



the great war
in the west
a game by
Tim Taylor

NUTS!
PUBLISHING



TO THE LAST MAN!

règles de base

RÈGLES DE BASE

Ce livret contient toutes les règles de base nécessaires au jeu. Pour les instructions de setup, les règles avancées, historiques et optionnelles, consultez le livret 2 - THEATRE D'OPERATION.



France U.K. Belgique U.S. Allemagne

Armées - face mobile



Armées - face retranchée



Unités de type Infanterie - face mobile



Unités de type Infanterie - face retranchée



Unités de type Auxiliaires - échantillons



Forts



1.0 COMPOSANTS DU JEU

1.1 PLATEAU DE JEU

Le Plateau de jeu se compose de deux éléments: la Carte et les Echelles de Saison et d'Année. Celles-ci permettent aux joueurs de tenir à jour le tour de la partie qu'ils sont occupés à jouer. La Carte est divisée en zones pour faciliter combats et mouvements.

1.2 PIÈCES DE JEU

Les pièces de jeu (appelées aussi unités) représentent les forces militaires présentes au front. Leur nature est variée, mais un type précis prédomine - les Armées. Une Armée joue le rôle d'un conteneur accueillant d'autres types de pièces. Bien qu'elle puisse contenir de nombreuses pièces, elle ne compte elle-même que pour une pièce au regard des limites d'empilement (stacking).

1.2.1 UNITÉS DE TYPE MILITAIRE

Les unités représentent les forces militaires présentes au front pour les principales nations combattantes. Le nombre de pions d'unités fourni établit la limite de celles qui sont disponibles pour chaque joueur. On trouve quatre grands types d'unités militaires:

- Armées
- Unités d'infanterie
- Unités auxiliaires
- Forts

Les armées contiennent d'autres unités, telles que pions d'infanterie et pions auxiliaires. Les unités d'infanterie représentent le gros des forces comprises dans les armées; elles sont soutenues par les unités auxiliaires. Contrairement aux autres unités, les forts représentent des infrastructures et ne peuvent ni bouger ni attaquer. Chaque type d'unité est décrit dans le Tableau des caractéristiques des pièces de jeu fourni dans l'aide de jeu. Une description détaillée de chaque type d'unité figure à la section 8.0 Inventaire des Unités.

1.2.2 LIMITES D'EMPILEMENT PAR ZONE (STACKING)

Un maximum de trois (3) unités amies peut apparaître dans une zone, quels que soient sa taille et son type. Forts et armées vides ne sont pas comptabilisés pour les limites d'empilement. Celles-ci s'appliquent à tout moment, y compris durant le mouvement: une unité ne peut traverser une zone ayant déjà atteint la limite.

1.2.3 MARQUEURS

Différents types de marqueurs sont fournis pour aider au déroulement du jeu; certains présentent des faces différentes.



Marqueur de Saison: indique le tour en cours



Marqueur de VPs: comptabilise les Points de Victoire.



Marqueur de contre-attaque: voir règle optionnelle 15.2.2.b



Marqueur de Phase: indique la phase du tour en cours.



Marqueur Mouvement Stratégique: quand une unité a bougé de la sorte.



Marqueur Rail: signale les unités ayant bougé de la sorte.



Out of Supply :
placé sur les unités
OOS lors de la phase
"Check Supply".



Fortifications:
placé sur les Armées
fortifiées.

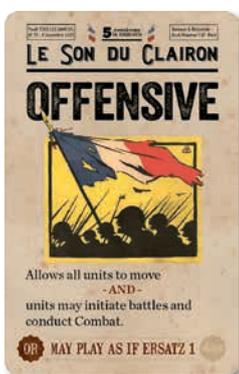


Marqueur Retraite: à placer sur toute unité retraitant vers une zone où une bataille déclarée n'a pas été résolue, afin d'indiquer que ces unités ne peuvent participer à la bataille ni retraiter à nouveau. Retirer après le combat.



"Antwerp supply" : Dans de rares cas, l'avers peut être une source de ravitaillement. Voir Règles Historiques 14.2.3 et 14.2.5.

1.3 CARTES



Les cartes sont au cœur du système de *TO THE LAST MAN!* La majorité des actions menées sont rendues possibles par le jeu d'une carte. Les cartes représentent les ressources logistiques nécessaires à la conduite des campagnes militaires: munitions, carburant, transports et même réserves.

Une fois jouée, une carte est placée face apparente sur la pile Défausse. Les joueurs tirent les nouvelles cartes dans la pile Pioche. Le jeu de cartes est remélangé chaque fois que la pile Pioche est épuisée, ainsi qu'à la fin de chaque

Tour Saisonnier d'HIVER. Les joueurs dépourvus des bonnes cartes sont en difficulté, et une main vide annonce d'ordinaire une prochaine retraite. Un joueur tente de ruiner la main de son adversaire tout en maintenant la sienne aussi pleine que possible. Les joueurs doivent acheter les nouvelles cartes destinées à leur prochain tour au cours de la Phase de Production. Un principe général voudrait qu'ils achètent autant de cartes que possible - une carte de moins se traduit par une opportunité manquée. Chaque type de carte est décrit à la section 9.0 Inventaire des Cartes.

1.4 TABLETTES D'ARMÉES

Les tablettes d'armées, placées hors carte, sont destinées à y accueillir les unités contenues dans les Armées respectives. Il est bien sûr important de ne pas confondre celles-ci entre elles.

Les tablettes d'armées comportent deux sections: les cocardes pour l'Infanterie en bas et les carrés pour les Auxiliaires en haut. Seules les Infanteries et Stoßtruppen peuvent être placés en-dessous, seules les unités auxiliaires peuvent apparaître au-dessus.



Logement pour unité auxiliaire

Logement pour unité d'infanterie

Le nombre de chaque type d'unités qu'une armée peut accueillir est limité au nombre de logements prévus sur la tablette, reproduisant les différences entre les armées de chaque nation.

2.0 SÉQUENCE DE JEU

- I PLACEMENT DES RENFORTS
- II TOUR DU PREMIER JOUEUR
 1. Jouer "offensive" ou "passer"
 2. Phase de Mouvement
 3. Déclarer les Batailles
 4. Phase de Combat
- III TOUR DU SECOND JOUEUR
- IV REPETER TOURS II & III
- V PHASE DE PRODUCTION
 1. Vérification état du "supply"
 2. Dépense points de construction
 3. Défausse cartes excessives
 4. Vérification pertes cadre EFT
- VI AVANCE DU MARQUEUR DE SAISON

I – PLACEMENT DES RENFORTS

Les joueurs consultent le tableau des Evénements afin de vérifier s'ils reçoivent des renforts: de nouvelles unités à placer sur la carte. Les renforts reçus sont placés dans toute(s) zone(s) ravitaillée(s), amie(s) ou disputée(s), en respectant la limite d'empilement.

II – TOUR DU PREMIER JOUEUR

Le premier joueur est toujours le joueur allemand, sauf si la règle avancée 14.2 - Miser pour l'initiative - est utilisée. Les tours de chaque joueur sont décomposés en phases:

1. JOUER UNE "OFFENSIVE" OU "PASSER"

Au cours de cette phase, le joueur indique s'il compte ou non conduire des opérations offensives, en jouant une des cartes "Offensive" parmi les différents types que celles-ci connaissent.

Offensive: Jouer une carte de type "Offensive" permet au joueur de déplacer tout ou partie de ses unités présentes sur la carte et les Tablettes de jeu, en respectant les règles et restrictions de mouvement. Il peut aussi initier - selon les cartes - une ou plusieurs batailles et y conduire des rounds de combat.

Passer: Ne pas jouer de carte "Offensive" signifie pour un joueur qu'il ne conduira pas de batailles et phases de combat à ce tour. S'abstenir de jouer une carte "Offensive" est traduit par "Passer".

- Le joueur actif ne peut déplacer qu'une unité; celle-ci ne peut pénétrer dans une zone ennemie, même si celle-ci est vide. Il n'y a pas de Phase de Combat.
- Bien qu'il ne joue pas de carte Offensive, le joueur qui passe peut toutefois jouer une carte de type ...*Crisis!*
- Une carte *Strategic Reserves!* peut être jouée, autorisant le mouvement d'une seconde unité.
- Si le joueur ne joue aucune carte, il a la faculté de défausser une ou plusieurs carte(s) de sa main et de la/les remplacer en puisant dans la pile. Aucune carte obtenue de la sorte ne peut être jouée avant le tour de l'adversaire.

2. PHASE DE MOUVEMENT

Si une carte "Offensive" est jouée, l'Attaquant (ou joueur Offensif) peut déplacer tout ou partie de ses unités. Sinon, le joueur passe, et peut toujours déplacer une unité (des restrictions s'appliquent).

Une unité peut bouger jusqu'à la limite de sa capacité de mouvement (d'ordinaire une zone, sauf pour les Cavaleries, Biplans et Mouvements par Rail). Les unités sont déplacées une par une et doivent à tout moment obéir aux limitations d'empilement (1.2.2).

Quand elle quitte une zone amie, une unité peut rejoindre n'importe quelle zone adjacente *amie, disputée ou ennemie*. Une unité ne peut jamais faire mouvement vers une zone *ennemie* si elle part d'une zone *disputée*. Quand une unité amie pénètre dans une zone *ennemie*, celle-ci devient aussitôt *disputée*, et un Combat doit avoir lieu.

3. DÉCLARATION DES BATAILLES

Cette phase ne s'applique que si une carte Offensive a été jouée. Les batailles nouvellement créées doivent être livrées: toute zone *ennemie* devenue *disputée* à ce tour du joueur doit donner lieu à au moins un round de Combat. Le joueur offensif décide librement s'il y a un combat dans les autres zones disputées préalablement créées.

a- Annonce des Zones de Bataille. Le joueur offensif déclare toutes les zones disputées où il entend livrer bataille. Les joueurs conduiront un round de Combat dans les zones de bataille désignées.

b- Ajout de Cartes. Le joueur offensif peut jouer toutes cartes de modificateur de combat (telles que *Poison Gas!* ou *Surprise Attack!*) et désigner les zones de bataille affectées. Le joueur défensif peut à présent lui aussi jouer de telles cartes (par ex. *Bad Weather* ou *Poison Gas!*) et indiquer dans quelles zones de bataille celles-ci s'appliquent.

4. PHASE DE COMBAT

Toutes les zones de bataille déclarées font l'objet d'une phase de combat distincte. Dans une zone de bataille, les unités font feu sur les unités ennemies en roulant les dés, à raison d'un dé par unité.

Les jets de dés réussis indiquent le nombre de pertes infligés à l'adversaire, sous forme d'unités ou autres équivalents. Les pertes peuvent être absorbées de trois façons: unités, cartes, ou les deux.

NOTE: Dans tous les cas, l'Attaquant (joueur offensif) est celui dont le tour est actif. Le Défenseur est l'autre joueur.

Chaque bataille est résolue individuellement. Dans chacune d'entre elles, les unités de chaque joueur tirent suivant un ordre précis:

NOTE: Avant le moindre jet de dés, les unités de Cavalerie de chaque camp peuvent retraiter avant Combat (l'Attaquant est le premier à choisir).

a- Phase de "Dogfight". Lorsque les deux joueurs ont des Biplans dans une même zone de bataille, leur tir est résolu lors de la phase de "dogfight". Les Biplans tirent dans ce cas exclusivement les uns sur les autres. Ce tir est résolu simultanément, les pertes sont affectées aussitôt pour chaque joueur.

