées — tout cela sans aucun Pas de Pertes infligé à l'ennemi en retour. Soyez *très* attentif à la protection de vos Lignes de Ravitaillement.

Même quand les tranchées commencent à être mises en place, ce jeu est toujours axé sur le mouvement. Manœuvrer pour contrôler quatre ou cinq hexagones adjacents à un même hexagone sous contrôle ennemi contenant des tranchées vous donnera un DRM d'Attaque Concentrique qui vous permettra de compenser le DRM des retranchements. Isoler des hexagones de tranchées permet aussi de ralentir ou d'empêcher l'arrivée de renforts afin de déloger les défenseurs. Rappelez vous également, aucun hexagone ayant un marqueur de tranchées n'est sûr à 100% avec seulement une ou deux unités qui le défendent. Quatre unités attaquantes, deux activations, un DRM d'Attaque Concentrique et de bons jets conquerront l'hexagone — j'ai été dans cette situation, j'ai fait ceci, autant en tant qu'attaquant que défenseur.

*Amusez vous bien !*

*Tony Curtis*

## Notes du Développeur

J'ai un grand respect envers les concepteurs tels que Ted Raicer qui choisissent intuitivement les systèmes de combat et de mouvement permettant le plus possible de rendre un jeu comme *Grand Illusion* très amusant à pratiquer, tout en apportant une "leçon historique" qui nous montre comment et pourquoi une campagne s'est déroulée ainsi. Ce fut un plaisir de travailler non seulement avec Ted, mais

également avec un groupe dédié de joueurs de test et de relecteurs. Ils m'ont facilité la tâche. Plusieurs unités sont présentes dans les scénarios afin de figurer un ensemble moindre d'unités qui participa effectivement à la campagne, mais elles furent difficiles à représenter individuellement à cette échelle.

**III<sup>ème</sup> Corps allemand de la Landwehr** – Je ne crois pas que ce Corps exista en tant que tel, mais il permet au joueur allemand d'utiliser les 5 ou 6 Brigades de la Landwehr qui opérèrent à l'arrière des Première et Deuxième Armées allemandes.

### Unités françaises :

**Groupe II bis de Réserve** – Quand l'attaque française contre Saarbourg et Morhange commença, trois Divisions de Réserve (67<sup>ème</sup>, 73<sup>ème</sup> et 74<sup>ème</sup>) furent lancées en avant pour protéger Metz par le Sud, et ce pion représente ces Divisions.

**Groupe IV bis de Réserve** – Ce pion représente les 52<sup>ème</sup> et 60<sup>ème</sup> Divisions de Réserve qui suivirent la 4<sup>ème</sup> Armée Française.

**Corps des Vosges** – Une combinaison de la 44<sup>ème</sup> Division d'Active et de la 66<sup>ème</sup> Division de Réserve, qui plus tard se transforma en la 44<sup>ème</sup> Division, un groupe composé de Bataillons de Chasseurs Alpins de Réserve, de la 2<sup>ème</sup> Brigade Coloniale et de divers composants territoriaux et de Réserve plus petits.

**2<sup>ème</sup> Division du Maroc** – Cette Division n'exista pas avant 1918, mais elle est utilisée ici comme représentante de la Brigade du Maroc, la 3<sup>ème</sup> Brigade du Maroc et la 4<sup>ème</sup> Brigade du Maroc, qui combattirent séparément lors de la campagne. Toutes étaient de formidables Brigades, mais étant donné le mécanisme des pertes au combat, une Division du Maroc avec un Potentiel de Combat de 3 était bien plus préférable à deux ou trois Brigades avec un Potentiel de Combat de 1.

**71<sup>ème</sup> Division de Réserve** – Elle est représentée à part car c'était une Division surdimensionnée contenant trois Brigades.

La plupart des Corps français ont un Potentiel de Combat de 4. Ceux qui ne l'ont pas sont :

**Corps Colonial** – Potentiel de Combat de 5; les troupes coloniales étaient considérées comme des élites, et la 5<sup>ème</sup> Brigade Coloniale d'Active était attachée en tant que Corps de Réserve.

**II<sup>ème</sup> Corps** – Potentiel de Combat de 5; la 4<sup>ème</sup> Division avait trois Brigades au lieu de deux.

**III<sup>ème</sup> Corps** – Potentiel de Combat de 6; les 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> Divisions avec la 38<sup>ème</sup> Division Nord-africaine tout juste assignée.

**VI<sup>ème</sup> Corps** – Potentiel de Combat de 6; contient les 12<sup>ème</sup>, 40<sup>ème</sup> et 42<sup>ème</sup> Divisions. La 42<sup>ème</sup> fut plus tard réaffectée, mais le joueur allié profitera du Potentiel de Combat augmenté dans les scénarios.

**IX<sup>ème</sup> (-) Corps** – Une folie de la part des Français. Deux

brigades issues chacune des 17<sup>ème</sup> et 18<sup>ème</sup> Divisions furent provisoirement intégrées dans la 17<sup>ème</sup> Division et envoyées au Nord avec la plupart du Corps d'Artillerie. Traitez ce pion comme une Division en ce qui concerne l'empilement même si elle porte le symbole 'XXX' de Corps.

