

# LA GRANDE GUERRE

Richard Borg

## EXTENSION ARMÉE FRANÇAISE

Règles & Scénarios



**NUTS!**  
PUBLISHING



# INTRODUCTION

Le système de jeu Command & Colours LA GRANDE GUERRE permet aux joueurs de revivre les principaux engagements de la Première Guerre Mondiale. Les batailles, incluses dans ce livret, sont basées sur des déploiements historiques ainsi que sur les spécificités liées à la guerre des tranchées. L'échelle du jeu est souple et varie d'une bataille à l'autre. Pour certains scénarios, quelques unités d'infanterie peuvent représenter toute une aile d'un champ de bataille de plus grande ampleur, alors que pour d'autres scénarios une unité peut seulement représenter quelques courageux soldats.

Les cartes COMMANDEMENT cadencent le mouvement, créent un « brouillard de guerre » et offrent aux joueurs d'intéressantes opportunités ; tandis que les Dés de Bataille résolvent rapidement et efficacement les combats. Les cartes COMBAT induisent leur lot de surprises et les joueurs devront s'en servir à bon escient.

Globalement, pour effectuer des manœuvres militaires et remporter des victoires il sera nécessaire de comprendre les atouts et limites d'utilisation des différents types d'unités de la première guerre mondiale, leurs armes, leurs imbrications avec les types de terrain, et leur histoire.

Dans cette seconde extension de La Grande Guerre, nous nous consacrons aux batailles impliquant l'Armée Française. L'Armée Française, tout comme les autres puissances européennes, s'était lancée avant la guerre dans une course à l'armement et lorsque l'Allemagne déclara la guerre contre la Russie le 1 aout 1914, la France honora les termes du traité la liant avec la Russie et se mobilisa dans l'attente d'une offensive Allemande. L'Allemagne, comme prévu, se mit en ordre de marche à travers la Belgique et comme on dit... Le reste appartient à l'histoire. Le début de la guerre fut marqué par de nombreuses campagnes ; La Marne, Ypres, La Champagne, La Somme, la bataille des Frontières, La Lorraine, Charleroi, la "course à la mer" et Verdun. C'est sur cette dernière, la bataille de Verdun, que se consacrent les scénarios de cette deuxième extension. Cela ne signifie en aucune façon que les engagements antérieurs ou postérieurs à la bataille de Verdun sont de moindre importance. Il s'agit, pour la bataille de Verdun qui s'est déroulée de février à décembre 1916, de la considérer comme un testament de la force et du courage des Armées Françaises.

En plus des soldats de l'Armée Française, vous trouverez dans cette extension et en bonus un set de spécialistes pour les armées Française, Britannique et Allemande. Tout comme le grenadier qui est la figurine de spécialiste préalablement fournie, chacune des nouvelles figurines de spécialistes fournies dans cette extension, lorsqu'elle est attachée à une unité, modifie quelque peu ses actions. Bon nombre des scénarios inclus dans cette extension introduisent un certain nombre de ces nouvelles figurines de spécialistes. Concernant les scénarios officiels antérieurs à cette extension, un tableau propose un déploiement maximum de figurines de spécialistes en fonction du scénario et pour chaque camp. Ainsi, n'importe quel scénario peut être personnalisé par l'ajout de figurines de spécialistes selon vos propres choix avant de débiter la partie.

Bienvenue et bon jeu !

**Richard Borg**

Remarque : Cet jeu est une extension du jeu La Grande Guerre et ne peut pas se jouer seulement avec ses propres composants. Un exemplaire du jeu de base La Grande Guerre est nécessaire pour jouer.



# CONTENU

- 3 planches de terrains et d'accessoires à détacher contenant :
  - 33 Tuiles de terrains réversibles
  - 3 Pions réversibles rectangulaires Position Fortifiée/Barbelés
  - 2 Pions réversibles rectangulaires Pont/Pont Endommagé
  - 10 Pions Médaille réversibles Français/Allemand
- 75 Figurines de soldats français
  - 48 Infanteries françaises
  - 3 Spécialistes français (figurine de grenadiers)
  - 3 équipes Mitrailleuse françaises (1 mitrailleuse et 3 servants chacune)
  - 3 équipes Mortier français (1 mortier et 3 servants par équipe)
- 50 Figurines de Spécialistes (en bonus)
  - 18 Figurines de spécialistes allemands
  - 18 Figurines de spécialistes britanniques
  - 14 Figurines de spécialistes français
- 1 livret de règles contenant 12 scénarios
- 2 aides de jeu (unité et terrain)



# COMPOSANTS DU JEU

## Tuiles de Terrain

Il existe un large choix de tuiles de terrain qui sont placées sur le plateau de jeu afin de recréer des champs de bataille historiques. Pour un descriptif de chaque type de terrain : voir les règles de Terrain.

## Position Fortifiée / Barbelés

Ces marqueurs double-face ont d'un côté une position fortifiée et de l'autre du barbelé.



## Position Fortifiée

Une position fortifiée fournit à la fois une protection supplémentaire et la sécurité pour tout soldat suffisamment chanceux pour occuper ces positions sur le champ de bataille. Les marqueurs de position fortifiée, au même titre que les tuiles de terrain, sont placés sur le champ de bataille avant la partie comme indiqué sur la carte du scénario.



## Pions d'Artillerie de Réserve

Le pion d'artillerie de réserve représente la puissance de feu de la batterie d'artillerie de réserve d'une armée. Lorsqu'elle est commandée, on admet que le chiffre indiqué sur le pion correspond au nombre maximum de pions QG qui peuvent être dépensés pour acheter des dés de tir, lesquels seront ensuite utilisés avec le gabarit de tir. La puissance est précisée dans les notes de scénario.



## Figurines de soldats français

Les forces que le joueur français commandera sur le champ de bataille sont représentées par 75 figurines plastiques. Les soldats français ont leur propre couleur distinctive.

- 48 figurines d'Infanterie
- 3 figurines de spécialiste Grenadier
- 3 unités MI (pour chaque : 1 mitrailleuse et 3 servants)
- 3 unités Mortier (pour chaque : 1 mortier et 3 servants)



Une unité d'infanterie est composée de quatre figurines de soldat avec fusil. Une unité d'infanterie est classée comme étant une unité de soldats de champ de bataille.

Une unité MI est composée d'une mitrailleuse avec une figurine de tireur ainsi que de trois servants supplémentaires. Une unité MI est classée comme étant une unité de soldats de champ de bataille.



Une unité de mortier est composée d'un mortier avec une figurine de chargeur ainsi que de trois servants supplémentaires. Une unité MI est classée comme étant une unité de soldats de champ de bataille.

Une figurine de spécialiste qui est ajoutée à une unité permet à cette unité d'effectuer une ou plusieurs actions particulières. Le cœur de l'armée française, fournie dans cette extension, possède 3 figurines de grenadier.



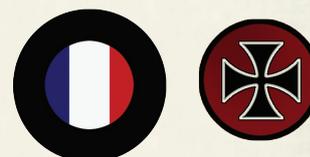
## Figurines de Spécialistes

Une figurine de spécialiste ajoutée à une unité permet à celle-ci d'effectuer une ou plusieurs actions particulières. Pour un descriptif des nouvelles figurines de spécialistes : voir les règles « Spécialistes ». Le nombre de figurines de spécialiste, s'il y en a, qui doivent être déployées pour un camp donné, est détaillé dans les notes de scénarios sous la référence « Spécialiste ».



## Pions Médaille

Les Médailles ont un symbole français d'un côté et un symbole allemand de l'autre. Les Médailles sont obtenues lorsque la dernière figurine d'une unité ennemie est éliminée, lorsque vous prenez un hex spécifique ou lorsque vous accomplissez un objectif sur le champ de bataille. Pour certaines batailles, la Médaille est placée directement sur le champ de bataille. La face visible indique qui a remporté l'objectif et qui le contrôle. On parle alors de Médaille d'Objectif.



## Limitation du nombre des composants du jeu

Les joueurs ne sont pas limités par le nombre de pions « barbelés/cratères d'obus », de marqueurs de positions fortifiées ou par le nombre de Dés de combat fournis dans le jeu de base ou dans les extensions. S'il vient à manquer des pions « barbelés/cratères d'obus » ou bien de position fortifiée, il suffit de les remplacer par un autre marqueur. Si un joueur doit lancer plus de Dés qu'il n'en a, il peut relancer certains Dés après en avoir mémorisé les résultats.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à obtenir le nombre convenu de Médailles, en fonction des conditions de victoire du scénario choisi. Une Médaille est obtenue pour chaque unité ennemie éliminée. Lorsque la dernière figurine d'une unité ennemie est éliminée, une Médaille est placée sur votre Carte Victoire. Dans certains scénarios, des Médailles supplémentaires peuvent être acquises en occupant tel ou tel hex, ou bien en accomplissant d'autres objectifs du champ de bataille. La victoire est acquise dès l'instant où la dernière Médaille nécessaire est reçue.

## PRÉPARATION DU JEU

- 1- Faites le choix d'une bataille parmi les scénarios.
- 2- Chaque scénario spécifie quelle armée se trouve en haut ou en bas du champ de bataille et les joueurs devraient s'asseoir du côté le plus proche de l'armée qu'ils commanderont.
- 3- Placez les tuiles de terrain et les pions de barbelés sur le champ de bataille comme indiqué sur la carte du scénario.
- 4- Placez les unités sur le champ de bataille conformément aux positions des différentes unités sur la carte du scénario. Chaque symbole d'unité sur la carte représente une unité à part entière de figurines sur le champ de bataille.
- 5- Chaque joueur prend une Carte Victoire et la place près de son côté du plateau de jeu.
- 6- Chaque joueur prend le pion d'artillerie de réserve indiqué dans les notes du scénario et le place devant lui.
- 7- Mélangez le paquet de cartes Commandement et distribuez à chacun autant de cartes Commandement que précisé dans les notes de scénario. Conservez secrètement vos cartes Commandement. Avec les cartes restantes, formez un paquet posé face cachée accessible aux deux joueurs le long du plateau de jeu.
- 8- Mélangez le paquet de cartes Combat et distribuez à chaque joueur le nombre de cartes Combat indiqué par les notes de scénario. Conservez secrètement vos cartes Combat. Avec les cartes Combat restantes, formez un paquet posé face cachée accessible aux deux joueurs le long du plateau de jeu.
- 9- Créez un pot commun de pions QG, le long du plateau de jeu à proximité du paquet de cartes Combat. Chaque joueur récupère un nombre de pions QG comme indiqué dans les notes de scénario puis, les place de son côté du plateau de jeu.
- 10- Mettez à disposition les Dés de bataille, les Dés (d6) et gabarits de tir d'artillerie et les pions Médaille le long du plateau de jeu à proximité du paquet de cartes Commandement.
- 11- Prenez connaissance de toutes les règles spéciales et conditions de victoire du scénario.
- 12- Avant que ne commence la bataille, si les règles de Bombardement du No Man's Land s'appliquent, le joueur qui commence lancera les Dés (d6) pour déterminer le placement des cratères d'obus.
- 13- Le premier joueur, comme indiqué dans les notes de scénario, commence le premier tour de jeu.



## TOUR DE JEU

Les notes de scénario indiquent quel camp jouera le premier. Les joueurs joueront ensuite chacun leur tour, jusqu'à ce que l'un des camps obtienne le nombre de Médailles requis par les conditions de victoire du scénario.