NOTE: les pertes infligées dans ce combat aérien ne visent que les biplans ennemis et jamais d'autres unités.

NOTE: les biplans ayant combattu à cette phase ne peuvent plus tirer dans une phase de combat ultérieure, même si tous les biplans ennemis ont été abattus).

Si aucun joueur, ou seul l'un d'entre eux, n'a de biplans dans la zone, ignorez la phase "Dogfight" et passez directement à la suivante.

b- Phase de Tir d'Artillerie du Joueur Offensif. Les unités d'Artillerie de l'Attaquant tirent. Le Défenseur absorbe les pertes éventuelles en retirant des unités ou jouant une/des carte(s) *Ersatz*.

c- Phase de Tir du Joueur Défensif. Toutes les unités du Défenseur tirent (sauf les "Dogfighters"). L'Attaquant absorbe les pertes éventuelles en retirant des unités ou jouant une/des carte(s) *Ersatz*.

Retraite à la place du Tir: Les unités en défense peuvent retraiter vers des zones voisines amies ou disputées au lieu de tirer. Certaines peuvent retraiter tandis que d'autres se maintiennent pour tirer. Placez un marqueur "Retreat" sur les unités retraitant, afin d'établir qu'elles l'ont fait à cette phase de combat. Une unité qui retraite perd toute capacité de tir et ne peut contribuer à la bataille pour le restant de la phase de Combat. Les unités contraintes de retraiter par deux fois dans la même phase de Combat sont éliminées. Voir **5.4.4 Retraite Vers le Combat** pour plus de précisions.

d- Phase de Tir du Joueur Offensif. Toutes les unités de l'Attaquant tirent (sauf les "Dogfighters"). Le Défenseur absorbe les pertes éventuelles en retirant des unités ou jouant une/des carte(s) *Ersatz*.

e- Phase de Retraite. Chaque joueur peut retraiter tout ou partie de ses unités vers une zone adjacente amie ou disputée (l'Attaquant est le premier à choisir).

4a. COMBAT SUIVANT "SURPRISE ATTACK!"

NOTE: Quand une carte Surprise Attack! est jouée, l'Attaquant indique une Zone de Bataille où une Phase de Combat particulière sera appliquée. Voici la séquence de jeu qui sera alors suivie:

- a- Phase de Dogfight**
- b- Phase de Tir du Joueur Offensif**
- c- Phase de Tir du Joueur Défensif**
- d- Phase de Retraite**

III – TOUR DU 2e JOUEUR



Le Second Joueur est toujours l'Entente, à moins que la règle avancée **14.2 Miser pour l'Initiative** ne soit retenue.

Répétez les Phases de Tour de Joueur 1 à 4 décrites ci-dessus, cette fois pour l'Entente, qui est désormais l'Attaquant.

IV – RÉPÉTITION DES TOURS II & III

Répétez les Tours de Joueurs II et III, jusqu'à ce que les deux joueurs choisissent de "Passer" consécutivement. Ce n'est qu'après qu'ils aient tous deux passé que commencera la Phase de Production.

V – PHASE DE PRODUCTION

Au cours de la phase de Production, les joueurs dépensent les points de construction ("Building Points" ou *BPs*) qui leur sont attribués pour acheter de nouvelles unités, davantage de cartes, et/ou retrancher des unités. Les joueurs doivent au préalable vérifier si certaines de leurs unités sont pas privées de ravitaillement.

1. "CHECK SUPPLY": VÉRIFIER L'APPROVISIONNEMENT

Les unités sont réputées être "in Supply" quand on peut tracer une ligne ininterrompue, de zone amie en zone amie, jusqu'à une

Source de Supply Amie. Les unités qui ne le peuvent à ce moment sont considérées comme “Unsupplied”.

NOTE: les Zones Sources de Supply Disputées (occupées par des forces amies et ennemies) ne jouent le rôle de sources de supply que pour les unités présentes dans cette zone.

- Les Forts “Unsupplied” sont réduits d’un pas
- Les Forts de niveau 1 sont éliminés
- Les Armées “Unsupplied” perdent une unité au choix du propriétaire
- Les Armées “Unsupplied” de force 1 ou 0 sont éliminées
- Les pièces isolées “Unsupplied” sont éliminées

2. DÉPENSE DES POINTS DE CONSTRUCTION (BPs)

Les joueurs consultent le Tableau des BPs (voir Plateau ou Aide de Jeu) pour déterminer combien de points de construction (BPs) ils peuvent dépenser à cette phase. Les joueurs peuvent regarnir leur main de nouvelles cartes ou retrancher (*dans le sens de creuser des tranchées*) des Armées ou unités d’Infanterie, mais aussi construire de nouvelles unités dans toute zone *amie* ou *disputée* ravitaillée (“in Supply”), et même les incorporer à des Armées à leur guise.

3. DÉFAUSSE DES CARTES EXCÉDENTAIRES

Il arrive parfois qu’un joueur dépense trop de BPs pour des cartes et dépasse le nombre de cartes admises au tour suivant dans sa main (voir Tableau “Maximum # of Held Cards”). Il doit dans ce cas se défausser (au choix) du nombre de cartes excédentaires.

4. VÉRIFIER LES PERTES DANS LE CADRE EFT

Le cadre **EASTERN FRONT TRANSIT BOX** représente le front russe. Le joueur allemand peut déplacer des unités vers la EFT BOX afin d’en tirer un bonus de Points de Victoire (voir 3.0 Gain de la Partie). Les unités présentes dans la EFT BOX sont toutefois sujettes à des pertes. Roulez pour chaque multiple de 5 BPs (ou fraction de ce chiffre) d’unités présentes dans la EFT BOX. Pour tout résultat de “1”, le joueur allemand doit éliminer une unité.

IMPORTANT: N’utilisez pas cette phase si vous jouez le jeu en combinaison avec AT ALL COSTS!—the Great War in the East.

VI – AVANCE DU MARQUEUR DE SAISON

Avancez le marqueur de Saison. Remélangez la pioche à la fin de chaque saison d’HIVER. Les nouveaux tours de saison commencent à nouveau avec la Phase de jeu I – **PLACEMENT DES RENFORTS**. Vérifiez la présence d’Événements pour la saison qui s’ouvre.

NOTE: le 23e tour, HIVER 1919-20, est le dernier jouable. Il est peu probable que vous l’atteigniez avant la victoire d’un des deux camps.

3.0 GAIN DE LA PARTIE

3.1 POINTS DE VICTOIRE (VPs)

Les Points de Victoire peuvent être calculés à tout moment. Faites la somme de tous les Points de Victoire des zones allemandes amies. Les VPs des zones disputées et ennemies ne sont pas comptabilisées. Ajoutez ou soustrayez les modificateurs repris dans le tableau ci-dessous. Reportez ce total de VPs modifié sur la piste de VPs (carte & aide de jeu) pour connaître le niveau de victoire atteint.

MODIFICATEURS DE POINTS DE VICTOIRE

+ 1VP	pour chaque Armée de l’Entente venant d’être éliminée.
- 1VP	pour chaque Armée allemande venant d’être éliminée.
+ 1VP	pour n’avoir pas retiré le nombre d’Infanteries requises par la carte <i>Entente Military Crisis!</i> (à chaque occurrence).
- 1VP	pour n’avoir pas retiré le nombre d’Infanteries requises par la carte <i>German Military Crisis!</i> (à chaque occurrence).
+ 1VP	pour chaque tranche de 5 BPs d’unités dans la EFT Box (1914-1917 seulement).*

* Ce modificateur est uniquement utilisé quand TTLM! est joué seul; et pas quand le jeu est lié avec *AT ALL COSTS!*, où le front russe est représenté.

Effets totaux du Blocus sur les VPs par année

-1 VP	PRINTEMPS 1916 à HIVER 1916-17
-2 VPs	PRINTEMPS 1917 à HIVER 1917-18
-3 VPs	PRINTEMPS 1918 à HIVER 1918-19
-4 VPs	PRINTEMPS 1919 à HIVER 1919-20

3.2 ARMISTICE - CESSEZ-LE-FEU

Les joueurs peuvent tenter de mettre fin à la partie à tout moment. Chaque joueur peut demander l’armistice, et si l’autre joueur accepte, le niveau de victoire actuel s’applique. Il est plus probable que l’autre joueur veuille poursuivre pour obtenir une victoire plus nette. Le jeu cesse quoi qu’il arrive quand une Victoire Décisive est atteinte.

3.3 ARMISTICE - CAPITULATION

Un joueur peut abandonner la partie à tout moment, sauf s’il gagne. Il s’agit alors d’une capitulation humiliante et le niveau de victoire est abaissé d’un cran en sa défaveur. Par ex., un joueur allemand capitulant au niveau “impasse” (stalemate) est considéré avoir subi une Victoire Marginale de l’Entente.

4.0 MOUVEMENT

4.1 PROCÉDURE

Le jeu d’une carte de type Offensive permet à l’Attaquant de déplacer tout ou partie de ses unités.

Sinon, le joueur passe, et est toujours autorisé à déplacer une unité (mais pas vers une zone ennemie, même si vide). Bien que le mouvement d’unités depuis ou vers des armées présentes dans la même zone ne représente qu’une distance de zéro zone, il s’agit toujours d’un mouvement.

Le mouvement doit s’opérer entre zones adjacentes, ou depuis et vers une armée. Une unité peut bouger jusqu’à la limite de sa capacité de mouvement normale (d’ordinaire une zone, sauf pour la Cavalerie, les Biplans, et les mouvements par Rail). Les unités sont déplacées une par une et doivent toujours respecter à tout moment les limites d’empilement.

Il y a quatre sortes d’états pour une zone, selon qui la contrôle:

- **Zone amie:** vos unités sont les dernières à avoir occupé ou traversé cette zone. Toutes les zones de votre pays sont amies à l’été 1914. Toutes les zones de votre côté du front sont amies au début d’un scénario.

- **Zone ennemie:** les unités de votre adversaire sont les dernières à avoir occupé ou traversé cette zone.
- **Zone disputée:** cette zone est occupée à la fois par vos unités et celles de votre adversaire. Synonymes: zone de Front ou zone de bataille.
- **Zone neutre:** cette zone n'a été ni occupée ni traversée par les unités d'un joueur, personne ne la contrôle, et dans certains cas, les forces des deux joueurs n'ont pas le droit d'y pénétrer. Par ex., la zone des Pays-Bas est neutre et l'on ne peut jamais y faire mouvement. Dans le jeu "libre" et certains scénarios de variantes historiques, la Belgique, les Pays-Bas et le Royaume-Uni sont au départ neutres. Voir Livret "Théâtre".

L'état d'une zone est vérifié avant le mouvement et aussitôt modifié par le mouvement. Le contrôle d'une zone peut être défini à tout moment.

NOTE: quand une unité amie pénètre dans une zone ennemie contenant des unités ennemies, la zone devient aussitôt disputée et zone de bataille - un round de combat doit y être livré.



