

# **10.0 CONTEXTE**

A l'été 1914, l'Europe était à son apogée. La culture et les valeurs européennes régnaient en maîtres. Personne n'osait mettre en doute cette suprémacie européenne, ni la paix entre grandes puissances, subtilement équilibrée. Plus aucune guerre pan-européenne n'était intervenue depuis près d'un siècle et même les capitaines d'industrie s'accordaient à voir en une telle perspective un désastre pour leurs affaires. Mais les jeux d'alliances (parfois secrètes) allaient précipiter l'Europe dans la guerre, n'attendant qu'un catalysateur bientôt fourni par Gavrilo Princip, l'assassin de l'archiduc austro-hongrois Franz Ferdinand à Sarajevo.

Suivant le principe "qui mobilise le premier gagne", toutes les puissances européennes majeures mirent leurs armées sur pied de guerre en un mois, conformément aux plans de préparation qui ne laissaient guère de marge d'erreur. Cette course à la mobilisation rendit une guerre générale en Europe inévitable, dans un tel système d'alliances.

A peine quelques années plus tard, en 1918, la suprémacie européenne était en ruines, laissant même les vainqueurs éreintés et dans un état ne leur offrant plus le statut de véritables puissances mondiales. La vitalité et la créativité de toute une génération avait été ensevelie dans les champs de bataille de France et de Belgique.

Comment en arriva-t-on là? Que représentait le commandement des armées sur le frond occidental? Jouez *TO THE LAST MAN!* pour en faire l'expérience! VOUS êtes en charge! VOUS êtes l'imperturbable Joffre. VOUS êtes l'optimiste Haig. VOUS êtes la paire d'acier Hindenburg/Ludendorff. VOUS détenez les clés de la victoire!

Pouvez-vous changer le sanglant cours de l'histoire?



# 11.0 PRÉLIMINAIRES

# 11.1 CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 carte au format 50 cm x 70 cm
- 55 cartes à jouer
- 4 planches de pions
- 2 livrets de règles
- 2 aides de jeu
- 4 dés à six faces

## UNITÉS MILITAIRES



EMPIRE ALLEMAND: 11 armées, 35 infanteries, 15 Stoßtruppen, 4 cavaleries, 6 artilleries, 2 canons de siège, 4 biplans, 1 tank, 1 canon de Paris, et 5 forts.



**REPUBLIQUE FRANCAISE:** 10 armées, 25 infanteries, 3 cavaleries, 3 artilleries, 3 biplans, 3 tanks, and 10 Fort units.



ROYAUME-UNI: 5 armées, 14 infanteries UK, 2 infanteries Commonwealth (canadienne et ANZAC), 3 cavaleries, 6 artilleries, 4 biplans, et 4 tanks.



**ROYAUME DE BELGIQUE:** 1 armée, 3 infanteries, et 3 forts.



ETATS-UNIS: 5 armées, 30 infanteries, 1 cavalerie, 3 artilleries, 2 biplans, et 3 tanks.

NOTE: le nombre d'unités militaires comprises dans ce jeu constitue une limite: si toutes les unités d'un type précis sont déjà sur carte, d'autres ne peuvent être construites. Les marqueurs de jeu tels que «Retreat» ou «Fortify» ne sont par contre pas limités, et peuvent être remplacés par des substituts en cas de pénurie.

## MAROUEURS DE JEU

1 marqueur de Saison, 1 marqueur de Phase, 1 marqueur de VPs, 16 marqueurs aux motifs variés (Fortify / Out of Supply / Retreat / Rail / Counter-attack / Strategic movement).

# 11.2 MISE EN PLACE DU JEU

# UNITÉS

Détachez précautionneusement les pions des planches, et triez-les par nation.

## CARTES

Mélangez la pioche de cartes et placez-la en position accessible aux deux joueurs. Le joueur allemand y prélève un nombre de cartes défini par le scénario, le joueur de l'Entente fait ensuite de même. Les joueurs maintiennent leurs cartes cachées, et peuvent même garder secret le nombre de cartes encore en main durant le cours de la partie, renforçant de la sorte le "brouillard de guerre".