## TOUR D'UN JOUEUR

Le joueur qui va effectuer son tour de jeu est le joueur actif. Il agira dans l'ordre suivant :

**Phase 1 - Jouer une Carte Commandement**

**Phase 2 - Transmission des Ordres aux Unités**

**Phase 3 - Mouvement**

**Phase 4 - Combat**

**Phase 5 - Fin de Tour**

Avant de passer à une nouvelle phase, la phase précédente doit être terminée.

## FIN DE PARTIE & VICTOIRE

Les joueurs jouent chacun leur tour, jusqu'à ce que l'un des camps obtienne le nombre de Médailles requis par les conditions de victoire du scénario. La victoire est acquise dès lors que la dernière Médaille nécessaire est acquise, quel que soit le moment où cela arrive pendant le tour de jeu.

Les joueurs accumulent des Médailles de bien des façons : éliminer des unités ennemies reste le moyen le plus évident. La dernière figurine d'une unité à être éliminée marque l'anéantissement de l'unité, et l'obtention d'une Médaille pour l'adversaire.

- Pour une unité MI, la figurine soignée avec la mitrailleuse et son servent est toujours la dernière à être retirée de l'unité.
- Pour une unité de Mortier, la figurine soignée avec le mortier et son servent est toujours la dernière à être éliminée.
- Une unité avec un Spécialiste : cette figurine devra être enlevée en même temps que la dernière figurine de l'unité.
- Accomplir des objectifs spécifiques comme occuper une tranchée ou capturer certains hex afin de gagner des Médailles sera explicitement décrit dans les notes de scénario.



# MÉDAILLES D'OBJECTIFS

Médaille Provisoire d'Objectif - Le pion d'objectif pour cet hex est immédiatement placé et tourné de façon à montrer quel camp contrôle cet hex d'objectif. Si l'unité quitte l'hex, quelle qu'en soit la raison (mouvement, retraite ou élimination), la médaille est immédiatement perdue.

Médaille Provisoire d'Objectif de Début de Tour - Le pion d'objectif pour cet hex est placé et conservé tant qu'une unité du camp approprié contrôle l'hex au début de son tour. Si l'unité quitte l'hex, quelle que soit la raison (mouvement, retraite ou élimination), la médaille est immédiatement perdue.

Une 'Médaille Provisoire d'Objectif' et une 'Médaille Provisoire d'Objectif de Début de Tour' peuvent aussi s'appliquer pour un groupe d'hex, comme une ligne de tranchées, de forêt et de colline. Si un camp occupe n'importe quel hex du groupe, la médaille est gagnée. Si aucun des hex dans le groupe n'est occupé quelle qu'en soit la raison (mouvement, retraite ou élimination), la médaille est immédiatement perdue.

Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre en Début de Tour – Le pion d'objectif pour ce groupe d'hex penche en faveur du camp qui contrôle le plus d'hex au début de son tour. Cela signifie l'occupation de plus d'hex dans le groupe que n'en occupe l'adversaire. Si votre camp contrôle 1 hex et que votre adversaire n'en possède aucun appartenant au groupe d'hex, alors, votre camp est dit en surnombre dans le groupe d'hex. Si vous n'êtes plus en surnombre quelle qu'en soit la raison (mouvement, retraite, élimination), la médaille est immédiatement perdue.

Remarque – Une Médaille Provisoire d'Objectif est toujours considérée comme acquise si au cours de la même phase de mouvement une unité commandée quitte l'hex qui sera ensuite occupé par une autre unité amie commandée.

Médaille Permanente d'Objectif – Le pion d'objectif est placé pour montrer que le camp approprié a capturé cet hex d'objectif et qu'il l'a gagné de façon permanente. La médaille n'est pas perdue, même si l'unité quitte cet hex par la suite.

Médaille d'Objectif Permanent de Début de Tour – La médaille pour cet hex est acquise et conservée de façon permanente dès lors que le camp approprié occupe l'hex au début de son tour.

Médaille d'Objectif de Percée – Lorsqu'un objectif de victoire d'un joueur autorise ses forces à aller chercher une Médaille de Percée : chaque unité quittant le champ de bataille depuis la ligne arrière adverse attribue au joueur une Médaille Permanente d'Objectif. Pour sortir, une unité doit être commandée et doit effectuer un mouvement pour quitter le champ de bataille. Se déplacer depuis un hex de la ligne arrière de votre adversaire pour quitter le champ de bataille compte comme un hex de mouvement. Une unité doit commencer son tour sur un hex de la ligne arrière adverse pour pouvoir quitter le champ de bataille et acquérir une Médaille de Percée.

Un joueur ne peut pas faire sortir des unités du camp de bataille grâce à l'utilisation de la carte Commandement « Relève & Repli ».

Médaille d'Objectif de Contrainte de Temps – Lorsque les règles de Contraintes de Temps sont utilisées contre l'attaquant, le joueur en défense qui joue une carte Commandement « Reconnaissance (Gauche, Centre ou Droite) » peut choisir de gagner une Médaille Permanente et tirer une carte Commandement au lieu de tirer 2 cartes de Commandement à la fin de son tour. Choisir un pion Permanent de Victoire au lieu de tirer normalement 2 cartes Commandement n'est pas autorisé si ce pion Victoire supplémentaire permet de gagner la partie.



# UNITÉ DE SOLDATS FRANÇAIS

## Mouvement d'Infanterie

Une unité d'infanterie commandée peut bouger d'1 hex et combattre, ou bien bouger de 2 hex sans combattre.

## Tir d'Infanterie

Une unité d'infanterie armée de fusils a une portée de 4 hex :  
(adjacent : pas de combat à distance, les 3 Dés sont dédiés au corps à corps)

(deux hex de la cible, 2 Dés)

(trois hex de la cible, 1 Dé)

(quatre hex de la cible, 1 Dé)

Une unité d'infanterie commandée peut rester sur place ou se déplacer de 1 hex et effectuer un combat à distance (Tir).



## Mouvement de Mitrailleuse (MI)

Une unité MI commandée peut bouger d'1 hex mais ne pourra pas combattre suite à ce mouvement.

## Tir de Mitrailleuse

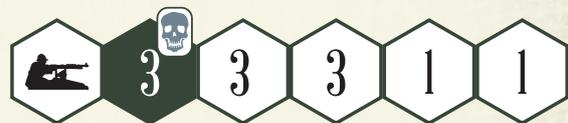
Une unité MI a une portée de 5 hex :  
(adjacent : pas de combat à distance, les 3 Dés sont dédiés au corps à corps)

(deux hex de la cible, 3 Dés)

(trois hex de la cible, 3 Dés)

(quatre hex de la cible, 1 Dé)

(cinq hex de la cible, 1 Dé)



## Tir Croisé de Mitrailleuses

Plusieurs unités MI peuvent engager le même ennemi en combat à distance (Tir). Chaque unité MI détermine son propre nombre de Dés de bataille, puis on lance le nombre total de Dés obtenu pour résoudre ce Tir Croisé.

## Mouvement de Mortier (MO)

Une unité de mortier commandée peut bouger d'1 hex mais ne pourra pas combattre suite à ce mouvement.

## Tir de Mortier

Une unité de mortier a une portée de 6 hex :  
(adjacent : pas de combat à distance, les 3 Dés sont dédiés au corps à corps)

(deux hex de la cible, 2 Dés)

(trois hex de la cible, 2 Dés)

(quatre hex de la cible, 2 Dés)

(cinq hex de la cible, 1 Dé)

(six hex de la cible, 1 Dé)



# SPÉCIALISTES

L'extension Armée française inclut, en bonus, des figurines de spécialistes utilisables avec les armées Française, Britannique et Allemande. Tout comme le grenadier qui est la figurine de spécialiste préalablement fournie, chacune des nouvelles figurines de spécialiste fournie dans cette extension, lorsqu'elle est attachée à une unité, modifie quelque peu ses actions.

- Une unité avec une figurine de spécialiste sera clairement identifiée sur la carte de scénario.
- Quand une figurine de spécialiste est déployée dans un scénario, la figurine de spécialiste est ajoutée à une unité à la mise en place de la bataille, attribuant ainsi à l'unité une figurine supplémentaire.
- Le visuel d'un spécialiste ainsi que son socle carré, permettra d'identifier une figurine de spécialiste au sein d'une unité.
- Une figurine de spécialiste doit se déplacer avec son unité.
- Une figurine de spécialiste n'est pas transférable à une autre unité.
- Un spécialiste ne compte pas comme une figurine pouvant être retirée d'une unité pour compenser une perte.
- Quand une unité avec une figurine de spécialiste perd une ou plusieurs figurines au combat, il y a une chance pour que la figurine de spécialiste soit également retirée. Votre adversaire lance alors un Dé pour tester si la figurine de spécialiste est retirée en plus des autres figurines. Sur un résultat , la figurine de spécialiste est également perdue et est retirée de l'unité. Tous les autres symboles obtenus pour ce test sont ignorés. Lorsque la figurine de spécialiste est perdue, l'unité perd également ses capacités spéciales.
- Quand une figurine de spécialiste est retirée, elle ne compte pas comme un pion de Victoire.
- Quand la dernière figurine d'une unité est éliminée, la figurine de spécialiste est aussi retirée du champ de bataille.

## Figurines de Spécialistes

### Allemands

3 Grenadiers (jeu de base), 3 Élites, 1 Génie, 2 Lance-Flammes, 2 Pourvoyeurs d'Arme Lourde, 3 Mitraillesuses légères, 2 Tireurs d'Élite, 3 Officiers, 2 Observateurs

### Britanniques

3 Grenadiers (jeu de base), 3 Élites, 1 Génie, 0 Lance-Flamme, 2 Pourvoyeurs d'Arme Lourde, 3 Mitraillesuses légères, 4 Tireurs d'Élite, 3 Officiers, 2 Observateurs

### Français

3 Grenadiers (extension Armée Française), 2 Élites, 1 Génie, 1 Lance-Flamme, 1 Pourvoyeur d'Arme Lourde, 2 Mitraillesuses légères, 2 Tireurs d'Élite, 3 Officiers, 2 Observateurs

## Actions des Spécialistes

### Grenadier

- Une figurine de grenadier ne peut être ajoutée qu'à une unité d'infanterie.
- Une unité d'infanterie avec un grenadier qui combat à distance à une portée de 2 hex obtiendra une touche pour chaque résultat  obtenu.
- Une unité d'infanterie avec un grenadier qui combat en corps à corps lancera un Dé de bataille supplémentaire.



## Élite

- Une figurine d'élite (troupe de choc) ne peut être ajoutée qu'à une unité d'infanterie.
- Une unité d'infanterie avec un élite peut se déplacer jusqu'à 2 hex et combattre.



## Génie

- Une figurine du génie ne peut être ajoutée qu'à une unité d'infanterie.
- Une unité d'infanterie avec une figurine du génie peut entrer sur un hex de barbelé, enlever le barbelé et combattre.
- Une unité d'infanterie avec une figurine du génie commandée et non adjacente à une unité ennemie peut fortifier son hex (ou bien un hex adjacent pour un coût de 2QG) au lieu de se déplacer et combattre. Placer alors un pion de position fortifiée sur l'hex.
- Une unité d'infanterie avec une figurine du génie sur un hex adjacent à un pont endommagé peut réparer ce pont au lieu de se déplacer et combattre. Une fois le pont reconstruit, retourner le pion sur sa face normale.



## Lance-Flammes

- Une figurine de lance-flammes ne peut être ajoutée qu'à une unité d'infanterie.
- Une unité d'infanterie avec un lance-flammes qui se déplace de plus de 1 hex ne pourra pas combattre.
- Une unité ennemie qui se fait attaquer en corps à corps par une unité contenant un lance-flammes ne pourra ignorer aucun résultat .