Exemple: la 1ere Armée GE bouge vers la zone "Antwerp", modifiant son état. Anvers avait été zone amie pour l'Entente et ennemie pour l'Allemand. Elle est désormais zone disputée pour tous. Ce déplacement laisse la zone "Liège" vide. Si l'infanterie française à Namur voulait faire mouvement dans la zone Liège, elle entrerait toujours dans une zone ennemie, puisque les unités allemandes sont les dernières à l'avoir occupée ou traversée. Les Pays-Bas sont considérés comme zone neutre et aucun camp n'y a accès.

4.2 RESTRICTIONS

- Les unités peuvent bouger depuis une zone **amie** vers tout autre type de zone: *amie*, *disputée*, et même *ennemie*. Les zones neutres forment un cas particulier.
- Les unités bougeant depuis des zones **disputées** sont plus limitées dans leurs options; elles n'ont accès qu'aux zones *amies* ou *disputées*.
- Les unités ne peuvent **jamais passer de zone disputée à zone ennemie**. Même les unités ayant une capacité de mouvement supérieure à une zone (par ex. Cavalerie et Biplans) ne peuvent le faire.
- Les unités ne peuvent pénétrer dans une zone ennemie qu'à la faveur d'un tour où l'Attaquant joue une carte Offensive.
- La Manche, la Mer du Nord et les Pays-Bas ne sont pas des zones jouables.

4.3 ÉTAT DE RETRANCHEMENT

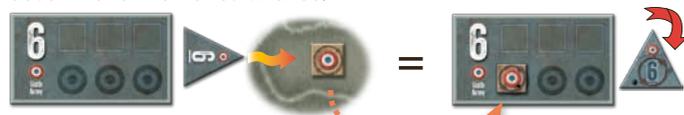
Une unité qui fait mouvement perd son statut de **Retranchement** (vaut aussi pour les unités *Fortifiées* optionnelles).



Une unité d'infanterie pénétrant dans une Armée retranchée devient aussitôt elle aussi retranchée (vaut aussi pour les Armées Fortifiées).



Quand une armée **vide** pénètre dans une zone contenant une unité d'infanterie retranchée, elle peut aussitôt l'incorporer et devenir elle-même retranchée.



4.4 MOUVEMENT FERROVIAIRE

Les mouvements par "Rail" représentent les mouvements ferroviaires (et dans une moindre mesure ceux par route). Toutes les zones représentées sur la carte de *TTLM!* contenant des lignes de chemin de fer connectées aux autres zones, nul besoin de les représenter.

Les mouvements ferroviaires permettent de déplacer les unités de **trois (3) zones maximum**. Une unité se déplaçant par Rail doit commencer sa phase de mouvement dans une zone amie, ne traverser que des zones amies, et aboutir dans une zone amie. Ce type de déplacement ne peut être combiné avec d'autres. Toutes les zones doivent avoir été amies dès le début du tour du joueur pour permettre ce type de mouvement, à exécuter de préférence avant les autres. Des marqueurs "Rail" permettent de garder la trace des unités ayant déjà bougé de la sorte au cours de ce tour.

IMPORTANT: les mouvements ferroviaires sont limités à concurrence de deux (2) unités par tour de joueur.

4.5 MOUVEMENT STRATÉGIQUE (Entente only)

L'Entente dispose d'une grande souplesse dans ces mouvements vers et depuis ses zones sources de Supply amies. Le Mouvement Stratégique permet de déplacer une unité de n'importe quelle zone source de Supply amie de l'Entente vers n'importe quelle autre. Les deux zones doivent avoir été amies dès le début du tour de l'Entente. Le Mouvement stratégique ne peut être combiné à aucun autre type de mouvement. Des marqueurs de Mouvement Stratégique permettent d'identifier les unités y ayant eu recours durant le présent tour.

IMPORTANT: le Mouvement Stratégique est limité à concurrence de deux (2) unités par tour de joueur (1 unité à l'été 1914).

4.6 UK - MOUVEMENT MARITIME

Les Armées de renfort britanniques (UK) ainsi que toutes les unités UK éliminées et reconstruites doivent apparaître dans la zone "*England*", et traverser la Manche avant de rejoindre le front.

Les unités UK, et elles seules, peuvent faire mouvement maritime à raison d'une unité par phase de mouvement. Que le mouvement résulte d'une carte Offensive ou du mouvement gratuit d'un joueur qui *Passe*, une (1) armée ou unité UK peut se déplacer depuis la zone "England" jusqu'à toute zone côtière de supply amie ou disputée de l'Entente. Ces mêmes pièces peuvent à l'inverse retraverser à partir de telles zones vers la zone "England". Le mouvement maritime ne peut être combiné avec d'autres types de mouvement. Les forces UK ne peuvent jamais effectuer de mouvement maritime vers une zone de supply de l'Entente contrôlée par l'ennemi (pas de débarquement en zone hostile).

IMPORTANT: Le unités ne peuvent avoir recours au mouvement maritime pour faire retraite durant la phase de combat.

NOTE: dans une partie jouée en campagne, les deux unités placées au départ en Angleterre (1ère Armée UK et une unité d'infanterie) doivent être maintenues séparées tant qu'elles restent dans cette zone. Autrement dit, l'infanterie ne peut y faire mouvement vers la 1ère Armée.

5.0 COMBAT

5.1 ZONES DE BATAILLES

5.1.1 CRÉATION DE ZONES DISPUTÉES

Une zone disputée est créée chaque fois qu'une unité amie pénètre dans une zone ennemie. Une zone disputée ne peut être créée que lors d'une Offensive. Une bataille doit être déclarée dans toute zone disputée nouvellement créée, et un minimum d'un round de Combat doit y être tenu. Les nouvelles zones disputées sont donc automatiquement des Zones De Batailles.

5.1.2 DÉCLARATION DES BATAILLES

Un joueur peut désigner autant de batailles que souhaité au cours de la phase de Déclaration des Batailles (exception: les cartes *Limited Offensive* n'en autorisent qu'une seule). Une fois la bataille déclarée, elle doit être résolue au cours de la Phase de Combat. Un joueur ne peut revenir sur sa décision après que d'autres batailles aient mal tourné pour lui: toutes les batailles déclarées restent à livrer. Rappelons qu'une bataille doit obligatoirement être déclarée dans toute zone disputée nouvellement créée.

Toutes les zones de bataille désignées font l'objet d'une phase de combat séparée. Les unités présentes dans la zone tirent sur les unités adverses via les dés. Les dés de tirs réussis se traduisent par autant d'unités (ou autres équivalents) à perdre par l'adversaire.

5.2 RÉOLUTION DU TIR

5.2.1 TIR

Chaque Zone de bataille est résolue individuellement. Avant le moindre jet de dé, les unités de Cavalerie des deux camps ont la faculté de retraiter avant combat (l'Attaquant est le premier à décider). Voir la section 5.4.3. *Retraite de Cavalerie* pour plus de détails.

Les unités de chaque joueur tirent (roulent les dés) suivant un ordre strict:

- a- Phase de "Dogfight"
- b- Phase de Tir d'Artillerie du Joueur Offensif
- c- Phase de Tir du Joueur Défensif
- d- Phase de Tir du Joueur Offensif

NOTE: la séquence en cas de "Surprise Attack!" est différente:

- a- Phase de "Dogfight"
- b- Phase de Tir du Joueur Offensif
- c- Phase de Tir du Joueur Défensif

NOTE: dans tous les cas, l'Attaquant - ou Joueur Offensif - est celui dont le tour est actif, en l'occurrence celui qui a joué la carte Offensive. Le Défenseur - ou Joueur Défensif - est son adversaire.

S'il y a plusieurs Zones de Batailles, le Joueur Offensif décide de l'ordre de la résolution des combats. Le combat doit être complètement résolu dans une zone avant d'entamer celui d'une autre.

Les unités tirent l'une sur l'autre en roulant un (1) dé à six faces par unité présente dans la Zone de Bataille, suivant l'ordre dicté par la séquence de combat. Les circonstances peuvent parfois empêcher le tir de certaines unités (par ex. les Canons de Sièges dans une bataille où aucun fort n'est présent).

5.2.2 PUISSANCE DE FEU

La Puissance de feu d'une unité — symbolisée par un "F" suivi d'un chiffre — signale le résultat de dé à ne pas dépasser pour infliger un coup au but.

- **F1:** coup au but sur un jet de dé de "1."
- **F2:** coup au but sur un jet de dé de "1" ou "2."
- **F3:** coup au but sur un jet de dé de "1", "2" ou "3."
- **[F#]** signale que le joueur ne roule un dé pour cette unité qu'en certaines circonstances. Voir la section 8.0 *Inventaire des Unités et le Tableau des Capacités d'Unités* (Aide de Jeu).

5.2.3 COUPS AU BUT

Les coups au but infligent des pertes à l'ennemi, que celui-ci doit absorber aussitôt, en éliminant des unités ou des cartes (cfr infra).

5.3 ABSORPTION DES PERTES

Lorsqu'un joueur atteint un coup au but durant le combat, son adversaire doit absorber une perte. Ceci peut se faire à travers la perte d'unités, cartes, ou toute combinaison des deux éléments.

5.3.1 PERTES D'UNITÉS

Une unité peut être retirée du plateau de jeu pour paiement de chaque coup au but subi. Toute unité retirée de la carte est placée dans la réserve de pions du joueur. Les unités sont retirées une à une. Toute perte d'unité doit prioritairement être prélevée sur l'unité la plus forte dans la Zone de Bataille (d'ordinaire une Armée ou un Fort). Quand les unités sont de force égale, le choix revient au joueur subissant la perte.

Les Armées ont une force équivalant au nombre d'unités placées sur leur tablette d'armée. Par ex., une armée comptant 3 infanteries et 2 cavaleries a une force de 5. Les Forts ont une force équivalente au chiffre actif sur le pion (par ex., le pion Verdun orienté sur "4" a une force de 4). Toutes les autres unités individuelles sur la carte ont une force de 1.

Les pertes absorbées par une Armée doivent être prélevées parmi le type d'unités les plus largement représentées en son sein. En cas d'égalité, le choix revient au joueur subissant la perte. Par ex., si une Armée contient 3 Infanteries, 2 Artilleries et 1 Cavalerie doit absorber une perte, c'est un pion d'Infanterie (l'unité la plus représentée) qui devra disparaître.

NOTE: une Armée qui perd sa dernière unité au Combat est éliminée.

Les pertes appliquées à un Fort réduisent sa force d'autant de pas. Par ex., si le Fort de la zone d'Anvers est contraint d'absorber un pas de perte, tournez son pion (de valeur 3) de sorte que ce soit désormais sa valeur 2 qui s'affiche face à l'adversaire. De même, un pas de perte supplémentaire forcerait à afficher sa valeur 1. Quand un Fort atteint la valeur zéro (0), il est retiré du jeu (exception: voir Sedan).