**XIV<sup>ème</sup> Corps** – Potentiel de Combat de 5; les 27<sup>ème</sup> et 28<sup>ème</sup> Divisions des Alpes Françaises plus, selon les périodes, la 2<sup>ème</sup> Brigade Coloniale d'Active et un groupe de Chasseurs Alpins de Réserve.

**XVIII<sup>ème</sup> Corps** – Potentiel de Combat de 6; les 35<sup>ème</sup> et 36<sup>ème</sup> Divisions avec la 37<sup>ème</sup> Division Nord-africaine tout juste assignée.

**XX<sup>ème</sup> Corps** – Potentiel de Combat de 5; les 11<sup>ème</sup> et 39<sup>ème</sup> Divisions avec la 18<sup>ème</sup> Division provisoire rattachée initialement au IX<sup>ème</sup> Corps (plus tard remplacée par divers composants de Réserve)

#### **Couleurs des Armées :**

1) Les pions bleu clair représentent les unités françaises d'Outre-Mer, les Troupes Coloniales, une armée distincte, et les Nord-africains, faisant partie de l'Armée métropolitaine, mais néanmoins à part.

2) Les pions gris foncés sont des Bavarois, une entité politique distincte, mais alliée proche de l'Allemagne.

3) Les pions marron sont l'Armée Indienne Britannique, une armée britannique administrée et formée séparément avec des composants britanniques combattant avec les Indiens.

— *Tony Curtis*

**4.0 Séquence du Tour****I. Phase des CAP (5.0)****II. Phase de Détermination de l'Initiative (6.0)****III. Phase Mutuelle de Renforts et de Remplacements (7.0)****A. Segment du joueur n'ayant pas l'Initiative**

- Placement des Renforts (7.1)
- Dépense de CAP pour remplacer des unités éliminées (7.2)

**B. Segment du joueur ayant l'Initiative (effectué de la même manière que le Segment du joueur n'ayant pas l'Initiative)****IV. Phase Action****A. Segment d'Action du joueur ayant l'Initiative. Le joueur ayant l'Initiative peut Passer – passer directement au Segment d'Action de l'adversaire sans dépenser de CAP (8.1.1), ou**

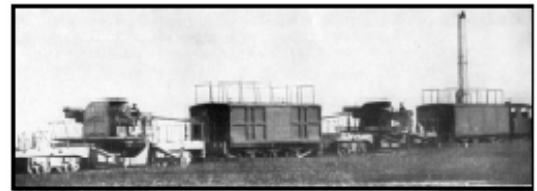
Effectuer jusqu'à deux activations si il possède suffisamment de CAP.

A chaque activation, il peut effectuer l'une des actions suivantes :

- Dépenser un CAP pour déplacer des unités d'un hexagone et si possible mener une ou plusieurs Batailles (8.4).
- Dépenser un CAP pour retrancher un hexagone, si cela est permis (9.7).
- Dépenser un CAP pour Réorganiser les unités d'un hexagone (cela peut entraîner l'abandon de l'Initiative, cf. règle 9.8.3).

**B. Segment d'Action du joueur n'ayant pas l'Initiative (effectué de la même manière que le Segment du joueur ayant l'Initiative)****C. Si un des joueurs possède encore des CAP, revenez à l'étape A sauf si deux Passes consécutives ont mis fin au Segment d'Action (8.1.1a). Sinon, passez à la Phase de Mouvement Stratégique.****V. Phase de Mouvement Stratégique (10.0)****A. Mouvement Stratégique du joueur n'ayant pas l'Initiative****B. Mouvement Stratégique du joueur ayant l'Initiative****VI. Phase Administrative (11.0)****A. Réduction des VP des Batailles Obligatoires (9.1.1b)****B. Segment de Victoire Immédiate Allemande (3.2.4a)****C. Segment de Calcul Intermédiaire des VP Allemands (Tour de Jeu 9 uniquement pour les scénarios 1 et 3)****D. Segment de Victoire de Fin du Jeu (3.2.4c)****E. Vérification du Ravitaillement (11.2.1)****F. Segment d'Attrition, et jets de dé de Capitulation des Forts assiégés (9.5.3c, 11.2.6)****G. Unités non Désorganisées et Ravitaillées (11.2.7)****H. Segment d'Amélioration des Tranchées (11.2.8)****I. Avance du Marqueur de Tours (11.3)****Fort avec une Garnison Importante :**

<i>Fort</i>	<i>Hexagone</i>
Metz (les deux unités)	86
Maubeuge	45
Verdun	67
Verdun	76
Toul	87
Epinal	98
Belfort	104
Antwerp (unité optionnelle du scénario 3 — Exception à 9.5.2)	52

**Crédits**

**CONCEPTEUR :** Ted Raicer

**DEVELOPPEUR :** Tony Curtis

**DIRECTEUR ARTISTIQUE :** Rodger MacGowan

**CONCEPTION GRAPHIQUE :** Rodger MacGowan

**CARTE ET PIONS :** Mark Simonitch

**JOUEURS DE TEST :** David Aud, Tony Curtis, Jim Frick, Andrew Maly, Mark Simonitch, Brad Stock, and Brian Stock

**RELECTEURS :** Alan Hill, Brad Stock, Andrew Maly, Tony Curtis, Vincent Lefavrais, Ben Kadrmas

**COORDINATION DE LA PRODUCTION:** Tony Curtis

**PRODUCTEURS :** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch



**GMT Games, LLC**

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com