## MI Lourde

- Une figurine de MI lourde peut être ajoutée à une unité MI.
- Une unité MI lourde a une portée de 5 hex :  
(adjacent : pas de combat à distance, les 3 Dés sont dédiés au corps à corps)  
(deux hex de la cible, 4 Dés)  
(trois hex de la cible, 4 Dés)  
(quatre hex de la cible, 1 Dé)  
(cinq hex de la cible, 1 Dé)



## Mortier Lourd

- Une figurine de MO lourd peut être ajoutée à une unité de Mortier.
- Une unité de MO Lourd a une portée de 6 hex :  
(adjacent : pas de combat à distance, les 3 Dés sont dédiés au corps à corps)  
(deux hex de la cible, 3 Dés)  
(trois hex de la cible, 3 Dés)  
(quatre hex de la cible, 2 Dés)  
(cinq hex de la cible, 1 Dé)  
(six hex de la cible, 1 Dé)



## Mitrailleuse Légère (MI lg)

- Une figurine MI lg ne peut être ajoutée qu'à une unité d'infanterie.
- Une unité d'infanterie avec une MI lg peut toujours se déplacer d'1 hex et combattre ou bien se déplacer de 2 hex sans pouvoir combattre.
- Une unité d'infanterie avec une MI lg peut effectuer un « Tir Croisé » avec d'autres unités avec mitrailleuses.
- Une unité d'infanterie avec une MI lg a une portée de 4 hex :  
(adjacent : pas de combat à distance, les 4 Dés sont dédiés au corps à corps)  
(deux hex de la cible, 3 Dés)  
(trois hex de la cible, 1 Dé)  
(quatre hex de la cible, 1 Dé)



## Tireur d'Élite

- Une figurine de tireur d'élite ne peut être ajoutée qu'à une unité d'infanterie.
- Une unité d'infanterie avec un tireur d'élite, à condition que l'unité de se déplace pas, lancera un Dé de bataille supplémentaire en combat à distance (Tir).  
(adjacent : pas de combat à distance, les 3 Dés sont dédiés au corps à corps)  
(deux hex de la cible, 3 Dés)  
(trois hex de la cible, 2 Dés)  
(quatre hex de la cible, 2 Dés)



## Officier

- Une figurine d'officier ne peut être ajoutée qu'à une unité d'infanterie.
- Une unité d'infanterie avec un officier peut se déplacer de 1 hex puis combattre ou bien jusqu'à 3 hex au lieu de 2 hex sans pouvoir combattre.
- Une unité d'infanterie avec un officier, à la suite d'un corps à corps victorieux, peut effectuer une avance après combat et est éligible pour combattre une seconde fois en corps à corps durant le tour de jeu.



## Observateur (Mortier)

- Une figurine d'observateur peut être ajoutée à une unité de mortier.
- Une unité de mortier avec un observateur qui réussit une touche en combat à distance (Tir) placera un marqueur d'acquisition sur l'unité ennemie. Un marqueur d'acquisition n'est pas placé sur l'hex si l'unité retraite depuis cet hex.
- Si une unité avec un marqueur d'acquisition est ciblée de nouveau en combat à distance par n'importe quelle unité de mortier, l'unité de mortier combattra avec un Dé de bataille supplémentaire et chaque résultat  provoquera une touche.
- Si une unité avec un marqueur d'acquisition se déplace ou effectue une retraite ou bien est éliminée, on enlève le marqueur d'acquisition de cet hex.



## Observateur Avancé (Artillerie)

- Une figurine d'observateur peut être ajoutée à une unité d'infanterie ; quand c'est le cas, cette unité est classée comme une unité d'observation avancée.
- Une unité d'observation avancée, si elle se trouve dans la ligne de vue et à 5 hex ou moins d'une unité ennemie, fournit à son artillerie de réserve l'Avantage d'Observation : le 1er d6 de tir d'artillerie coûte 0 QG [5d6 coûtent 4 pions QG, 4d6 coûtent 3 pions QG, 3d6 coûtent 2 pions QG, 2d6 coûtent 1 pion QG et 1d6 coûte 0 pion QG]. Cependant, le nombre maximum de Dé d'artillerie reste le même.



# Déploiement Supplémentaire de Spécialistes

Certains scénarios de cette extension ont déjà un certain nombre de spécialistes de déployés mais d'autres scénarios demanderont à un joueur d'ajouter des spécialistes selon ses propres choix. Le nombre de spécialistes supplémentaires qui doivent être déployés est précisé dans les notes de scénario sous la référence « Spécialiste ».

Les scénarios officiels, qui sont antérieurs à cette extension, utilisent également un certain nombre de spécialistes de grenadiers. Les joueurs devront consulter le tableau ci-dessous qui liste par scénario le nombre de spécialistes à déployer pour chaque camp : chaque scénario peut donc être personnalisé en ajoutant un certain nombre de spécialistes au choix des joueurs, avant le début de la partie. Les nombres listés ci-dessous sont à ajouter aux spécialistes Grenadier déjà déployés dans le scénario.

Si les joueurs sont d'accord et avant de commencer la partie, un ou plusieurs spécialistes déjà déployés peuvent être remplacés par un spécialiste différent. L'objectif principal est ici de vous proposer, ainsi qu'à votre partenaire, l'opportunité de tester différentes combinaisons de spécialistes.

Lorsque des spécialistes supplémentaires sont utilisés dans un scénario, les règles suivantes doivent être respectées :

- Une figurine de spécialiste peut être ajoutée à une unité amie déjà déployée.
- Une figurine de spécialiste doit être ajoutée à l'unité d'appartenance appropriée.
- Une seule figurine de spécialiste peut être ajoutée à une unité.
- Le premier joueur (défini dans les notes de scénario) placera en premier l'ensemble de ses figurines de spécialiste.

## SCÉNARIOS DU JEU DE BASE LA GRANDE GUERRE

Spécialiste Allemand	Spécialiste Britannique	Scénario	Bataille
1	2	3	Loos (2ème Division Attaque de Diversion) - 25 Septembre 1915
1	2	4	Loos (Redoute Hohenzollern) - 25 Septembre 1915
2	1	5	Loos (Contre-Attaque Allemande) - 27 Septembre 1915
1	2	6	Loos (Combat pour les Tranchées) - 29 Septembre au 3 Octobre 1915
1	2	7	Loos (Nouvelle Offensive Britannique) - 13-14 Octobre 1915
2	3	8	La Somme (Explosion de Mine sur la Crête des Aubépines) - 1 Juillet 1916
1	3	9	La Somme (La Vallée de la Purée & La Boisselle ) - 1 Juillet 1916
2	3	10	La Somme (La Vallée de la Saucisse & La Boisselle) - 1 Juillet 1916
2	3	11	La Somme (Mametz) - 1 Juillet 1916
2	3	12	La Somme (Bois de Mametz) - 7-10 Juillet 1916
2	3	13	Crête de Vimy (1ère & 2ème Divisions d'Infanterie Canadienne) – 9 avril 1917
2	3	14	Crête de Vimy (Colline 145) - 9-10 Avril 1917
2	3	15	Crête de Vimy (Le Bourgeon) - 12 Avril 1917
1	3	16	Crête de Vimy (Le Bois en Hache) - 12 Avril 1917
2	3	17	La Somme (Montauban, 30ème Division) – 1 Juillet 1916
2	3	18	La Somme (Montauban, 18ème Division) – 1 Juillet 1916

## SCÉNARIOS EXTENSION 'TANKS'

Spécialiste Allemand	Spécialiste Britannique	Scénario	Bataille
2	3	21	La Somme (High Wood) – 15 Septembre 1916
1	1	22	La Somme (Flers-Coucelette) – 15 Septembre 1916
1	1	23	Crête de Messines – 7 Juin 1917
3	2	24	Passchendaele (Fray Bentos) – 24 Août 1917
2	2	25	Cambrai (Ligne Siegfried Stellung) – 20 Novembre 1917
2	1	26	Cambrai (Ligne Siegfried Stellung, Part. 2) – 20 Novembre 1917
1	3	27	Cambrai (Crête de Flesquieres) – 20 Novembre 1917
2	3	28	Cambrai (Village d'Havrincourt) - 20 Novembre 1917
2	2	29	Cambrai (Graincourt) – 20 Novembre 1917
3	3	30	Cambrai (Canal de St. Quentin) – 21 Novembre 1917
2	2	31	Cambrai (Fontaine-Notre-Dame) – 23-25 Novembre 1917
2	3	32	Cambrai (Bois et Village de Bourlon) – 23-25 Novembre 1917
2	2	33	Cambrai (Contre-Attaque Allemande) – 30 Novembre 1917
2	1	34	St. Quentin – 21 Mars 1918
1	1	35	Colincamps – 26 Mars 1918
1	2	36	Seconde Bataille de Villers-Bretonneux – 24 Avril 1918
1	1	37	Villers-Bretonneux (Tanks vs Tanks) – 24 Avril 1918
1	1	38	Villers-Bretonneux (Tanks vs Tanks, Part. 2) – 24 Avril 1918
1	1	39	Villers-Bretonneux (Tanks vs Tanks, Part. 3) – 24 Avril 1918
1	1	40	Niergnies – 8 Octobre 1918

## PROPOSITION DE DÉPLOIEMENT HISTORIQUE

Au fur et à mesure que la guerre progressait, les hommes et les équipements changeaient radicalement. Le tableau suivant fournit une ligne directrice très large et générale qui précise à quel moment certains spécialistes étaient usuellement utilisés sur les champs de bataille. L'année indiquée à partir de quel moment ces spécialistes sont apparus et s'il y a un nombre maximum recommandé. Bien sûr, vous et votre partenaire pouvez toujours choisir d'écarter quelque peu l'histoire.

Spécialistes	Allemand	Britannique	Français
Grenadier	Guerre entière	1916	1917
Élite (Troupe de Choc)	1915 - max 2 1916 - max 3 1917 - max 4	1915 - max 1 1916 - max 2 1917 - max 3	1916 - max 1 1917 - max 2
Génie	1915	1915	1915
Lance-Flammes	Fin 1914	non	1917
MI Lourde	1915 - max 1 1916 - max 2	1915 - max 1 1916 - max 2	1917
Mortier Lourde	1916	1916	1916
MI lg	1914 - max 1 1915 - max 2 1918 - max 3	1916 - max 1 1917 - max 2 1918 - max 3	1915 - max 1 1916 - max 2
Tireur d'Élite	Guerre entière	1914 - max 4 1915 - max 2	Guerre entière
Officier	Guerre entière – max 1 de déployé par secteur		
Observateur (mortier)	Guerre entière	1915	1916
Observateur avancé (artillerie)	1916	1916	1916

# ARTILLERIE DE RÉSERVE

L'artillerie de réserve d'un joueur n'est pas représentée par des figurines mais par un pion d'artillerie de réserve placé devant lui à sa disposition. Le chiffre indiqué sur le pion d'artillerie de réserve représente la puissance de feu de la batterie d'artillerie de réserve de l'armée. La puissance est précisée dans les notes de scénario.

- L'artillerie de réserve d'un joueur n'est pas une unité de champ de bataille : elle ne peut donc être commandée que pour effectuer des bombardements.
- Une unité d'artillerie de réserve qui combat n'a aucune restriction de portée ou de ligne de vue.
- Une unité d'artillerie de réserve peut être commandée grâce à l'utilisation d'un ordre venant d'une carte Commandement de secteur, à moins que cette carte de secteur ne s'applique qu'à des unités du champ de bataille seulement.
- Lorsqu'une unité d'artillerie de réserve est commandée par une carte Commandement de secteur, l'unité ennemie ou l'hex ciblé doit se situer dans le même secteur tel que défini par la carte jouée.
- Lorsqu'une unité d'artillerie de réserve est commandée en jouant la carte Combat « Tir de Barrage », elle peut cibler n'importe quelle unité sur n'importe quel hex du champ de bataille.
- Une unité d'artillerie de réserve ne peut pas être prise pour cible par une unité de champ de bataille ni par l'artillerie de réserve ennemie.
- Pour une description du combat d'artillerie de réserve : voir les règles de tir d'artillerie de réserve dans le jeu de base.