Exemple: *l'Entente subit trois coups au but lors d'une bataille dans la zone de Verdun. Ses forces se composent de trois unités: une cavalerie individuelle, une armée retranchée (contenant elle-même 3 infanteries et 2 artilleries), et le fort de Verdun de valeur 4. La première perte doit être absorbée par l'armée, puisqu'elle affiche la force la plus importante (5). Les unités d'infanterie y sont les plus nombreuses; c'est l'une d'entre elles qui doit dès lors être éliminée. La deuxième perte peut être prélevée au choix sur le fort (valeur 4) ou sur l'armée désormais réduite à une force de 4. Le joueur de l'Entente choisit de réduire le Fort à la valeur 3. La troisième perte doit à présent frapper l'armée, redevenue l'unité la plus forte. Le joueur peut choisir entre une unité d'infanterie ou d'artillerie, puisqu'elles sont en nombre égal. Puisque l'armée est retranchée et qu'il est défenseur, il préfère éliminer une artillerie.*



5.3.2 PERTE DE CARTES

Les cartes "Ersatz" peuvent également absorber des pertes. Jouer une carte Ersatz 3 équivaut à absorber jusqu'à 3 pertes. Une carte Ersatz 2 absorbe jusqu'à 2 pertes. Toutes les autres cartes du jeu peuvent être utilisées comme une carte Ersatz 1 pour absorber une seule perte. Un joueur peut jouer plusieurs cartes pour absorber des pertes. Tout solde de valeur d'Ersatz excédentaire éventuel est perdu; il ne peut être sauvegardé pour de futures phases ou batailles.

Exemple: *si vous jouez une Ersatz 3 pour absorber deux (2) pertes subies au cours de la Phase de Tir d'Artillerie, le facteur d'Ersatz (1 pas) non utilisé est perdu.*

5.3.3 PERTE DE CARTES ET UNITÉS

Toute combinaison d'unités et de cartes peut être réunie pour satisfaire les pertes subies; toutes les règles régissant les pertes s'appliquent.

5.3.4 ANNIHILATION

Les joueurs ne sont jamais obligés de jouer des cartes pour absorber des pertes restantes quand toutes les unités amies ont été éliminées dans une Zone de bataille. Autrement dit, nul besoin d'absorber des pas de perte au-delà du nombre de pièces amies présentes à la bataille, il est permis de se limiter à les éliminer toutes, et de s'épargner de la sorte les pertes additionnelles.

Exemple: *supposons que la 1ère Armée GE, contenant 5I et 2A, inflige 3 coups au but à une simple unité d'infanterie française. Le joueur de l'Entente a la possibilité de jouer des cartes pour une valeur de 3 points d'Ersatz et maintenir son unité. Il peut aussi élire d'éliminer cette infanterie, sans plus avoir à se préoccuper ensuite des 2 pertes restantes.*

5.4 RETRAITES



Il y a trois formes de retraites dans *TO THE LAST MAN!* - *Retraite au lieu du Tir, Retraite après Combat et Retraite de Cavalerie* -. Placez un marqueur de retraite sur les unités qui retraitent, ce marqueur sera retiré à l'issue de la phase de combat. Une unité qui retraite perd toute puissance de feu et n'a aucun impact sur les batailles pour le restant de la phase de combat active. Les unités ne peuvent jamais faire retraite vers une zone ennemie.

5.4.1 RETRAITE AU LIEU DU TIR

Le Défenseur peut retraire autant d'unités que souhaité de la Zone de Bataille au lieu de les faire tirer. Il peut aussi retraire un certain nombre d'unités et en maintenir d'autres qui combattent normalement. Les unités qui retraitent peuvent le faire vers toute zone adjacente amie ou disputée, et elles peuvent retraire séparément vers des zones différentes.

NOTE: *si toutes les unités retraitent tandis que l'adversaire dispose de cavalerie dans la zone, les unités qui retraitent peuvent subir le Tir de Poursuite (voir 8.3.1 Cavalerie et la section Cavalerie du Tableau des capacités d'unités dans l'Aide de Jeu).*

5.4.2 RETRAITE APRÈS COMBAT

Chacun des deux joueurs peut retraire autant d'unités survivantes que souhaité de la Zone de Bataille à l'issue du combat. Les joueurs peuvent retraire des unités tout en maintenant d'autres. L'Attaquant est le premier à marquer son choix.

La Retraite après Combat est plus contraignante que les autres types de retraites: toutes les unités retrairent depuis une même Zone de Bataille doivent le faire vers la même zone amie ou disputée.

5.4.3 RETRAITE DE CAVALERIE

Les unités de Cavalerie peuvent retraire avant le début du combat. Avant que le moindre dé n'ait été jeté, les unités de Cavalerie de chaque camp peuvent élire de retraire (l'Attaquant est le 1er à choisir). Les unités qui retraitent le font vers toute zone adjacente amie ou disputée, et elles peuvent le faire séparément vers différentes zones.

NOTE: *les Retraites de Cavalerie ne déclenchent pas de Tir de Poursuite.*

5.4.4 RETRAITE VERS LE COMBAT

Il est possible pour des unités de retraire dans une zone où le combat n'a pas encore été résolu. Ces unités ne peuvent alors participer au combat ni y absorber de pertes. Les unités contraintes de retraire à deux reprises au cours du même tour de joueur sont éliminées. Ceci peut se produire de deux façons:

- les unités ayant retraireté ne sont plus accompagnées dans la zone de la moindre unité amie n'ayant pas retraireté, après résolution du combat.
- la retraite forcée imposée aux Armées vides.

6.0 SUPPLY

Les forces armées ne peuvent agir sans approvisionnement: munitions, vivres, carburant, équipement. Si l'approvisionnement ne peut atteindre l'armée, elle perdra toute capacité à combattre efficacement. Les unités hors armées dépériront plus vite encore.

6.1 SOURCES DE SUPPLY

Les Sources de Supply sont symbolisés par les disques colorés mi-pleins répartis sur le périmètre de la carte. Dans *TTLM!*, les Sources de Supply vertes alimentent le joueur allemand, les bleues le

joueur de l'Entente. Les zones affichant ces symboles sont appelées Zones Sources de Supply; elles représentent les noeuds ferroviaires menant aux centres de production industriels hors carte.

6.2 VÉRIFICATION DU SUPPLY

L'état de supply est vérifié à chaque tour au cours de la Phase de Supply. Les unités sont approvisionnées quand elles peuvent tirer une ligne, sans limite de longueur, passant de zone adjacente amie en zone adjacente amie, jusqu'à une Zone Source de Supply amie. A défaut d'y parvenir, elles sont considérées être Out of Supply (OoS).

6.3 SOURCES DE SUPPLY DISPUTÉES

Les Sources de Supply situées dans une zone disputée ne peuvent approvisionner que les unités amies présentes dans cette zone.

6.4 EFFETS DU SUPPLY

Les Armées et unités d'infanterie en état de supply ont la capacité de se retrancher. Les zones en état de supply peuvent recevoir des unités nouvellement construites au cours de la Phase de Production.

6.5 EFFETS DU OUT OF SUPPLY



Si une unité se trouve être Out of Supply durant la Phase de Production, posez sur elle un marqueur OoS. Elle souffre des dégâts d'usure suivants:

- Les Forts sont réduits d'un (1) pas. Les Forts de valeur 1 se trouvant en état Out of Supply Forts sont éliminés.
- Les Armées perdent une (1) unité au choix du joueur propriétaire. Une Armée perdant sa dernière unité pour cause de OoS est éliminée, tout comme les armées déjà vides.
- Les unités individuelles sur la carte sont éliminées.
- La zone ne peut recevoir ni renforts ni unités nouvellement construites.

NOTE: les unités Out of Supply peuvent toujours se retrancher.

7.0 PRODUCTION

La Table des Points de Construction révèle aux joueurs le nombre de "Build Points" (BPs) qu'ils peuvent dépenser au cours de la Phase de Production. Les BPs peuvent être dépensés sous toute forme de combinaison de nouvelles unités, retranchements ou cartes supplémentaires. Les deux joueurs dépensent simultanément leurs BPs, qui sont perdus si pas dépensés au cours de la Phase de Production en cours.

7.1 ACHAT DE CARTES

La Phase de Production vous offre la seule opportunité d'ajouter des cartes à votre main. Les joueurs doivent annoncer le nombre de cartes dont ils font l'achat avant de les retirer - face cachée - du sommet de la pioche. Le nombre de cartes retiré doit correspondre à l'annonce. Les cartes ne peuvent être regardées avant que tous les BPs du joueur n'aient été dépensés (afin d'éviter des achats/retraits successifs jusqu'à obtention de la carte désirée).

Les joueurs ne peuvent conserver en main plus de cartes que la limite spécifiée sur la Table "Card Limit Chart". Si un joueur possède après achat des cartes excédentaires, il doit immédiatement

défausser celles-ci (au choix) et les placer face visible sur la pile défausse. Les BPs dépensés pour leur achat sont perdus.

7.2 ACHAT D'UNITÉS

Les unités construites au cours de la Phase de production peuvent être placées individuellement ou dans n'importe quelle armée, dans toute zone amie ou disputée en état de supply. Les armées reconstruites après élimination sont traitées différemment.

7.3 RECONSTRUCTION DES ARMÉES

Les Armées entrent d'ordinaire au jeu en tant que renforts, suivant la piste "Turn Record Track". Les armées éliminées ne peuvent être reconstruites que durant la Phase de Production; elles doivent être placées sur la carte dans une zone amie et approvisionnée dans leur nation d'origine.

EXCEPTION: les armées US, et toutes les unités US, traitent le territoire Français comme leur propre territoire d'origine.

Exemple: l'armée belge ne pouvant être reconstruite que dans une zone belge en état de supply, elle ne peut être reconstruite en l'absence d'une telle zone qualifiée.

7.4 RETRANCHEMENT



Un joueur peut retrancher jusqu'à quatre (4) unités sur la carte en dépensant un (1) BP durant la Phase de Production - retournez alors les pions sur leur face retranchée.

IMPORTANT: chaque joueur ne peut consacrer qu'un (1) BP au retranchement aux tours de saisons 1 et 2 (ETE 1914 & AUTOMNE 1914. Dès le tour 3 (HIVER 1914-15) et au-delà, ces restrictions disparaissent.

7.5 PROMOTION INFANTERIE > STOBTRUPPEN

Promouvoir une unité d'infanterie en Stoßtrup se fait par remplacement du pion d'infanterie par un pion Stoßtruppen dans la même zone ou tablette d'armée. Le pion d'infanterie retourne dans la réserve de pions allemande.

7.6 COÛTS EN POINTS DE CONSTRUCTION (BPs)

Un Point de Construction (1 BP) permet d'acheter:

- 1 Carte ou
- 1 Armée (vide) ou
- 1 Unité d'Infanterie ou
- 1 Unité de Cavalerie ou
- 1 Unité d'Artillerie ou
- 1 Biplan ou
- 1 Unité Canon de Siège (Siege Gun - GE only) ou
- 1 Unité Canon de Paris (Paris Gun - GE only) ou
- Retrancher 4 unités (une Armée vaut 1 unité) ou
- Promouvoir 1 Infanterie GE en Stoßtruppen
- Fortifier une Armée Retranchée (règle optionnelle).

Deux Point de Construction (2 BP) permettent d'acheter:

- 1 Unité de Chars ou
- 1 Unité de Stoßtruppen (GE only) ou
- Reconstruire 1 Infanterie Commonwealth (UK only).