## CARTE

Dépliez la carte et placez-la entre les joueurs. Elle représente une partie du nord-ouest de l'Europe décrite comme le "Front Ouest" dans la 1ere Guerre mondiale. La carte est divisée en zones dont les noms facilitent la mise en place des scénarios. Les couleurs des zones indiquent quel pays les contrôle au début de la partie (ETE 1914): vert pour l'Allemagne, bleu pour la France, beige pour la Belgique, rouge pour le Royaume-Uni, marron

pour le Luxembourg. Certaines zones contiennent des symboles additionnels. Les disques mi-pleins figurent des zones sources de supply de l'Entente (si bleus) ou de l'Allemagne (si verts). Les nombres figurant dans des hexagones indiquent la valeur de la zone en points de victoire si elle est contrôlée par le joueur allemand (autrement dit, "zone amie" pour lui). Les symboles d'usines représentent des régions industrielles, et ne sont utilisés que quand la règle optionnelle "Industrie" est retenue.

La ligne en pointillés sombre traversant la carte en diagonale figure la ligne de front historique, elle n'a aucun effet sur le jeu. Le coin supérieur droit de la carte accueille la "Eastern Front Transit Box", une abstraction représentant le front est. La Manche (*Strait of Dover*) et la zone des Pays-Bas (*The Netherlands*) ne sont pas jouables. Seules des unités britanniques peuvent se trouver dans la zone "England".

## TABLETTES D'ARMÉES

Les joueurs placent leurs tablettes d'armées respectives à portée de main. Celles-ci ne sont pas toutes disponibles au début de la partie, suivant le scénario retenu, et arrivent ultérieurement à titre de renforts. Lorsque les joueurs appliquent la règle avancée 13.1 Armées Cachées, ils masquent leurs tablettes derrière une boîte.

# 11.3 OBJET DU JEU

TO THE LAST MAN! couvre l'ensemble des opérations du front ouest à travers une séquence de 23 tours saisonniers, allant de l'ETE 1914 à l'HIVER 1919-1920. Durant leur tour, les adversaires joueront des cartes pour déplacer des armées, conduire des batailles et tenter d'appauvrir la main de cartes de l'ennemi, en cherchant la percée, voire la capitulation. Les joueurs peuvent mettre fin à la partie à tout moment, par consentement mutuel. Une issue peu probable: un joueur visera probablement un niveau de victoire plus flatteur (dépendant surtout du contrôle des zones à VPs).

# **12.0 DISPUTER UNE PARTIE**

Si ce n'est déjà fait, lisez préalablement le livret des Règles de Base.

# 12.1 CHOIX D'UN SCÉNARIO

Les joueurs s'entendent sur le choix d'un scénario, et suivent les instructions spécifiques à celui-ci pour placer les unités dans les zones ou tablettes d'armées appropriées.

IMPORTANT: le scénario 1915 est le plus indiqué si vous êtes novice.

Une partie jouée en campagne débute à l'ETE 1914, alors que les autres scénarios prennent la guerre en cours à un stade ultérieur, en l'occurrence:

- PRINTEMPS 1915 (statu quo initial)
- PRINTEMPS 1916 (Verdun et la Somme)
- PRINTEMPS 1917 (Désastre de l'offensive Nivelle)
- PRINTEMPS 1918 (batailles Kaiserschlacht)
- PRINTEMPS 1919 (scénario fictionnel)

**NOTE:** il est utile, en jouant l'un des scénarios plus tardifs, de consulter la Table des Evénements afin de voir ceux qui se sont déjà produits.

Au-delà des scénarios repris ci-dessus, 12 variantes de set-ups pour des parties jouées en campagne sont également fournies, qui décrivent les plans de guerre officiels projetés dans les années préalables au conflit. Voyez le § 14.4.2 pour plus de détails.

# 12.2 MISE EN PLACE DE SCÉNARIOS

Les joueurs placent leurs unités conformément aux instructions du scénario choisi (voir partie Scénarios).

NOTE: les joueurs placent les unités avant de découvrir leurs cartes.

PLACEMENT LIBRE: quand les joueurs optent pour un placement libre (jouer des scénarios sans contraintes de placement des unités), ils disposent à leur guise leurs unités dans leurs tablettes d'armées et dans des zones amies ou disputées.

IMPORTANT: dans la version "free set up" du jeu en campagne, le joueur allemand n'est pas obligé d'envahir la Belgique ou le Luxembourg. Voir la section 14.4.1 The "Free Set Up Game" pour plus de détails.