Règle clé – Lorsque l'unité d'artillerie de réserve est commandée, elle est toujours la première à tirer durant la Phase 4 – Combat.



# TERRAIN

## ÉGLISE

Une église a la plupart des caractéristiques d'un bâtiment.



## Mouvement

- Une unité qui entre dans un hex d'église doit s'arrêter et ne plus bouger ce tour.

## Combat

- Une unité qui entre dans un hex d'église peut combattre mais subit une réduction d'1 Dé de bataille ce tour.
- Une unité déjà présente dans un hex d'église ne réduit pas son nombre de Dé de bataille.
- Une unité prise pour cible dans un hex d'église en combat à distance ou en corps à corps ignorera 1 symbole  et pourra ignorer 2 .
- Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', placer un pion de cratère d'obus sur l'hex d'église. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est toujours considéré comme un hex d'église pour les mouvements mais considéré comme un hex de bâtiment en ruine pour les combats : voir les règles de « Bâtiment en Ruine » du jeu de base.

## Ligne de Vue

- Un hex d'église bloque la ligne de vue.

## BUNKER / FORT

Un Bunker est représenté par une tuile de terrain qui est placée de façon permanente sur le champ de bataille. Il offre plus de protection qu'une position fortifiée ou qu'une tranchée. Pour les besoins du jeu, un groupe de tuiles adjacentes de bunker représente un fort.



## Mouvement

- Une unité qui entre dans un hex de bunker doit s'arrêter et ne plus bouger ce tour.

## Combat

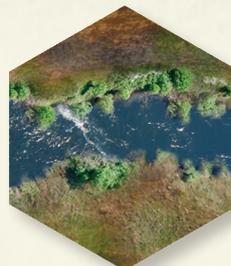
- Une unité qui entre dans un hex de bunker peut combattre mais subit une réduction d'1 Dé de bataille ce tour.
- Une unité déjà présente dans un hex de bunker ne réduit pas son nombre de Dé de bataille.
- Une unité prise pour cible dans un hex de bunker en combat à distance ignorera 2 symboles  et pourra ignorer tous les .
- Une unité prise pour cible dans un hex de bunker en corps à corps ignorera 1 symbole  et pourra ignorer tous les  sauf si l'attaque vient d'un lance-flammes (voir les règles de Lance-Flammes).
- Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', placer un pion de cratère d'obus sur l'hex de bunker. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est toujours considéré comme un hex de bunker pour les mouvements mais considéré comme un hex de bâtiment en ruine pour les combats : voir les règles de « Bâtiment en Ruine » du jeu de base.

## Ligne de Vue

- Un hex de bunker bloque la ligne de vue.

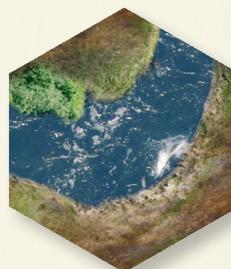
## COURS D'EAU (Rivière, Canal, Ruisseau)

Un cours d'eau est classé soit comme un terrain impassable pouvant être traversé uniquement si les unités empruntent un pont, soit comme un terrain passable via un gué (pouvant être traversé sans pont). Les notes de scénario indiqueront si les hex de cours d'eau sont impassables ou s'ils contiennent un passage à gué.



## Mouvement

- Un cours d'eau classé comme impassable peut être uniquement traversée par un pont.
- Un cours d'eau peut être classé comme passable via un gué : une unité d'infanterie qui entre dans cet hex doit s'arrêter et ne plus bouger pour le reste du tour. Un hex de cours d'eau avec un gué est toujours considéré comme du terrain impassable pour les chars et l'artillerie de campagne.



## Combat

- Une unité de soldat qui entre ou qui est déjà présente sur un hex de gué ne peut pas combattre.
- Une unité présente sur un hex de gué ne peut profiter d'aucune protection de terrain.
- Lorsque le jet de Dé de l'artillerie de réserve donne au moins un triple 'dans le mille', il ne faut pas placer de cratère d'obus dans l'hex de cours d'eau. Lorsque les Dés sont lancés pour résoudre l'hex central, aucune protection de terrain n'est appliquée et tous les résultats comptent.

## Ligne de Vue

- Un hex de cours d'eau ne bloque pas la ligne de vue.
- Une unité sur un hex de gué bloque la ligne de vue.

## POSITION FORTIFIÉE

Un pion de position fortifiée ne peut pas être placé sur un hex qui contient déjà un pion barbelé, un pont endommagé, un autre pion de position fortifiée, un bâtiment en ruine, un cours d'eau ou un bunker.



### Mouvement

- Un pion de position fortifiée a les mêmes restrictions de mouvement que l'hex qu'il occupe.

### Combat

- Une unité prise pour cible dans un hex avec un pion de position fortifiée ignorera un symbole  et pourra ignorer 1 . Ignorer 1 symbole  et 1  se fait en plus des protections fournies par l'hex sur lequel se trouve le pion de position fortifiée. La protection de la position fortifiée se cumulera avec la protection de son hex.
- Lorsque le jet de Dé de l'artillerie de réserve donne au moins un triple 'dans le mille', enlever le pion de position fortifiée de l'hex et faire comme d'habitude concernant les règles lorsqu'un triplé ou plus est 'dans le mille'.

### Exemples de Position Fortifiée :

- Cible sur hex de Campagne en combat à distance et en corps à corps : l'unité ignorera 1 symbole  et pourra ignorer 1 
- Cible sur hex de Forêt en combat à distance et en corps à corps : l'unité ignorera 2 symboles  et pourra ignorer 1 
- Cible sur hex de Bâtiment en combat à distance et en corps à corps : l'unité ignorera 2 symboles  et pourra ignorer 2 
- Cible sur hex d'Église en combat à distance et en corps à corps : l'unité ignorera 2 symboles  et pourra ignorer 3 
- Cible sur hex de Colline en combat à distance : l'unité sur l'hex de colline ignorera 2 symboles  et pourra ignorer 1 
- Cible sur hex de Colline en corps à corps dont l'attaquant se situe à un niveau inférieur : l'unité sur l'hex de colline ignorera 2 symboles  et pourra ignorer 1 
- Cible sur hex de Colline en corps à corps depuis un hex de colline adjacente : l'unité ignorera 1 symbole  et pourra ignorer 1 
- Cible sur hex de Tranchée en combat à distance : l'unité ignorera 3 symboles  et pourra ignorer 3 
- Cible sur hex de Tranchée en corps à corps : l'unité ignorera 2 symboles  et pourra ignorer 2 
- Cible sur hex de Cratère d'Obus en combat à distance et en corps à corps : l'unité ignorera 2 symboles  et pourra ignorer 2 
- Cible sur hex de Cratère de Mine en combat à distance et en corps à corps : l'unité ignorera 2 symboles  et pourra ignorer 2 

### Ligne de Vue

- Un pion de position fortifiée a les mêmes restrictions de ligne de vue que l'hex qu'il occupe.

# SCÉNARIOS

- Verdun (Bois Des Caures) - 21-22 Février 1916
- Verdun (Beaumont) - 22 Février 1916
- Verdun (Samogneux) - 24 Février 1916
- Verdun (Fort Douaumont) - 25 Février 1916
- Verdun (Traversée de la Meuse) - 6-9 Mars 1916
- Verdun (Le Mort-Homme) - 13-20 Mars 1916
- Verdun (Fort de Vaux) - 7-8 Mars 1916
- Verdun (Malancourt) - 20-22 Mars 1916
- Verdun (Assaut Français sur le Fort de Douaumont) - 22 Mai 1916
- Verdun (Combat pour le Fort de Vaux) - 2-6 Juin 1916
- Verdun (Fleury) - 23 Juin 1916
- Verdun (Les Français reprennent le Fort de Douaumont) - 24 Octobre 1916
- Offensive de Nivelles (St. Quentin) - 1-4 Avril 1917
- Offensive de Nivelles (Ferme La Folie) - 4 Avril 1917
- Offensive de Nivelles (Caronne) - 16 Avril 1917
- Offensive de Nivelles (Après-midi à Caronne) - 16 Avril 1917
- Offensive de Nivelles (Berry-au-Bac) - 16 Avril 1917
- Offensive de Nivelles (Moulin de Laffaux) - 5 Mai 1917

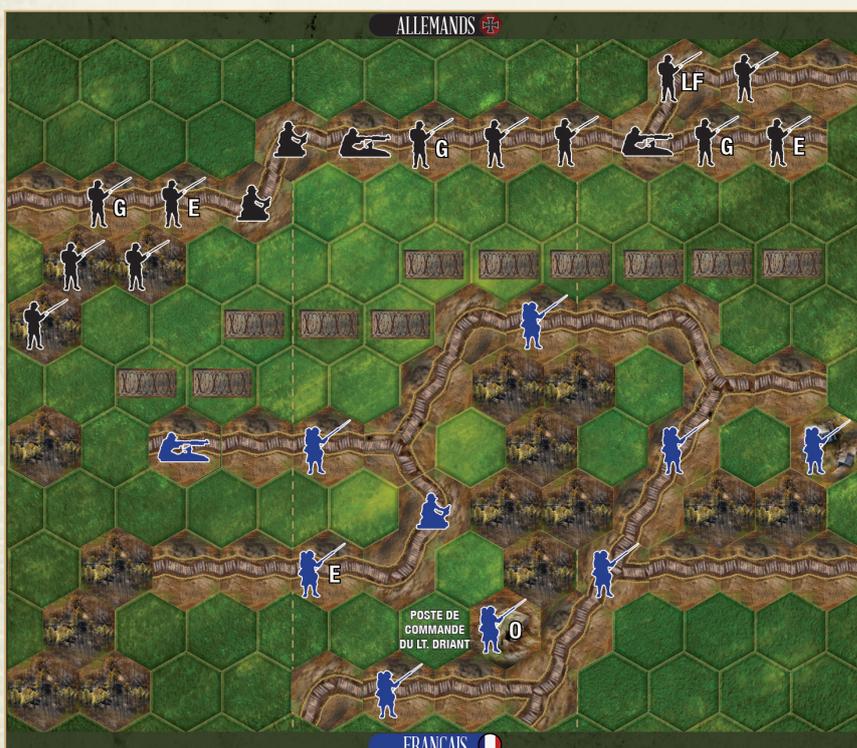
## Légende de Mise en Place

- |  |   |
|--|---|
|  : Infanterie allemande |  : Mitrailleur Légère              |
|  : Infanterie française |  : Tireur d'Élite                  |
|  : Mitrailleur          |  : Officier                        |
|  : Mortier              |  : Observateur (mortier)           |
|  : Grenadier            |  : Observateur avancé (artillerie) |
|  : Génie                |  : Artillerie                      |
|  : Élite                |  : Schneider                       |
|  : Lance-Flammes        |  : Saint Chamond                  |
|  : Mitrailleur Lourde   |   |
|  : Mortier Lourde       |   |