8.0 INVENTAIRE DES UNITÉS

Les lettres ou symboles placés entre parenthèses mentionnent les abréviations utilisées pour ces unités dans les scénarios.

8.1 ARMÉES (▲)

Les Armées agissent comme des conteneurs, abritant d'autres unités placées sous leur structure de commandement. Bien que de nombreuses unités puissent figurer dans une armée, celle-ci ne compte que pour une unité au regard des limites d'empilement. Un simple pion d'armée placé sur la carte représente toutes les unités logées sur sa tablette d'armée rangée hors carte. Une armée ne peut contenir que des unités de sa couleur ou nationalité (à l'exception des Infanteries US, pouvant être accueillies dans n'importe quelle armée de l'Entente).

Infanteries et unités auxiliaires peuvent librement circuler vers ou hors des armées durant la Phase de Mouvement ou en cas de Retraite. Le contenu des armées peut de plus être altéré durant les Phases de Production et de Renfort, mais aucun mouvement de zone à zone n'est cette fois permis.

Les Armées peuvent se déplacer d'une zone au cours de la Phase de Mouvement. Elles n'ont aucune puissance de feu intrinsèque en dehors de celle des unités qu'elles contiennent. La force d'une armée se définit par la somme du nombre des unités qu'elle contient.

Exemple: une Armée contenant 3 Infanteries, 1 Cavalerie, et 2 pièces d'Artillerie a une force de 6.

ARMEES VIDES: une Armée ne contenant pas d'unités est définie comme "vide". Sa force est de zéro et elle n'a pas de Puissance de feu. Les armées vides ne sont pas comptabilisées dans les limites d'empilement.

Les armées vides, même accompagnées par d'autres unités amies, doivent toujours retrahir des zones disputées à la fin de la Phase de Mouvement (ou dès que possible, si la situation se présente à un autre moment).

Exemple: au cours de la Phase de Production, l'Entente réorganise ses armées dans la zone Artois, laissant la 2e Armée UK vide, et la 1ere Armée UK remplie de trois unités d'infanterie. L'Artois est aussi occupée par la 4e Armée GE, et le joueur allemand y déclare une Zone de bataille quand vient son tour. La 2e Armée UK doit être retrahée au cours de la Phase de Tir du Joueur Défensif.

Si une Armée vide vient à se trouver dans une Zone disputée sans y être accompagnée d'unités d'Infanterie amies, elle est immédiatement éliminée.

IMPORTANT: une Armée qui perd sa dernière unité (et devient vide), soit du fait du Combat, soit de son état Out of Supply, est éliminée.

ARMEES ELIMINEES: les Armées Eliminées comptent pour la Victoire (cfr. 3.1 - Modif. de Points de Victoire). La reconstruction des Armées Eliminées coûte 1 BP. Contrairement aux autres unités, une armée éliminée ne peut réapparaître que dans une zone amie de son territoire national (sauf unités US - possible en France). Les armées reconstruites sont vides.

RETRANCHEMENT: au cours de la Phase de Production, les Armées peuvent être retranchées moyennant dépense

de BPs. Toutes les Infanteries contenues par l'Armée retranchée sont réputées retranchées également, y compris celles qui y sont apparues récemment. Les unités auxiliaires ne tirent aucun bénéfice du retranchement.

Pour retrancher une Armée, il suffit de retourner le pion sur sa face retranchée. Les Armées faisant mouvement perdent leur statut retranché (retourner le pion sur sa face mobile).

NOTE: dans le cas spécifique où une Armée vide pénètre dans une zone contenant une/des unité(s) d'Infanterie retranchée(s), et absorbe au moins l'une de celles-ci, elle devient elle-même retranchée.

8.2 UNITÉS DE TYPE INFANTERIE

Les unités de type Infanterie forment le matériau de base des Armées. Sans le squelette de l'infanterie, une armée est fragile et risque bien de devenir un passif.

8.2.1 INFANTERIE (I)

HISTOIRE: une pièce d'Infanterie représente de 1 à 3 Corps (de 2 à 6+ divisions), selon sa qualité, nationalité, ou le degré d'avancement de la guerre. Plus celle-ci évoluait, plus les unités devenaient toutes usées et dissipées, et certaines nationalités se battaient mieux que d'autres.

Les unités d'infanterie peuvent se déplacer d'une zone pendant la Phase de Mouvement. Elles ont une Puissance de Feu de **F1**, et touchent donc l'ennemi sur un jet de dé de "1". Leur construction (Phase de Production) coûte 1 BP.

IMPORTANT: seul le retrait d'une unité de type Infanterie permet de satisfaire les conditions des cartes ...**Military Crisis!** jouées. L'impossibilité d'éliminer une/plusieurs unité(s) d'Infanterie pour obéir à une carte ...**Military Crisis!** jouée par l'adversaire se traduit par un ajustement de VP (cfr section 3.1 Points de Victoire).

RETRANCHEMENT: les unités d'infanterie ont la capacité de se retrancher. Elles le font en dépensant des BPs lors de la Phase de Production; leur pion est alors retourné sur sa face retranchée. Les pièces d'Infanterie contenues dans une Armée Retranchée le sont automatiquement elles-mêmes. Le mouvement des pièces retranchées leur fait perdre ce statut (retourner le pion sur sa face mobile).

Les unités d'Infanterie retranchées ont une Puissance de Feu améliorée en Défense. Elles tirent défensivement à **F2**, touchant l'adversaire sur un jet de dé de "1" ou "2." Offensivement, leur Puissance de Feu est maintenue à **F1**.

8.2.2 STOBTRUPPEN (S)

NOTE: les Stoßtruppen ne sont disponibles que pour le joueur GE.

HISTOIRE: les Stoßtruppen étaient des troupes spécialement entraînées à infiltrer les tranchées de la ligne de front. Leur entraînement intensif mettait l'accent sur l'initiative afin de favoriser une avance aussi profonde et rapide que possible. Tirant parti du terrain et de la surprise, de petites formations de Stoßtruppen évitaient les points forts ennemis au profit de l'infiltration sur les arrières de l'adversaire, y semant la panique et créant parfois la percée. La doctrine des Stoßtruppen représente une approche doctrinale visant à solutionner le problème de la percée des tranchées ennemies. Elle préfigure les tactiques utilisées 20 ans plus tard, lors de la 2e GM. Les unités de Stoßtruppen représentent environ 2 Corps (4 divisions).

Les unités de Stoßtruppen sont à tous égards traitées comme de l'infanterie, sauf pour ce qui est de la Puissance de Feu, leur coût en BPs, et leur capacité à forcer le défenseur à retraiter.



Les unités de Stoßtruppen ont une Puissance de Feu de **F2** et touchent donc sur un jet de dé de "1" ou "2". Les Stoßtruppen peuvent se déplacer d'une zone lors de la Phase de Mouvement.

Les unités de Stoßtruppen ne se retranchent pas, et ne tirent aucun bénéfice de leur présence au sein d'une Armée Retranchée, ni d'ailleurs au sein d'une Armée Fortifiée.

A partir de la Phase de Production de l'ETE 1917 (et au-delà), les unités de Stoßtruppen peuvent être construites par le joueur allemand à un coût de 2 BPs par unité. Le joueur allemand peut de surcroît, à chaque Phase de Production, promouvoir une pièce d'infanterie standard en Stoßtruppen, au coût de 1 BP. Le pion d'infanterie est alors simplement remplacé par un pion Stoßtruppen, et le pion d'infanterie retourne dans la réserve de pions du joueur allemand.

NOTE: 10 unités de Stoßtruppen entrent au jeu en renfort en 1918. Si moins de 10 pions sont disponibles dans la réserve, des unités d'infanterie peuvent leur être substituées sur une base de un pour un. S'il manque aussi des pions d'infanterie, les unités manquantes sont perdues.

RETRAITE FORCÉE: pour chaque unité de Stoßtruppen *attaquante* réussissant un tir dans une Zone de Bataille, une des Armées du Défenseur est contrainte de Retraiter après Combat (si elle ne l'a pas fait auparavant), quelle que soit la façon dont cette perte est absorbée.

8.2.3 INFANTRIE COMMONWEALTH (I)



NOTE: les unités d'infanterie du Commonwealth sont exclusivement disponibles pour le joueur de l'Entente (UK).

HISTOIRE: les forces du Commonwealth servirent avec bravoure au cours de la 1ère GM. Pour illustrer ceci, les unités d'infanterie du Commonwealth reçoivent un traitement différent de celui des autres infanteries UK. Ces unités correspondent tant à des troupes canadiennes qu'aux forces ANZAC (Corps d'Armée australien et néo-zélandais).

Les unités d'infanterie de l'infanterie du Commonwealth sont traitées comme les unités d'infanterie UK, sauf pour la Puissance de Tir et leur coût de reconstruction. Elles ont une Puissance de Tir (offensive et défensive) de **F2**, et il en coûte 2 BPs pour les reconstruire après élimination.

PLACEMENT INITIAL: Les unités d'infanterie canadienne et ANZAC entrent au jeu de façon unique. Plutôt que d'apparaître initialement en tant que renforts ou que d'être construites à la phase de production, elles sont substituées à des unités UK déjà présentes sur la carte. Les unités du Commonwealth remplacent les unités UK sur la carte au cours de la Phase de Renforts des Tours Saisonniers suivants:

Unité canadienne ▶ AUTOMNE 1915 (Tour 6)
Unité ANZAC ▶ PRINTEMPS 1917 (Tour 12)

NOTE: lors de la mise en place des scénarios ultérieurs à ces tours, le joueur de l'Entente peut placer ces unités au même titre que n'importe quelle unité d'infanterie UK.

8.3 UNITÉS AUXILIAIRES

8.3.1 CAVALERIE (C)

HISTOIRE: Quand vint la 1ère GM, l'utilité de la cavalerie avait été considérablement amoindrie par l'avènement de la mitrailleuse, des barbelés et des tranchées. Les unités de cavalerie sont dès lors dépourvues dans ce jeu de Puissance de Feu offensive. Une unité de cavalerie représente environ un Corps de Cavalerie (3+ divisions).

La Cavalerie n'a pas de Puissance de Feu offensive, exception faite des cas décrits plus loin. Les cavaliers peuvent cependant mettre pied à terre et tirer en défense, ce qui explique le facteur de **F1** en défense. La production d'une unité de Cavalerie coûte 1 BP.

Les unités de Cavalerie peuvent se déplacer de deux zones max. à la phase de Mouvement. Le mouvement menant de la 1ère à la 2e zone ne peut pas se faire d'une zone disputée vers une zone ennemie.

RETRAITE DE CAVALERIE: seules les unités de cavalerie ont la capacité de retraiter avant combat. Elles peuvent le faire avant tout jet de dés de combat (l'Attaquant retraite le premier). Cfr. section 5.4.3 *Retraite de Cavalerie*.

TIR DE RAID: les unités de cavalerie peuvent attaquer à **F1** dans une Zone de Bataille dépourvue d'unités d'infanterie ennemies.

TIR DE POURSUITE: La cavalerie peut tirer à **F1** sur des unités qui retraitent. Ce Tir de Poursuite n'est admis que contre des unités ennemies choisissant la *Retraite au lieu du Tir* pendant la Phase de Combat. Ce jet de dé(s) s'ajoute à tous les autres jets de dés de combat et intervient aussitôt après que votre adversaire ait déclaré la retraite d'unités.

IMPORTANT: si une unité d'Infanterie ennemie reste dans la Zone de Combat, ou si une Cavalerie fait partie des forces qui retraitent, le Tir de Poursuite n'est pas possible.

8.3.2 ARTILLERIE (A)

HISTOIRE: Annonçant chaque bataille, les barrages d'artillerie jouèrent un rôle fondamental au cours de la 1ère GM. Alors que les calibres plus modestes sont compris dans les unités d'infanterie, les unités d'Artillerie comprennent des calibres lourds de 210 mm ou davantage. Une unité d'Artillerie représente 2 régiments d'Artillerie ou davantage.

Les unités d'Artillerie ont normalement une Puissance de Feu de **F1**. Le jeu de certaines cartes peut renforcer cette Puissance de Feu. Les unités d'Artillerie tirent à deux reprises offensivement, une 1ère fois durant la *Phase de Tir d'Artillerie du Joueur Offensif*, et une seconde fois lors de la *Phase de Tir du Joueur Offensif*. Le jeu d'une carte *Surprise Attack!* réduit ceci à un seul tir.

Les unités d'Artillerie se déplacent d'une zone à la Phase de Mouvement. Elles ne peuvent, si elles se déplacent seules, changer le statut d'une zone (conquérir ou conserver le contrôle d'une zone). Le coût de Production d'une unité d'Artillerie est de 1BP.

IMPORTANT: les unités d'Artillerie non-accompagnées par des unités d'Infanterie amies, sont éliminées à la fin des Phases de Combat ou Mouvement si elles se trouvent dans une zone occupée par de l'Infanterie ennemie.

RESTRICTIONS DE DEPLOIEMENT:

Afin de refléter fidèlement la doctrine et l'usage de l'artillerie, le nombre d'unités d'artillerie que chaque armée peut accueillir est limité:

Nombre max. d'unités d'Artillerie/Armée par année & nation				
Année	GE	UK	FR	US
1914	1	1	1	-
1915	2	1	1	-
1916	3	2	2	-
1917	3	2	2	-
1918	3	2	2	1
1919	3	2	2	2

1918 - SUPERIORITE DU MATERIEL UK: (option historique)

A partir de 1918, les armées UK bénéficièrent des formations d'artillerie lourde les plus richement dotées. Pour refléter cette supériorité matérielle, et à partir du tour du PRINTEMPS 1918, toutes les unités d'Artillerie UK tirent à **F2 en Défense**. Une carte Poison Gas! peut même porter ce facteur à **F3**. Les valeurs de Tir Offensif restent inchangées.

NOTE: Retournez les pions d'Artillerie UK sur la face ad hoc au printemps 1918.

8.3.3 CANONS DE SIÈGES - SIEGE GUNS (G)

NOTE: uniquement disponibles pour le joueur allemand.

HISTOIRE: les Canons de Sièges représentent les obusiers lourds de 305 ou 420 mm. Un nombre restreint de ces obusiers produits par Krupp suffisait à pulvériser des objectifs statiques tels que les forts.

Les unités de Canons de Sièges ne peuvent tirer que pour un tir offensif dans une Zone de Bataille contenant un fort ennemi, et sont dépourvues de Puissance de feu en toute autre circonstance. Elles tirent sur les forts ennemis avec une Puissance de Feu de **F3**, touchant dès lors sur un dé "1", "2", ou "3".

NOTE: les Canons de Sièges ne tirent jamais défensivement.

Chaque fois qu'un Canon de Siège tire au but, le joueur de l'Entente doit affecter la perte au Fort. Des cartes Ersatz peuvent toutefois être utilisées pour absorber cette perte, comme toujours. Mais faute de carte Ersatz pour absorber cette perte, le Fort est réduit d'un pas (quand bien même il ne constituerait pas l'unité de l'Entente la plus forte dans la zone).

Les unités de Canons de Sièges tirent offensivement à deux reprises, la première durant la *Phase de Tir d'Artillerie du Joueur Offensif*, la seconde au cours de la *Phase de Tir du Joueur Offensif*, tout comme l'Artillerie. Les Canons de Sièges ne sont toutefois pas considérés comme des unités d'Artillerie et ne sont par ex. pas affectés par des cartes telles que *Poison Gas!*

Les Canons de Sièges peuvent être déplacés d'une zone au cours de la *Phase de Mouvement*. Leur coût de Production est de 1 BP.

IMPORTANT: les Canons de Sièges ne peuvent jamais retraiter et sont éliminés s'ils sont inclus dans une armée faisant retraite.

IMPORTANT: les Canons de Sièges ne peuvent à eux seuls changer le statut d'une zone: ils sont incapables de conquérir ou maintenir le contrôle sur une zone.

IMPORTANT: les Canons de Sièges, non-accompagnés d'unités de type Infanterie, sont éliminés à la fin des Phases de Mouvement ou de Combat, lorsqu'ils se retrouvent dans une zone occupée par des unités ennemies (sauf les Forts).

8.3.4 BIPLANS (B)

HISTOIRE: initialement utilisés pour l'observation, les biplans (et monoplans ou triplans) survolèrent toutes les batailles majeures sur le front occidental. Une unité de Biplans représente entre 750 et 1000 avions (selon la nationalité) déployés dans un rôle de soutien.

Les Biplans ont une Puissance de Feu de **F1**, et infligent donc une perte sur un jet de dé de "1". Ils peuvent participer au combat suivant l'une des trois méthodes possibles, mais une seule méthode peut être utilisée par bataille (cfr. infra).

Les Biplans peuvent se déplacer de deux zones au cours de la phase de Mouvement. Le mouvement menant de la première à la deuxième zone franchie ne peut se faire de zone disputée à zone ennemie.

Le coût de production des Biplans est de 1 BP. Il ne peuvent être produits qu'en 1916 et au-delà. Les pions des Biplans portent la marque de l'année durant laquelle chacun devient disponible.

IMPORTANT: les Biplans ne peuvent participer à la Phase de Combat après qu'une carte Bad Weather ait été jouée.

IMPORTANT: les Biplans ne peuvent à eux seuls changer le statut de contrôle d'une zone: ils ne suffisent pas à conquérir ou conserver le contrôle de la zone qu'ils occupent.

IMPORTANT: les unités de Biplans non-accompagnées d'unités d'Infanterie amies, sont éliminées à la fin des Phases de Mouvement ou de Combat, lorsqu'elles se retrouvent dans une zone occupée par des Infanteries ennemies.

LIMITATIONS DE DEPLOIEMENT: chaque Armée peut contenir un maximum d'une (1) unité de Biplans (restreint par la doctrine).

METHODES DE COMBAT DES BIPLANS

- 1. DOGFIGHTS:** quand des Biplans amis sont dans une Zone de Bataille en présence de Biplans ennemis, un "Dogfight" doit intervenir. Tous les Biplans dans la zone s'affrontent durant la Phase de Dogfight; tous doivent participer au combat même si les deux joueurs n'ont pas le même nombre d'avions. Les deux joueurs roulent les dés d'attaque et appliquent les pertes simultanément au cours de la Phase de Dogfight. Les pertes ne s'appliquent qu'aux Biplans, les autres unités ne sont pas affectées. Les Biplans ayant survécu au Dogfight ne peuvent plus tirer ultérieurement lors de la phase de tir du joueur.
- 2. ATTAQUE AU SOL:** quand les Biplans amis se trouvent dans une zone dépourvue de Biplans ennemis, ils peuvent tirer à **F1** au cours de la phase de tir appropriée.
- 3. REACTION DEFENSIVE:** quand des Biplans défendent dans une zone dépourvue de Biplans offensifs ennemis (absence de Dogfight), ils peuvent réagir à l'attaque. Chaque Biplan force l'attaquant à relancer le dé ("re-roll") d'un (1) tir au but réussi par une unité de type Infanterie. Les Biplans "réactifs" ne peuvent alors pas de surcroît engager d'attaque au sol.

ALERTE DEFENSIVE: (Règle avancée 13.7)

Les unités de Biplans du défenseur présentes dans une zone

adjacente à la Zone de Bataille (et non mobilisées dans une autre bataille) peuvent y être versées en support (si les limites d'empilement l'autorisent). Ceci intervient juste avant la résolution d'une bataille et peut parfois réserver de désagréables surprises.

- Si des Biplans offensifs sont présents, il y a Dogfight.
- Sinon, tous les Biplans qui ont rallié en alerte la bataille doivent y utiliser la Réaction Défensive, l'Attaque au Sol est interdite.

8.3.5 TANKS (T)

HISTOIRE: les chars naquirent de la volonté désespérée de percer la ligne de front à tout prix, dans la dernière partie de la guerre.. Créés par les nations disposant du plus large accès aux ressources naturelles, ils représentent une réponse mécaniciste et industrielle à la problématique de la percée à travers les lignes de tranchées ennemies. Une unité de Tanks représente 350 à 500 chars (suivant les nations) utilisés dans un rôle d'appui.

Les unités de Tanks attaquent avec une Puissance de Feu de **F2**, et tirent donc au but sur un dé "1" ou "2" lors de la *Phase de Tir du Joueur Offensif*. Les Tanks n'ont en défense qu'une Puissance de Feu de **F1**, révélatrice de leurs limites dans cet emploi.

Les Tanks peuvent bouger d'une zone durant la Phase de Mouvement. Le coût de production d'une unité est de 2 BP's.

Les Tanks peuvent pour la 1ere fois être construits par la France et le Royaume-Uni à la Phase de Production de l'ETE 1917. Les Tanks allemands ne peuvent l'être qu'à partir du PRINTEMPS 1918, les Tanks US à l'ETE 1918.

NOTE: les unités de Tanks ne peuvent pas tirer dans une zone de Terrain Difficile ("rough") mais peuvent y absorber des pertes.

IMPORTANT: les unités de Tanks non-accompagnées d'unités d'Infanterie amies sont éliminées à la fin des phases de Mouvement ou Combat quand elles sont prises dans une zone où sont présentes des unités d'Infanterie ennemies.

RETRAITE FORCEE: pour chaque unité de Tanks offensive réussissant un tir dans une Zone de Combat, une (1) Armée du défenseur est contrainte de Retraiter après Combat, indépendamment de la façon dont la perte est absorbée..

8.3.6 LE "CANON DE PARIS"

NOTE: le Canon de Paris n'est disponible que pour le joueur allemand.

HISTOIRE: le Canon de Paris représente un unique obusier géant, la plus massive pièce d'artillerie jamais engagée. Capable de tirer des obus à une distance allant jusqu'à 120 km, il devint l'une des premières armes modernes de terreur lorsqu'il se mit à cibler la capitale française.

Le Canon de Paris n'a pas de Puissance de Feu - il ne représente après tout qu'un canon unique. Son effet insidieux agit sur le moral de la population. Il n'a pas le statut d'unité d'Artillerie, et les modificateurs de combat des cartes ne s'appliquent pas. Il peut bouger d'une zone à la Phase de Mouvement. Son coût de production est de 1 BP. Il peut être construit à partir du PRINTEMPS 1918.