## SCÉNARIO 41 - VERDUN (BOIS DES CAURES) - 21-22 FÉVRIER 1916

Le plan du Général allemand Falkenhayn, concernant l'Offensive de Verdun, était de sécuriser des positions dans le secteur de Verdun qui était l'emblème du patriotisme français à tel point, pensait-il, qu'ils se seraient « saigner à blanc » pour les tenir et contre attaquer afin de reprendre chaque position. À la suite du bombardement allemand préparatoire, trois Corps allemands allèrent au-devant des français dans le secteur de Verdun. Ce secteur avait été allégé de beaucoup de ses défenses au profit de secteurs plus actifs, mais le 56e de Driant et le 59e Chasseurs réussirent à recouvrer leurs forces après le bombardement puis à tenir près de deux jours avant l'attaque finale allemande qui les submergea.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



### Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 12 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

### Français

- 5 Cartes Commandement
- 5 Cartes Combat
- 6 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 1 Spécialiste

### Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Chacun des trois bunkers permet aux forces allemandes d'acquérir une Médaille Permanente en Début de Tour.
- Les forces allemandes gagnent 1 Médaille Permanente d'Objectif pour chaque unité qui effectue une percée en quittant le champ de bataille à travers la Ligne Arrière Française.
- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance », peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

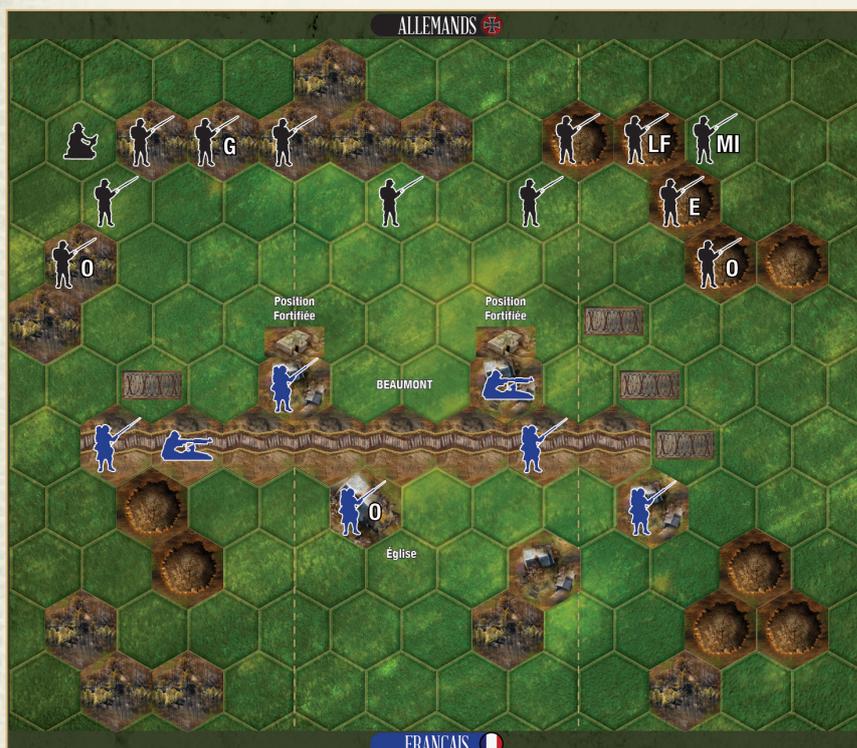
### Règles Spéciales

- Le joueur allemand résout la procédure de bombardement du No Man's Land.

## SCÉNARIO 42 – VERDUN (BAUMONT) – 22 FÉVRIER 1916

Situé au sud du Bois des Caures se trouve le village de Beaumont occupé par le 208e Régiment. Juste avant que les allemands n'attaquent, ce régiment avait quasiment terminé la mise en place d'une ligne intermédiaire de tranchée qui accédait directement au village. Lançant leur assaut en direction des bâtiments alors qu'elles étaient à découvert, les pertes des troupes allemandes augmentaient. L'obscurité tombant, les deux camps se battaient pour chaque maison.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



### Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 10 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

### Français

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 4 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 1 Spécialiste

### Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces allemandes gagnent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour, si au moins une unité occupe un hex de tranchée française. Placez un pion de Victoire, face Allemande apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- Les cinq hex de bâtiment attribuent une Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre en Début de Tour pour le camp qui occupe une majorité absolue de bâtiments. Les français commencent la partie avec 1 Médaille.
- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance » peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

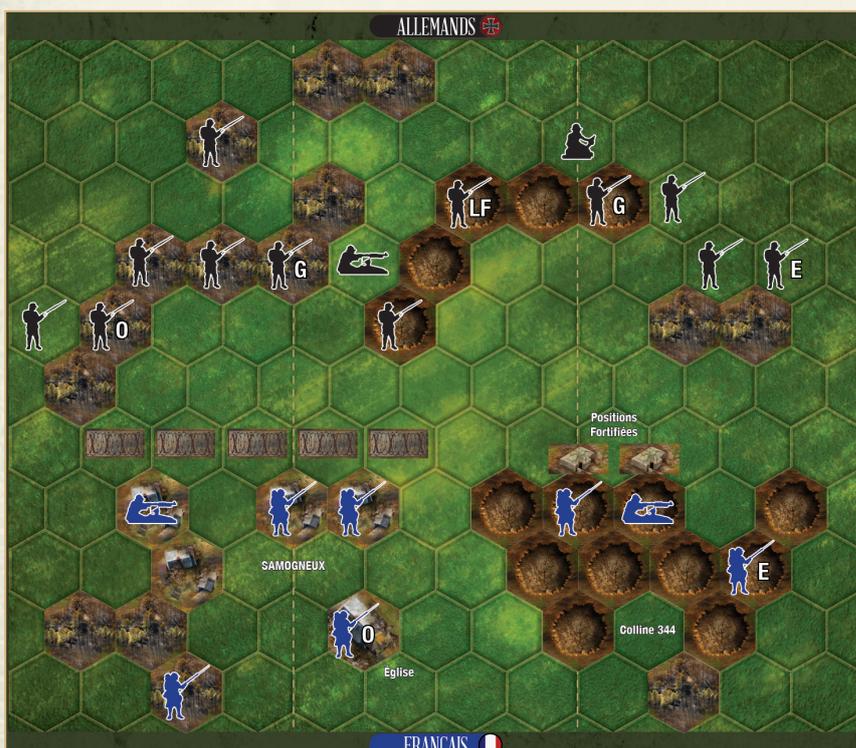
### Règles Spéciales

- Le joueur allemand résout la procédure de bombardement du No Man's Land.

# SCÉNARIO 43 – VERDUN (SAMOGNEUX) - 24 FÉVRIER 1916

Après deux jours de combat, l'avance allemande fut plus lente que prévue et elle échoua dans ses prévisions de conquêtes. A proximité de Samogneux toutefois, les allemands poussaient avec vigueur pour prendre le village ainsi que la Colline 344 située juste à l'Est. Vers la fin de la journée, le Commandant Duffet rendit compte que les troupes françaises n'avaient plus de munitions, ni de rations et que seuls quelques officiers restaient encore sous ses ordres. Il reçut l'ordre de tenir bon.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



## Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 10 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

## Français

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 4 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve

## Victoire - 7 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les cinq hex de bâtiment attribuent une Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre en Début de Tour pour le camp qui occupe une majorité absolue de bâtiments. Les français commencent la partie avec 1 Médaille.
- Les 10 hex de la Colline 344 attribuent un certain nombre de Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre en Début de Tour pour le camp qui occupe une majorité absolue d'hex de colline au début de son tour : 2 pour les forces allemandes ou 1 pour les forces françaises. Les français commencent la partie avec 1 Médaille.

- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance » peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

## Règles Spéciales

- Le joueur allemand résout la procédure de bombardement du No Man's Land.

## SCÉNARIO 44 – VERDUN (FORT DE DOUAUMONT) – 25 FÉVRIER 1916

Le fort de Douaumont dominait l'approche nord de Verdun et la propagande d'avant-guerre se targuait qu'il valait 100.000 hommes. Mais au moment où l'attaque allemande atteignit le secteur de Douaumont, la majeure partie de l'infanterie française était retirée du fort pour renforcer Beaumont. Les forces restantes pour la défense du fort étaient l'Adjudant Chenot et un détachement d'artillerie. Le 24e Régiment allemand, après avoir fait battre en retraite le 95e français, fit irruption dans le fort et en quelques minutes rendit au silence les canons français. Pour le restant de la bataille de Verdun, la possession du fort de Douaumont devint une question d'honneur que se disputèrent chacun des deux camps.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



### Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 4 Cartes Combat
- 8 Pions QG
- 2 Artillerie de Réserve
- 1 Spécialiste
- JOUE EN PREMIER

### Français

- 4 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 4 Pions QG
- 2 Artillerie de Réserve
- 1 Spécialiste

### Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Chacun des hex de bunker du fort de Douaumont attribue une Médaille d'Objectif Permanent de Début de Tour pour les forces allemandes. Placez un pion de Victoire, face allemande apparente, sur l'hex de bunker afin d'indiquer qu'il est sous contrôle allemand.
- Les 5 hex de bâtiment attribuent une Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre en Début de Tour pour les forces allemandes.
- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance » peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

### Règles Spéciales

- Le joueur allemand résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- Le détachement d'artillerie du fort de Douaumont est représenté par une unité de Mortier Lourde.

# SCÉNARIO 45 – VERDUN (TRAVERSÉE DE LA MEUSE) - 6-9 MARS 1916

Fin février, après un premier dégel et l'arrivée de renforts français, la progression allemande commençait à stagner. De plus, les allemands qui étaient au-delà de la protection de leur propre artillerie, étaient maintenant à portée de l'artillerie française située à l'Ouest de la Meuse. Admettant qu'il fallait faire quelque chose, Falkenhayn planifia d'attaquer à travers la Meuse. Le 6 mars, le 6e Corps allemand lança son attaque depuis Forges. Après la prise du Bois des Corbeaux, leur progression ne rencontra aucune résistance sérieuse jusqu'à Cumières. Une contre-attaque courageuse des français permit de reprendre les bois le 8 mars, mais ils furent de nouveau contre-attaqués et repoussés.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



## Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 5 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

## Français

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 5 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve

## Victoire - 7 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces allemandes obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour si aucune unité française n'est présente sur aucun des 5 hex formant le Bois des Corbeaux. Si en plus il n'y a aucune unité française parmi les 3 hex du Bois de Cumières, 1 pion Victoire supplémentaire est attribué. Placez un pion Victoire, face allemande apparente, lorsque les bois ne sont pas occupés.
- Les forces allemandes obtiennent 1 Médaille Provisoire au début de leur tour si au moins une unité occupe un hex de tranchée française. Placer un pion Victoire, face allemande apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.

- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance » peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

## Règles Spéciales

- Le joueur allemand résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- Le cours d'eau de Forges peut être traversé à gué. De plus, une unité sur un hex de cours d'eau peut toujours combattre.

# SCÉNARIO 46 – VERDUN (LE MORT-HOMME) - 13-20 MARS 1916

Après les tout premiers jours passés sur la rive gauche de la Meuse, l'infanterie allemande était incapable de progresser davantage et le 13 mars les allemands décidèrent de s'enterrer et d'attendre. Leur attente fut de courte durée, car peu de temps après, le bombardement allemand repris et un autre assaut fut lancé contre le Mort-Homme (nom approprié d'Homme Mort), mais également contre la Colline 304. Les combats pour le contrôle de ces deux positions continuaient la semaine suivante et ce n'est que le 20 mars que la 29e Division Française défendant ses positions fut finalement submergée.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



## Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 5 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

## Français

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 5 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve

## Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces allemandes obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour si aucune unité française n'est présente sur aucun des 8 hex formant Mort-Homme, et 1 Médaille s'il n'y a aucune unité française sur n'importe quel des 7 hex formant la Colline 304.
- Les forces allemandes obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour si au moins une unité occupe un hex de tranchée française. Placez un pion Victoire, face allemande apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance » peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

## Règles Spéciales

- Le joueur allemand résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- Le cours d'eau de Forges peut être traversé à gué. De plus, une unité sur un hex de cours d'eau peut toujours combattre.