ARME DE TERREUR: aussi longtemps que le Canon de Paris se trouve dans la zone de Paris ou une zone adjacente à celle-ci, ajoutez +1 VP au nombre de points de victoire allemands. Cet effet n'est pas cumulatif, et ne fournit qu'un bonus total de +1 VP, quelle que soit la durée au cours de laquelle ces conditions s'appliquent.

NOTE: le Canon de Paris ne peut servir à absorber des pertes.

IMPORTANT: le Canon de Paris ne peut jamais retraiter et est éliminé s'il figure dans une armée qui fait retraite.

IMPORTANT: Le Canon de Paris ne peut, par ses propres moyens, changer le statut de contrôle d'une zone: il ne peut à lui seul ni conquérir ni conserver ce contrôle.

IMPORTANT: non accompagné d'unité(s) d'Infanterie amie(s), le Canon de Paris est éliminé à la fin des phases de Mouvement ou Combat quand il est pris dans une Zone Disputée où figurent n'importe quel type d'unités ennemies, à l'exception des Forts.

8.4 FORTS (F)

HISTOIRE: les pions de Forts représentent les fortifications et installations majeures préalables à la guerre. Il s'agit d'unités spéciales, dotées dans le jeu de caractéristiques distinctes.

- Les Forts ne peuvent ni bouger ni joindre des Armées.
- Les Forts ne sont pas pris en compte pour les limites d'empilement (stacking).
- Les Forts ne sont jamais forcés à la retraite.
- Les Forts ne peuvent jamais être réparés quand ils sont endommagés ni reconstruits quand détruits. Les Forts éliminés sont retirés du jeu et rangés dans la boîte.
- Les Forts n'attaquent jamais, ils ne tirent qu'en défense.

Au Combat, les Forts jettent un nombre de dés égal au chiffre affiché à ce moment sur le pion. Les Forts une une Puissance de Feu de **F2**, infligeant donc une perte pour tout résultat de dé "1" ou "2" réussi lors de la Phase de Tir du Joueur Défensif.

NOTE: la force du Fort équivaut à son indice actuel. Par ex, le Fort de Nancy à pleine valeur (5) est une unité de force 5.

NOTE: les pions des Forts de Paris et Nancy sont imprimés double-face, pour accueillir toute l'échelle de leur force, supérieure à 4.

Les Forts perdent de leur force en tournant le pion de façon à afficher la valeur inférieure. Par ex, si le Fort de *Nancy 5* prend une perte, le pion est orienté de sorte que le côté *Nancy 4* soit lisible par le joueur. S'il devait subir trois pas de perte supplémentaires, il afficherait le côté *Nancy 1*.

Les cartes *Ersatz* peuvent bien sûr être dépensées pour absorber ces pertes plutôt que de dégrader le Fort.

FORTS DE FORCE "1" : les pions de Forts n'ayant qu'une valeur de un (1) ne peuvent à eux seuls maintenir le contrôle sur une zone. Autrement dit, quand un Fort de force 1 est la seule unité ennemie dans une zone contenant des unités amies, cette zone n'est pas considérée comme Disputée, mais Amie. Une unité de Cavalerie peut même traverser une telle zone pour rejoindre une Zone Ennemie adjacente, puisque ceci ne formerait pas un mouvement de Zone Disputée à Zone Ennemie (interdit).

NOTE: une ligne de Supply ne peut pas être tracée à travers une Zone Amie contenant un Fort Ennemi de force 1. Le Supply ne peut jamais passer dans une zone contenant une unité ennemie.

LE FORT DE SEDAN A VALEUR ZERO:

Cette unité représente une poignée de forts qui gênent le supply des troupes allemandes envahissant à l'ETE 1914. Traitez le pion du Fort *Sedan 0* comme un Fort de force "1" (cfr. supra), à ceci près qu'il n'a pas de Puissance de Feu et ne tire pas. Il est toujours considéré comme une unité, mais est le dernier à entrer en ligne de compte pour absorber des pertes, puisque sa force est de zéro (0).

9.0 INVENTAIRE DES CARTES (55)

Les nombres entre parenthèses révèlent combien de cartes de ce type sont reprises dans le jeu, qui compte un total de 55 cartes.

9.1 CARTES DE TYPE "OFFENSIVE"

Il s'agit du type de cartes le plus courant (26 cartes). On en rencontre plusieurs sortes, décrites ci-dessous.



9.1.1 OFFENSIVE (x16)

Les cartes d'Offensive représentent votre capacité à combattre et manoeuvrer. Jouer une carte Offensive permet au joueur de bouger autant d'unités que voulu et de conduire des offensives. Le combat ne pouvant intervenir que suite au jeu d'une carte Offensive, ceci forme la seule possibilité de déplacer des unités vers une Zone Ennemie, qui devient aussitôt Disputée.

Les Offensives permettent aussi au joueur de déclarer/livrer

bataille(s). Un joueur ne peut désigner de bataille sans avoir joué une carte Offensive.

S'abstenir de jouer une carte Offensive à votre tour revient à "Passer."

Seul l'Attaquant (joueur Offensif) peut jouer une carte Offensive, mais une telle carte peut toujours être utilisée comme *Ersatz 1* par les deux joueurs.

NOTE: "Bad Weather" dégrade cette carte en "Limited Offensive".



9.1.2 LIMITED OFFENSIVE (x6)

Jouer une Limited Offensive a le même effet qu'une carte "Offensive", à ceci près qu'une seule Zone de Bataille peut être déclarée durant ce tour de joueur: le combat ne peut intervenir que dans une et une seule zone.

IMPORTANT: comme les Zones Disputées nouvellement créées doivent être désignées comme Zones de Bataille, jouer une carte Limited Offensive ne permet au joueur que d'entrer dans

une seule Zone Ennemie (devenant aussitôt Disputée). Pénétrer dans davantage de zones ennemies imposerait autant de batailles, ce que cette carte ne permet pas.

NOTE: Bad Weather dégrade cette carte en "Passer" + mouvement.



9.1.3 "THE BIG PUSH" (x1)

Seul le joueur de l'Entente (UK) peut jouer "The Big Push." Le joueur allemand la traite comme une carte Offensive ordinaire.

HISTOIRE: la 1ere grande offensive britannique de la guerre, la bataille de la Somme à l'été 1916, donna lieu aux concentrations d'artillerie les plus massives à date. Les généraux britanniques désignèrent cette offensive comme "The Big Push."

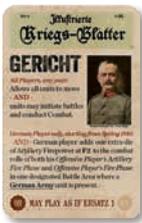
Jouer la carte "The Big Push" revient à jouer une Offensive, en y ajoutant un bonus pour le joueur offensif de l'Entente. Il ajoute en effet un (1) dé supplémentaire de Puissance de Feu d'Artillerie

à **F2** aux jets de dés de combat de ses Phases de Tir d'Artillerie du Joueur Offensif et de Tir du Joueur Offensif, dans une Zone de Bataille désignée où une Armée britannique est présente.

IMPORTANT: la carte "The Big Push" ne peut être jouée qu'à partir du PRINTEMPS 1916 et au-delà. Avant 1916, elle est traitée comme une Offensive normale.

NOTE: le dé supplémentaire est ajouté globalement, et non pas individuellement à chaque armée présente à la bataille.

NOTE: "Bad Weather" dégrade cette carte en carte "Offensive".



9.1.4 "GERICHT" (x1)

Seul le joueur allemand peut jouer "Gericht." Le joueur de l'Entente la traite comme une carte Offensive ordinaire.

HISTOIRE: "Gericht" signifie à la fois "tribunal" et "lieu d'exécution." L'opération "Gericht" fut conçue par Falkenhayn pour saigner à blanc l'armée française acharnée à défendre Verdun. Son plan visait à déverser un déluge d'artillerie sur les défenseurs de la forteresse. La capture de l'objectif ne fut pas réellement envisagée, puisqu'elle pousserait les forces françaises hors de la "Fleischhackmaschine" (le hâchoir à viande) !

Jouer la carte "The Big Push" revient à jouer une Offensive, en y ajoutant un bonus pour le joueur offensif allemand.

Le joueur allemand ajoute un (1) dé supplémentaire de Puissance de Feu d'Artillerie à **F2** aux jets de dés de combat de ses Phases de Tir d'Artillerie du Joueur Offensif et de Tir du Joueur Offensif, dans une Zone de Bataille désignée où une Armée allemande est présente..

IMPORTANT: la carte "Gericht" ne peut être jouée qu'à partir du PRINTEMPS 1916 et au-delà. Avant 1916, elle est traitée comme une Offensive normale.

NOTE: le dé supplémentaire est ajouté globalement, et non pas individuellement à chaque armée présente à la bataille.

NOTE: "Bad Weather" dégrade cette carte en carte "Offensive".



9.1.5 "TOUT LE MONDE À LA BATAILLE!" (x1)

Seul le joueur de l'Entente (FR) peut jouer cette carte. Le joueur allemand la traite comme une carte Offensive ordinaire.

HISTOIRE: "Tout le monde à la bataille!": tel fut le cri de Foch, dont l'intuition était qu'après des mois entiers d'offensive, l'armée allemande était en réalité usée. Il mit en place une attaque à outrance pour repousser la ligne allemande, rejoignant un scénario connu 4 ans plus tôt.

Jouer "Tout Le Monde À La Bataille!" revient à jouer une Offensive, en y ajoutant un bonus pour le joueur offensif de l'Entente. Il ajoute en effet deux (2) deux dés de tir de chars à **F2** aux jets de dés de combat de sa Phase de Tir du Joueur offensif, dans une

ou deux Zone(s) de Bataille désignée(s) pour autant qu'une Armée FR y soit présente. Puisqu'il s'agit d'un tir de char, chaque tir réussi forcera une armée allemande à la retraite à l'issue de la bataille.

IMPORTANT: "Tout Le Monde À La Bataille!" ne peut être jouée qu'à partir du PRINTEMPS 1918 et au-delà. Avant 1918, elle est traitée comme une Offensive normale.

NOTE: le dé supplémentaire est ajouté globalement, et non pas individuellement à chaque armée présente à la bataille.

NOTE: "Bad Weather" dégrade cette carte en carte "Offensive".



9.1.6 "FRIEDENSTURM" (x1)

Seul le joueur allemand peut jouer "Friedensturm". Le joueur de l'Entente la traite comme une carte Offensive ordinaire.

HISTOIRE: "Friedensturm," connue aussi sous l'oxymoron "Offensive de la Paix", fut une attaque-surprise lancée à la mi-juillet 1918 sous le commandement de Hindenburg et Ludendorff. Cette carte représente ces dernières réserves jetées dans les ultimes batailles dites "Kaiserschlacht".

Jouer "Friedensturm" revient à jouer une Offensive, en y ajoutant un bonus pour le joueur offensif allemand. Celui-ci ajoute deux (2) dés supplémentaires de tir de Stoßtruppen à **F2** aux jets de dés de sa Phase de Tir du Joueur Offensif dans une ou deux

Zone(s) de Bataille désignée(s) où une Armée allemande est présente. S'agissant d'un tir de Stoßtruppen, chaque coup au but contraindra une Armée de l'Entente à retraiter à l'issue du combat.

IMPORTANT: "Friedensturm" ne peut être jouée qu'à partir du **PRINTEMPS 1918** et au-delà. Avant 1918, elle est traitée comme une Offensive normale.

NOTE: les dés supplémentaires sont ajoutés globalement.

NOTE: "Bad Weather" dégrade cette carte en carte "Offensive".



9.2 CARTES ERSATZ

HISTOIRE: "Ersatz" signifie "substitut" ou "remplacement." Ces cartes représentent les réserves derrière les lignes, utilisées pour combler toute brèche. Jouer une carte Ersatz permet à un joueur d'absorber des pertes en perdant des cartes plutôt que des unités sur le plateau de jeu.

9.2.1 TOUTE CARTE EST AUSSI UNE CARTE ERSATZ 1

Bien qu'aucune carte ne soit titrée "Ersatz 1," toute carte du jeu peut être utilisée comme une *Ersatz 1* - et absorber une perte plutôt que de supprimer une unité. Les deux joueurs peuvent utiliser les cartes de leur main pour absorber des pertes de la sorte.

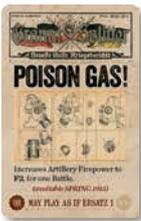
9.2.2 ERSATZ 2 (x10)

Jouer une carte Ersatz 2 card équivaut à absorber deux (2) pertes.

NOTE: les points d'Ersatz inutilisés sont perdus. Par exemple, si une carte Ersatz 2 est jouée pour absorber 1 perte reçue, le point d'Ersatz excédentaire est perdu et ne peut être conservé pour l'avenir.

9.2.3 ERSATZ 3 (x2)

Même principe que la carte Ersatz 2, si ce n'est que cette carte permet d'absorber jusqu'à 3 pertes.



9.3 POISON GAS! (x6)

HISTOIRE: l'agent chimique pouvait changer - chlore, phosgène ou gaz moutarde - mais l'idée était la même: exterminer les soldats ennemis comme de la vermine.

Au cours du segment Déclaration des Batailles de chaque Phase de Combat, les deux joueurs peuvent jouer une (1) carte *Poison Gas!* par Zone de Bataille. Jouer cette carte leur permet de désigner cette zone comme pourvue en obus chimiques. La Puissance de Feu d'Artillerie dans cette Zone de Bataille montera à **F2** pour

toute la durée de ce round de combat. La carte peut alternativement être utilisée à tout moment comme *Ersatz 1*.

IMPORTANT: *Poison Gas!* est jouable à partir du **PRINTEMPS 1915**. Une carte *Poison Gas!* ne peut être combinée avec une carte *Advanced Artillery Barrage!*

IMPORTANT: le jeu d'une carte *Bad Weather* neutralise toutes les cartes *Poison Gas* jouées à ce tour.



9.4 ADVANCED ARTILLERY BARRAGE!(x2)

HISTOIRE: au début de la guerre de tranchées, les tirs d'artillerie suivent des canevas préétablis, sans connaissance des positions de l'ennemi. Quand vinrent les offensives, les canons reçurent pour mission d'assouplir la ligne de front en tirant pendant plusieurs jours et parfois semaines. Inévitablement, l'effet de surprise tactique, mais aussi opérationnelle, se trouvait ruiné par ce barrage continu. Les tactiques d'artillerie expérimentées par Bruchmüller sur le front est privilégièrent des attaques courtes et incisives sur des cibles préalablement recensées. Un choix permettant l'exploitation de la surprise tactique.

Au cours de la partie Déclaration des Batailles de chaque Phase de Combat, chaque joueur peut jouer une (1) carte *Advanced Artillery Barrage!* par Zone de Bataille. Jouer cette carte leur permet de désigner une Zone de Bataille où la Puissance de Feu de l'artillerie monte à **F3** pour la durée de ce round de combat. La carte peut aussi être utilisée comme *Ersatz 1*.

IMPORTANT: *Advanced Artillery Barrage!* n'est jouable qu'à partir du **PRINTEMPS 1917** et au-delà. *Advanced Artillery Barrage!* ne peut être combinée avec des cartes *Poison Gas!*



9.5 BAD WEATHER (x3)

Jouée par le joueur défensif au cours de la phase de déclaration des batailles, *Bad Weather* affecte les Biplans, les cartes *Offensive* et *Poison Gas!* Les cartes Offensive spéciales (telles que *Gericht*) deviennent de simple cartes *Offensive*. Une carte Offensive ordinaire devient une *Limited Offensive*; une *Limited Offensive* se mue en "Passe" forcé, avec deux différences importantes: 1- le joueur offensif peut déplacer un nombre illimité d'unités au lieu d'une seule, et 2- ce passage de tour ne contribue pas

à la condition définissant la fin du tour.

Bad Weather annule aussi les cartes *Poison Gas!* que l'Attaquant aurait jouées. Enfin, les Biplans ne prennent jamais part au combat quand *Bad Weather* est jouée. La carte peut aussi être utilisée comme *Ersatz 1*.

IMPORTANT: *Bad Weather* ne peut être jouée au **Tour 1**.



9.6 STRATEGIC RESERVES! (x2)

HISTOIRE: les zones sur la carte sont parcourues de réseaux ferroviaires. Une armée peut dès lors être projetée vers toute zone distante, en provoquant un choc assez désagréable.

La carte *Strategic Reserves!* peut être jouée par l'Attaquant soit au cours d'un mouvement après avoir passé, soit au cours

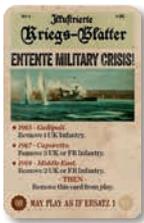
de la phase de Mouvement d'une Offensive. Jouer cette carte permet de bouger une (1) unité à une distance illimitée, mais depuis une zone amie ou disputée vers une autre zone amie ou disputée, en ne traversant que des zones amies. La carte peut aussi être utilisée plutôt comme *Ersatz 1*.



9.7 SURPRISE ATTACK! (x2)

HISTOIRE: L'effet de surprise n'était pas systématiquement perdu au temps des barrages d'artillerie. Le bombardement préliminaire pouvait parfois se limiter à quelques heures dans certaines batailles, laissant moins de temps à l'ennemi pour renforcer le secteur. Une nouvelle dynamique était alors introduite.

Jouer cette carte permet à l'Attaquant de désigner une Zone de Bataille comme théâtre d'une "Attaque Surprise" pour ce round de combat. L'Ordre de Tour de Combat "Surprise Attack" est utilisé pour cette bataille. La carte peut aussi être plutôt utilisée comme *Ersatz 1*.



9.8 ENTENTE MILITARY CRISIS! (x1)

HISTOIRE: la carte représente des désastres intervenant hors carte, en Europe ou au Moyen-Orient.

Jouée par le joueur allemand, cette carte impose à l'Entente de retirer immédiatement un certain nombre d'unités sur la carte et les ranger dans sa réserve de pions. Les unités retirées doivent appartenir à la nationalité spécifiée sur la carte. L'impossibilité de retirer les infanteries exigées se traduit par un ajustement de + 1 VP, représentant un sérieux revers de l'Entente sur d'autres théâtres d'opérations. La carte peut être jouée à n'importe quel moment au cours du tour du joueur allemand, pour autant que l'année en cours dans la partie corresponde à celle d'un des événements figurant sur la carte.

- 1915 - Crise à Gallipoli: retirez 1 infanterie UK.
- 1917 - Crise en Italie (Caporetto): retirez 3 infanteries UK ou FR.
- 1918 - Crise au Moyen-Orient: retirez 2 infanteries UK ou FR.

Exemple: en 1917, le joueur allemand ne peut jouer que la Crise en Italie, l'événement Gallipoli ne pouvant plus être joué. En 1914 et 1916, il ne peut jouer cette carte pour ses effets de crise - il doit attendre une année appropriée pour la jouer.

Le joueur allemand peut choisir de plutôt utiliser cette carte comme *Ersatz 1*, et c'est la seule façon de l'utiliser en 1914 et 1916. Le joueur de l'Entente ne peut utiliser la carte que comme *Ersatz 1*.

NOTE: Après que cette carte ait été jouée en tant que Crise en 1918, la carte est définitivement retirée du jeu. Retirez cette carte du jeu pour le scénario 1919.



9.9 GERMAN MILITARY CRISIS! (x1)

HISTOIRE: la carte représente des désastres intervenant hors carte, en Europe de l'est.

Jouée par le joueur de l'Entente, cette carte impose au joueur allemand de retirer immédiatement deux unités d'infanterie (ou Stoßtruppen) de la carte et les ranger dans sa réserve de pions. L'impossibilité de retirer les infanteries exigées se traduit par un ajustement de - 1 VP, représentant un sérieux revers allemand sur un autre théâtre d'opérations. La carte peut être jouée à n'importe quel moment au cours du tour du joueur de l'Entente, pour autant que l'année en cours dans la partie corresponde à celle d'un des événements figurant sur la carte.

IMPORTANT: les unités d'Infanterie retirées suite au jeu d'une carte German Military Crisis! ne sont pas placées dans la EFT Box mais dans la réserve de pions du joueur allemand.

Exemple: En 1916, le joueur de l'Entente ne peut jouer cette carte que comme Crise en Autriche-Hongrie, la Crise en Prusse Or. ne pouvant plus être jouée. En 1915 ou 1917, il ne peut jouer cette carte pour ses effets de crise - il doit attendre une année appropriée.

Le joueur de l'Entente peut choisir d'utiliser cette carte comme *Ersatz 1*, et c'est la seule façon de l'utiliser en 1915 et 1917. Le joueur allemand ne peut utiliser la carte que comme *Ersatz 1*.

NOTE: Après que cette carte ait été jouée en tant que Crise en 1918, la carte est définitivement retirée du jeu. Retirez cette carte du jeu pour le scénario 1919.

- 1914 - Crise en Prusse orientale: retirez 2 Infanteries GE.
- 1916 - Crise en Autriche-Hongrie (Galicie): retirez 2 Inf. GE.
- 1918 - Crise dans les Balkans: retirez 2 Inf. GE ou Stoßtruppen.

ICONOGRAPHIE: CRÉDITS

Boîte & Couvertures: JOB (Jacques Onfroy de Bréville)

Cartes:

- 1, 2, 3: Guy Arnoux
- 4, 5: Georges Bruyer
- 6: Eugène-Louis Gillot
- 7 to 13: Ernest Gallbard
- 14, 15, 16: Ernst Vollbehrr
- 17, 18: Paul Iribe
- 19: André Devambezz

20: Sauvage

21,22: Sem (Georges Goursat)

23, 24: Paul Nash

25: Jacques Nam

26: Mathurin Méheut

27: Louis Caujolle

28: Christopher Nevinson

29: Montague Dawson

30: Lucien Jonas

31: John Singer Sargent

32: Walter Trier

33, 34: François Flameng

35: Jan Wiegman

36: J.-J. Berne-Bellecour

Les autres artistes n'ont pu être identifiés.



Découvrez nos autres jeux et davantage de ressources utiles sur www.nutspublishing.com

To The Last Man! © Tim Taylor 2013 - Tous droits de reproduction réservés à Nuts! Publishing - Bourgbarré - France
Game Design: Tim Taylor - Graphic Design: Christophe Sancy - Project Leader: Thomas Pouchin