## SCÉNARIO 47 - VERDUN (FORT DE VAUX) - 7-8 MARS 1916

Le 7 mars, les allemands renouvelèrent leur attaque sur la rive droite de la Meuse et en même temps contre les positions françaises sur la rive gauche. L'objectif allemand était le fort de Vaux mais en premier lieu les 408e et 409e Régiments allemands devaient vaincre les défenses françaises dans le village de Vaux ainsi qu'un certain nombre de positions fortes. Après presque 24h où beaucoup d'assauts furent menés, le village fut finalement pris. Trop amoindris par les efforts fournis lors de la prise du village, les allemands étaient dans l'incapacité de poursuivre l'assaut contre le fort. Il fallut aux allemands jusqu'à la fin du mois pour réussir à prendre le fort.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



### Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 10 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

### Français

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 6 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve

### Victoire - 7 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Chacun des hex du fort de Vaux permet aux forces allemandes de gagner 1 Médaille Permanente d'Objectif en Début de Tour. Placez un pion Victoire, face allemande apparente, sur l'hex de bunker pour indiquer qu'il est sous contrôle.
- Les 3 hex de bâtiment du village de Vaux permettent aux forces allemandes de gagner 1 Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre en Début de Tour.
- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance » peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

### Règles Spéciales

- Le joueur allemand résout la procédure de bombardement du No Man's Land.

## SCÉNARIO 48 - VERDUN (MALANCOURT) - 20-22 MARS 1916

Toutes les attaques directes menées contre la Colline 304 furent des échecs cuisants. Par conséquent, un plan pour déborder la position fut proposée et le 20 mars, après un long bombardement effectué par des mortiers de tranchées, la 11e Division Bavaroise du Général von Kneussl ainsi que la 11e Division de Réserve attaquèrent Malancourt et son bois. L'attaque contre le bois fut couronnée de succès, cependant, les français maintenaient leurs positions dans le village en fin de journée. Les forces allemandes firent alors une pause car un autre bombardement d'importance était en préparation pour le lendemain. Le 22 mars, les deux divisions progressaient sur la 'Colline des Termites', près de la Colline 304, mais elles furent cueillies par un important bombardement de l'artillerie française, stoppant ainsi la progression allemande.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



### Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 4 Cartes Combat
- 7 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 1 Spécialiste
- JOUE EN PREMIER

### Français

- 5 Cartes Commandement
- 2 Cartes Combat
- 10 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- 1 Spécialiste

### Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les 4 hex de bâtiment de Malancourt et de Haucourt permettent aux forces allemandes de gagner 1 Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre en Début de Tour.
- Les forces allemandes obtiennent 1 Médaille Permanente au début de leur tour si elles occupent n'importe quel hex de la Colline 304.
- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance » peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

### Règles Spéciales

- Le cours d'eau de Forges peut être traversé à gué. De plus, une unité sur un hex de cours d'eau peut toujours combattre.

# SCÉNARIO 49 - VERDUN (ASSAUT FRANÇAIS SUR LE FORT DE DOUAUMONT) - 22 MARS 1916

L'assaut français pour reprendre le fort de Douaumont commença à 11h50, le 22 mai. Le plan prévoyait une attaque en trois volets. A gauche, le 36e Régiment d'Infanterie parvint à prendre la tranchée Morchée mais il en paya le prix et le régiment était cloué sur place sans pouvoir progresser plus avant. Le 74e sur la droite, ne fit pas de progrès significatifs et seule une partie du 74e Régiment d'Infanterie, au centre, parvint jusqu'au fort. A la tombée de la nuit, seule une petite partie du fort était sous contrôle français. Le lendemain, des troupes de la 34e Division française essayèrent de soutenir les soldats français retranchés dans le fort mais ils furent repoussés. Sans soutien, les français retranchés dans le fort durent se rendre.



Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.

## Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 4 Cartes Combat
- 10 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve

## Français

- 5 Cartes Commandement
- 4 Cartes Combat
- 10 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

## Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Chacun des hex de bunker du fort de Douaumont attribue une Médaille Permanente d'Objectif de Début de Tour pour les forces françaises. Placer un pion Victoire, face française apparente, sur l'hex de bunker pour indiquer qu'il est sous contrôle.
- Les forces françaises sont pressées par le temps. Le joueur allemand, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance » peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

## Règles Spéciales

- Le joueur français résout la procédure de bombardement du No Man's Land.

## SCÉNARIO 50 – VERDUN (COMBAT POUR LE FORT DE VAUX) – 2-6 JUIN 1916

L'artillerie allemande avait sans discontinuer pilonné la zone du fort de Vaux depuis le début de l'offensive. Pour autant, le fort était toujours tenu par les français sous les ordres du Commandant Raynal, âgé de 49 ans, quand le 1er juin, les allemands tentèrent une nouvelle fois et avec force de prendre le fort. Encerclé et avec de faibles quantités d'eau, Raynal réclamait une contre-offensive pour parer aux attaques allemandes : il fut finalement entendu. Le 6 juin, l'opération de secours arriva contre toute attente. L'attaque française, cependant, échoua et peu de temps après les soldats de Raynal durent se rendre. Un plan inconsidéré pour reprendre le fort dans les jours suivants était soldé par un échec.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



### Allemands

- 5 Cartes  
Commandement
- 3 Cartes Combat
- 8 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 4 Spécialistes

### Français

- 5 Cartes  
Commandement
- 3 Cartes Combat
- 8 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 3 Spécialistes

### Victoire - 7 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les 3 hex de bunker du fort de Vaux attribuent 1 Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre en Début de Tour pour le camp qui occupe le plus d'hex de bunker. Les français commencent la partie avec 1 Médaille. Placez un pion Victoire, face française apparente, sur le fort pour indiquer qu'il est sous contrôle.

### Règles Spéciales

- Pour déterminer quel camp joue en premier, chaque camp lance 4 Dés de bataille. Le joueur qui obtient le plus de résultat ★ joue en premier. Sur une égalité, le camp allemand joue en premier.
- Le joueur qui joue en premier résout la procédure de bombardement du No Man's Land. Il peut choisir n'importe quelle ligne d'hex à bombarder en commençant par la ligne d'hex la plus proche de son camp. Il est possible de « sauter » une ligne (c'est-à-dire ne pas résoudre la procédure de No Man's Land pour cette ligne), mais une fois déclaré il n'est pas possible de revenir en arrière.

# SCÉNARIO 51 - VERDUN (FLEURY) - 23 JUIN 1916

Ayant pris Vaux, les allemands n'avaient encore plus qu'une ligne de défense française à percer. Néanmoins, les allemands ressentent déjà les effets de l'offensive Alliée dans la Somme, car des renforts en artillerie et en hommes étaient transférés vers ce nouveau front. Dans cette même journée du 23 juin, les Gardes Bavarois prirent d'assaut Fleury et les français réagirent en poussant leurs réserves au-devant de cette attaque. Une position forte française, située juste à l'Ouest de Fleury, était capable de prendre en enfilade la progression allemande; ceci, lié à l'appui de l'artillerie française, suffit à ralentir l'attaque allemande. Bien que la ligne française manqua de profondeur, les français réussirent à tenir et l'assaut allemand fut stoppé.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



## Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 5 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 3 Spécialistes
- JOUE EN PREMIER

## Français

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 10 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- 4 Spécialistes

## Victoire - 7 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les 3 hex de bâtiment de Fleury attribuent 1 Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre en Début de Tour pour le camp qui occupe la majorité d'hex de bâtiment. Les français commencent la partie avec 1 Médaille : placez un pion Victoire, face française apparente, à proximité du village pour indiquer qu'il est sous contrôle.
- Chacun des hex de bunker du fort de Souville attribue 1 Médaille Permanente d'Objective en Début de Tour pour les forces allemandes. Placez un pion Victoire, face allemande apparente, sur l'hex de bunker pour indiquer qu'il est sous contrôle.

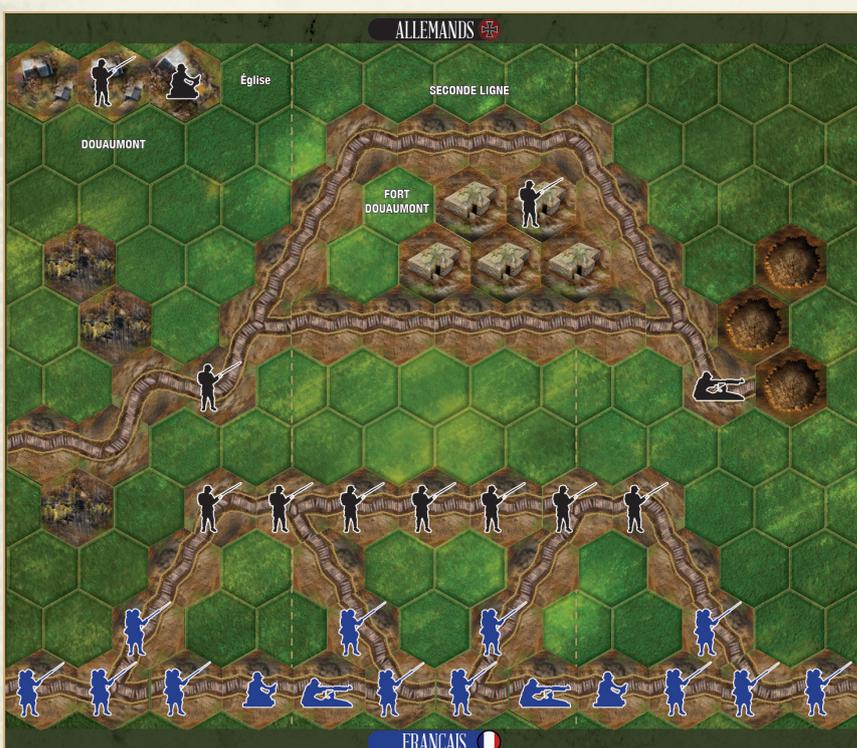
- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance » peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

## Règles Spéciales

- Le joueur allemand résout la procédure de bombardement du No Man's Land.

# SCÉNARIO 52 - VERDUN (LES FRANÇAIS REPRENnent LE FORT DE DOUAUMONT) - 24 OCTOBRE 1916

Avec le retrait de la plupart de l'artillerie allemande vers la Somme, l'attaque française pour reprendre le fort de Douaumont avait pour elle une artillerie supérieure en nombre et l'appui de deux canons lourds de 400mm sur voie ferrée. Le fort fut évacué le 23 après avoir été touché à plusieurs reprises par les monstrueux obus de l'artillerie montée sur rail. Alors que le fort était bombardé, l'infanterie française se retirait des tranchées en première ligne. Quand l'ordre d'attaquer le 24 octobre fut transmis, les unités françaises à proximité du fort réalisèrent que leur première ligne de tranchées était occupée par les unités allemandes qui avaient évacué le fort. Cependant, et le village de Douaumont et le fort furent pris avant la fin de la journée. Ce jour-là, les français reconquirent tout ce que les allemands avaient gagné durant la bataille de Verdun.



Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.

## Allemands

- 4 Cartes Commandement
- 2 Cartes Combat
- 5 Pions QG
- 2 Artillerie de Réserve
- 3 Spécialistes

## Français

- 5 Cartes Commandement
- 4 Cartes Combat
- 12 Pions QG
- 5 Artillerie de Réserve
- 4 Spécialistes
- JOUE EN PREMIER

## Victoire - 8 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Chacun des hex de bunker du fort de Douaumont attribue 1 Médaille Permanente d'Objectif en Début de Tour pour les forces françaises. Placez un pion Victoire, face française apparente, sur l'hex de bunker pour indiquer qu'il est sous contrôle.
- Les forces françaises obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour, si au moins une unité occupe un hex de tranchée allemande de seconde ligne. Placez un pion Victoire, face française apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.

## Règles Spéciales

- Le joueur français résout la procédure de bombardement du No Man's Land. A noter que chaque hex de tranchée ou de bunker inoccupé est remplacé par un pion de cratère sur une touche réussie durant la procédure de No Man's Land.

# SCÉNARIO 53 – OFFENSIVE DE NIVELLE (ST. QUENTIN) – 1-4 AVRIL 1917

L'offensive de Nivelles de 1917 fut une offensive franco-britannique menée sur le front Ouest. L'offensive débuta par des attaques préliminaires de la Troisième Armée française contre les points d'observation allemands près de St. Quentin. L'attaque initiale fut dirigée contre Dallon le 1er avril mais fut un échec. Les 3 et 4 avril, d'autres attaques, précédées par un bombardement constant, aboutirent à la capture d'un certain nombre de villages et de collines tenues par les Allemands au sud-ouest de St. Quentin devant la Siegfriedstellung (Ligne Hindenburg).

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



## Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 8 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 2 Spécialistes

## Français

- 5 Cartes Commandement
- 5 Cartes Combat
- 10 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- 3 Spécialistes
- JOUE EN PREMIER

## Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces françaises gagnent 1 Médaille Permanent au début de leur tour pour chaque village (hex de bâtiment / Ruine de bâtiment) qu'ils occupent. Placez une Médaille, face française visible, sur l'hex.
- Les forces françaises gagnent 1 Médaille Provisoire au début de leur tour pour chaque hex de colline qu'ils occupent.
- Les forces allemandes sont pressées par le temps. Le joueur français, s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance » peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

## Règles Spéciales

- Il n'y a pas de procédure de No Man's Land pour ce scénario.
- Le Canal de la Somme peut être traversé à gué.

## SCÉNARIO 54 – OFFENSIVE DE NIVELLE (FERME LA FOLIE) – 4 AVRIL 1917

Lors de l'attaque du 4 Avril, juste au nord de la ferme de La Folie, les Allemands ne purent tenir et furent repoussés de leurs positions défensives. Dans leur précipitation à se mettre en sûreté, un certain nombre de pièces d'artillerie allemandes furent abandonnées et un stock de provisions resta sur place. Les Français, qui avaient attaqué dans un froid glacial et sous une pluie battante, furent ravis de capturer cet approvisionnement si précieux.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



### Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 5 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 3 Spécialistes

### Français

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 5 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 4 Spécialistes
- JOUE EN PREMIER

### Victoire - 5 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée. De plus, lorsque la dernière figurine de servant d'artillerie de campagne allemande est éliminée, les forces françaises gagnent une Médaille, mais il ne faut pas retirer de l'hex la figurine représentant la pièce d'artillerie.
- Les forces françaises gagnent 2 Médailles Permanentes pour chaque hex avec une pièce d'artillerie allemande qu'ils occupent. Si l'hex est occupé par les forces françaises, retirez la pièce d'artillerie du champ de bataille.
- Les forces françaises gagnent 1 Médaille Permanente au début de leur tour pour chaque ferme (hex de bâtiment / ruine de bâtiment) qu'ils occupent. Placez une Médaille, face française visible, sur l'hex.

- Les forces françaises sont pressées par le temps. Le joueur allemand, s'il joue une carte de Commandement de secteur « Reconnaissance », peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

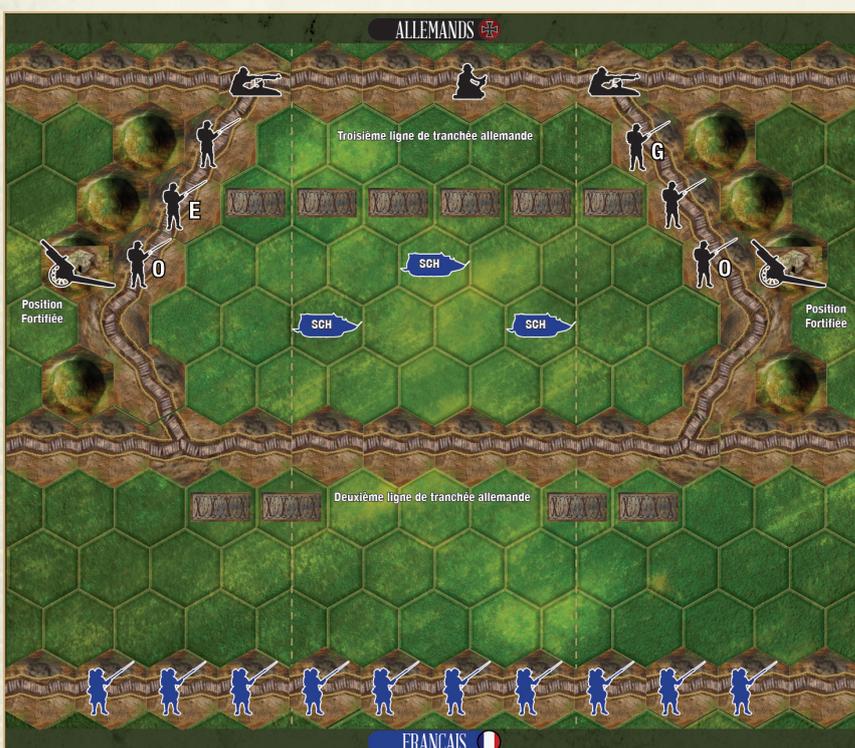
### Règles Spéciales

- Il n'y a pas de procédure de No Man's Land pour ce scénario.

## SCÉNARIO 55 – OFFENSIVE DE NIVELLE (CARONNE) – 16 AVRIL 1917

L'offensive Nivelle de 1917 était une offensive franco-britannique menée sur le Front Occidental. Robert Nivelle, récemment nommé Chef d'Etat-Major français, espérait que les premières unités de chars Schneider CA pourraient apporter de l'aide dans son offensive à venir. Les Allemands, cependant, avaient appris l'existence de l'offensive française et étaient au courant à propos des unités blindées françaises. Le 16 Avril, des vagues d'infanterie françaises allaient à la rencontre des tranchées allemandes. L'appui des chars arriva en fin d'après-midi.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



### Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 8 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- 3 Spécialistes

### Français

- 5 Cartes Commandement
- 4 Cartes Combat
- 8 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 3 Spécialistes
- JOUE EN PREMIER

### Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces françaises gagnent 1 Médaille Provisoire au début de leur tour pour chaque unité française qui occupe un hex de tranchée allemande. Placez une Médaille, face française visible à côté de l'unité française. La Médaille est conservée tant que l'unité est sur un hex de tranchée allemande.
- Les forces françaises sont pressées par le temps. Le joueur allemand, s'il joue une carte de Commandement de secteur « Reconnaissance », peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

### Règles Spéciales

- Le joueur français résout la procédure de bombardement du No-Man's-Land pour ce scénario.
- Historiquement, les chars français déployés durant l'offensive étaient des chars Schneider. Cependant, si vous ne possédez pas trois figurines de char Schneider, enlevez n'importe lequel et remplacez l'un des deux chars restants par un char Saint-Chamond, choisissez alors un Spécialiste supplémentaire que vous déploierez avant le début de la bataille.

## SCÉNARIO 56 – OFFENSIVE DE NIVELLE (APRÈS-MIDI À CARONNE) – 16 AVRIL 1917

Le 16 avril, des vagues d'infanterie françaises se mettent en marche contre les tranchées allemandes. La ligne de front de tranchées allemandes fut prise et lorsque les chars français arrivèrent, ils poussèrent de nouveau et traversèrent la seconde ligne. Les Allemands de la seconde ligne n'eurent cependant aucun mouvement de panique à l'approche des chars français. Ils restèrent à couvert de façon à laisser passer les chars français puis émergèrent de leur couvert pour engager l'infanterie française qui avançait. En fin de journée, l'infanterie française ne put continuer et se retira avec les chars restants.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



### Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 8 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- 3 Spécialistes
- JOUE EN PREMIER

### Français

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 8 Pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- 3 Spécialistes

### Victoire - 6 Médailles

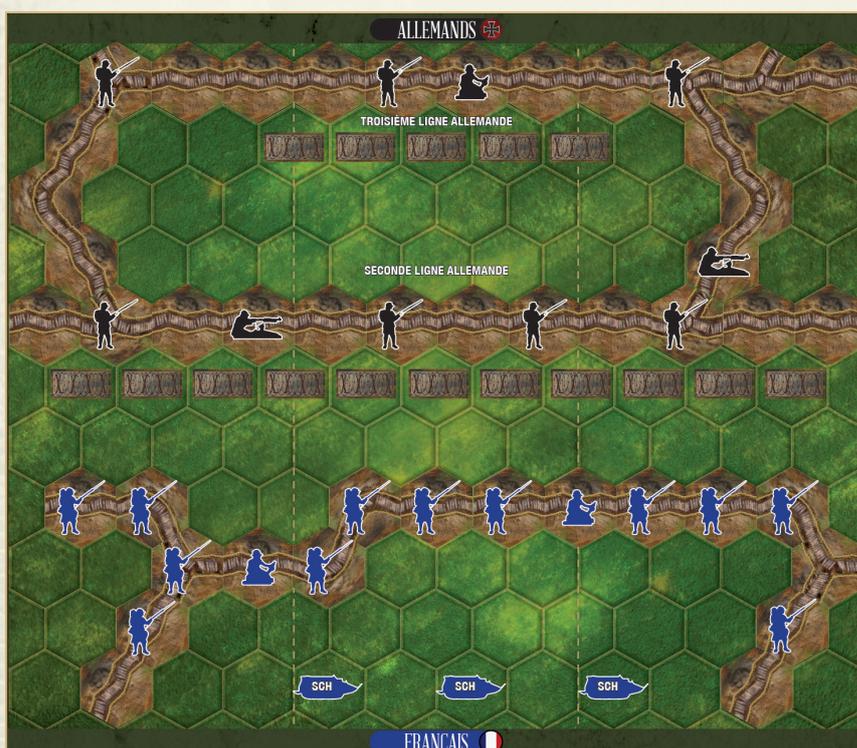
- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces françaises gagnent 1 Médaille Provisoire au début de leur tour pour chaque unité française qui occupe un hex de tranchée allemande en seconde ligne. Placez une Médaille, face française visible à côté de l'unité française. La Médaille est conservée tant que l'unité est sur un hex de tranchée allemande sur la seconde ligne.
- Les forces françaises sont pressées par le temps. Le joueur allemand, s'il joue une carte de Commandement de secteur « Reconnaissance », peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

### Règles Spéciales

- Il n'y a pas de procédure de bombardement du No Man's Land pour ce scénario. Cependant, les joueurs peuvent choisir d'appliquer les résultats de cette procédure effectuée en préparation du scénario n°55.
- Historiquement, les chars français déployés durant l'offensive étaient des chars Schneider. Cependant, si vous ne possédez pas deux figurines de char Schneider, remplacez l'un des chars par un char Saint-Chamond avant le début de la bataille.

## SCÉNARIO 57 - OFFENSIVE DE NIVELLE (BERRY-AU-BAC) - 16 AVRIL 1917

Au nord de Berry-Au-Bac, les chars français ont réussi à franchir les deux premières lignes de tranchées allemandes. Avançant vers la troisième ligne, un coup direct sur le char leader du groupe "Casse-cou" n'empêcha pas les Schneider restants de pousser à travers une vallée étroite jusque la troisième ligne de tranchées allemandes. Désormais en ligne de mire des batteries allemandes sur les collines environnantes, les chars attendaient l'infanterie française. L'infanterie française qui était affaiblie par les attaques menées sur les premières tranchées, ne pouvait suivre rapidement. En tout début de soirée, cependant, des unités d'infanterie fraîches arrivèrent finalement et, avec les chars, prirent la troisième ligne de tranchées allemandes. Se faisant, cette action marqua le point culminant de la progression française de toute l'opération.



Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.

### Allemands

- 4 Cartes Commandement
- 2 Cartes Combat
- 4 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve

### Français

- 4 Cartes Commandement
- 2 Cartes Combat
- 8 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- 3 Spécialistes
- JOUE EN PREMIER

### Victoire - 7 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces françaises gagnent 1 Médaille Provisoire au début de leur tour pour chaque unité française qui occupe un hex de tranchée appartenant à la troisième ligne de tranchées allemande. Placez une Médaille, face française visible. La Médaille est acquise tant que l'unité occupe un hex de la troisième ligne de tranchées allemande.
- Le camp avec le plus grand nombre d'unités dans la seconde ligne de tranchées allemande gagne 1 Médaille Provisoire.
- Les forces françaises sont pressées par le temps. Le joueur allemand, s'il joue une carte de Commandement de secteur « Reconnaissance », peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

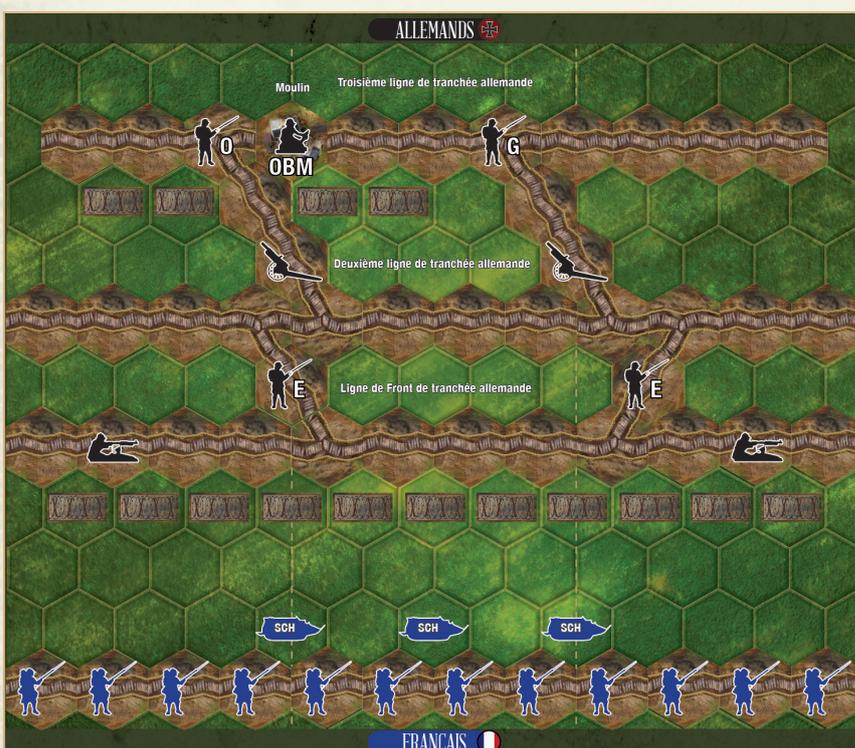
### Règles Spéciales

- Le joueur français résout la procédure du No Man's Land pour ce scénario.
- Historiquement, les chars français déployés durant l'offensive étaient des chars Schneider. Cependant, si vous ne possédez pas trois figurines de char Schneider, enlevez n'importe lequel et remplacez l'un des deux chars restants par un char Saint-Chamond, choisissez alors un Spécialiste supplémentaire que vous déploierez avant le début de la bataille.

# SCÉNARIO 58 – OFFENSIVE DE NIVELLE (MOULIN-DE-LAFFAUX) – 5 MAI 1917

Comme l'offensive de Nivelles arrivait à son terme, le commandement français concentra ses efforts sur la prise de quelques objectifs limités. L'objectif du 5 mai était le moulin de Laffaux qui avait été utilisé par les observateurs d'artillerie allemands. Les 4ème, 9ème et 11ème Régiments de cuirassiers qui avaient perdu leurs montures l'année précédente, allaient effectuer l'assaut. Ces unités de cavalerie qui se comportaient dorénavant comme des unités d'infanterie, étaient soutenues par des chars.

Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



## Allemands

- 4 Cartes Commandement
- 2 Cartes Combat
- 4 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve

## Français

- 4 Cartes Commandement
- 2 Cartes Combat
- 8 Pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- 4 Spécialistes
- JOUE EN PREMIER

## Victoire - 8 Médailles

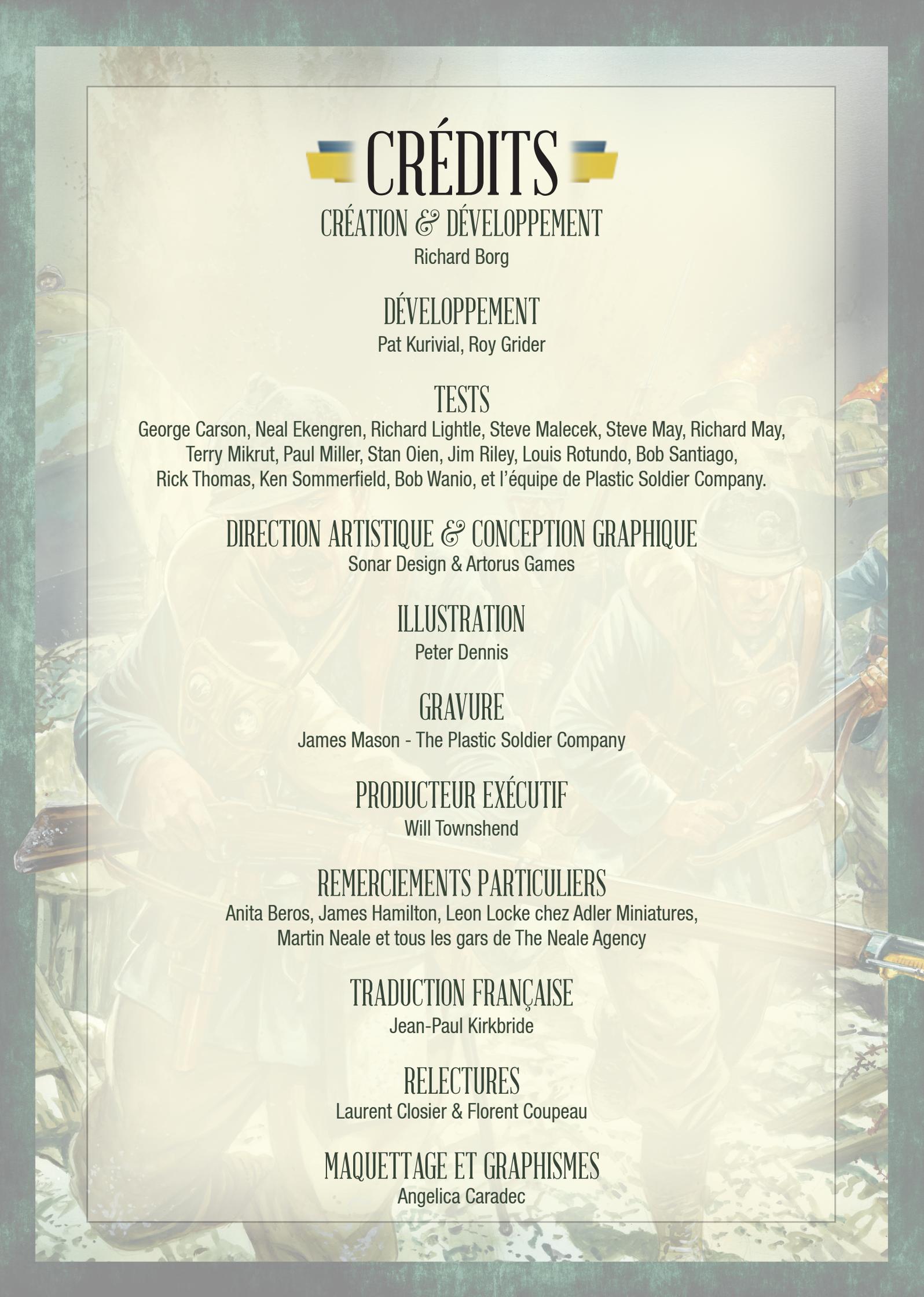
- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces françaises gagnent 1 Médaille Provisoire au début de leur tour lorsqu'une ou plusieurs unités occupent n'importe quel hex de tranchées allemande sur la ligne de front, et 1 Médaille Provisoire pour la seconde ligne, pourvu que la première ligne de tranchées soit également occupée, et 1 Médaille Provisoire pour la troisième ligne, pourvu que la première et la seconde ligne de tranchées soient également occupées. Placez une Médaille, face française visible, sur les lignes de tranchées pour indiquer qu'elles sont occupées.
- Les forces françaises gagnent 1 Médaille Permanente au début de leur tour lorsque le moulin (hex de bâtiment) est occupé. Placez une Médaille sur l'hex du moulin, face française visible, pour indiquer qu'il est capturé.

- Les forces françaises sont pressées par le temps. Le joueur allemand, s'il joue une carte de Commandement de secteur « Reconnaissance », peut acquérir une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement.

## Règles Spéciales

- Le joueur français résout la procédure de bombardement du No Man's Land pour ce scénario.
- Historiquement, les chars français déployés durant l'offensive étaient des chars Schneider. Cependant, si vous ne possédez pas trois figurines de char Schneider, enlevez n'importe lequel et remplacez l'un des deux chars restants par un char Saint-Chamond, choisissez alors un Spécialiste supplémentaire que vous déploierez avant le début de la bataille.





# — CRÉDITS —

## CRÉATION & DÉVELOPPEMENT

Richard Borg

## DÉVELOPPEMENT

Pat Kurivial, Roy Grider

## TESTS

George Carson, Neal Ekengren, Richard Lightle, Steve Malecek, Steve May, Richard May, Terry Mikrut, Paul Miller, Stan Oien, Jim Riley, Louis Rotundo, Bob Santiago, Rick Thomas, Ken Sommerfield, Bob Wanio, et l'équipe de Plastic Soldier Company.

## DIRECTION ARTISTIQUE & CONCEPTION GRAPHIQUE

Sonar Design & Artorus Games

## ILLUSTRATION

Peter Dennis

## GRAVURE

James Mason - The Plastic Soldier Company

## PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Will Townshend

## REMERCIEMENTS PARTICULIERS

Anita Beros, James Hamilton, Leon Locke chez Adler Miniatures, Martin Neale et tous les gars de The Neale Agency

## TRADUCTION FRANÇAISE

Jean-Paul Kirkbride

## RELECTURES

Laurent Closier & Florent Coupeau

## MAQUETTAGE ET GRAPHISMES

Angelica Caradec