# 12.3 MAIN INITIALE DES JOUEURS

Chaque joueur veille à disposer du nombre de carte correct, tel que précisé dans le scénario choisi. Les deux joueurs examinent alors leur main initiale - les cartes disponibles pour débuter le jeu.

Au début d'un scénario, la composition de la main initiale est d'une importance vitale. Les joueurs peuvent convenir d'utiliser l'une des méthodes suivantes pour éviter de démarrer la partie avec le handicap d'une main médiocre.

## 12.3.1 DÉFAUSSE DE LA MAIN INITIALE

Avant le début de la partie, un joueur examinant ses cartes et jugeant sa main très mauvaise peut demander le tirage d'une nouvelle main. Il défausse alors sa main initiale toute entière et tire de nouvelles cartes. Il est cette fois contraint d'accepter cette nouvelle main, quelle que soit la qualité de sa composition.

## 12.3.2 CONSTRUCTION DE LA MAIN

Les joueurs peuvent élire de construire leur propre main, en disposant de plus de contrôle sur sa composition. Ils suivent dans ce cas plusieurs étapes:

**Etape 1:** tirez quinze (15) cartes au hasard dans la pioche, et mettez-les de côté. Ceci laisse 40 cartes dans la pioche.

**Etape 2:** séparez les 40 cartes restantes en deux piles de 20 cartes.

Etape 3: chaque joueur choisit l'une des deux piles de 20 cartes et l'examine. Il y choisit toutes les cartes qu'il souhaite utiliser, à concurrence de la moitié du nombre de cartes qui lui sont allouées dans sa main initiale (arrondi à l'unité inférieure). En l'occurrence, dans le jeu de campagne, l'Allemand choisirait 7 cartes (de son allocation initiale de 15), et l'Entente 4 cartes (sur son maximum initial de 8 cartes).

**Etape 4:** le solde des cartes non sélectionnées dans les deux piles est remélangé avec les 15 cartes mises à part à l'étape 1 pour former une nouvelle pioche. Les joueurs y tirent au hasard le solde de cartes nécessaires à compléter leur main.

# 13.0 RÈGLES AVANCÉES

Les *Règles de Base* ne fournissent que les fondamentaux du jeu. Dès que vous vous sentez prêt pour davantage de sophistication, utilisez ces *Règles avancées* qui favorisent à la fois le plaisir du jeu et son pouvoir de simulation. Si l'usage de ces *Règles avancées* est recommandé, il ajoute aussi un peu de complexité.

# 13.1 TABLETTES D'ARMÉES CACHÉES

Hautement recommandé! Le jeu ne prend sa pleine saveur qu'en adoptant l'option des valeurs d'armées cachées. La règle ajoute beaucoup de réalisme pour un faible effort. Concrètement, seuls les triangles d'armées et autres unités individuelles sont placés de façon visible sur la carte, alors que les tablettes d'armées restent cachées.

BROUILLARD DE GUERRE: l'utilisation de cette règle rend la composition des armées invisible pour l'adversaire jusqu'au moment du combat. Ils voit certes les pions des armées (triangles) et unités individuelles sur la carte, mais ne découvrira le contenu des armées ennemies qu'au moment de la résolution des batailles. Le moment de vérité!

IMPORTANT: cachez vos armées derrière/sous une boîte. Les armées ad hoc seront présentées à l'ennemi lors du combat.

NOTE: placez tout marqueur de Fortification éventuel sur la tablette d'armée, et pas sur le pion d'armée posé sur la carte.

# 13.2 MISE POUR L'INITIATIVE

Recommandé. A partir de l'AUTOMNE 1914 et pour chaque saison au-delà, les joueurs misent au cours de la *Phase de Renfort* pour déterminer qui joue le premier, au lieu de maintenir le principe suivant lequel le joueur allemand exerce le premier tour de joueur. Les joueurs notent secrètement (ou masquent un dé sur la table - l'absence de dé valant 0) le nombre de cartes de type Offensive qu'ils comptent jouer durant cette saison. Les mises sont révélées simultanément, et l'auteur de la mise supérieure est le *Premier Joueur* (en cas d'ex-aequo, l'Allemand l'emporte).

Le *Premier Joueur* est contraint de jouer durant ce Tour de Saison un nombre de cartes *Offensive* au moins égal à la mise annoncée. S'il y échoue, il subit une pénalité d'un (1) VP par carte manquante.

Le joueur ayant perdu les enchères n'est pas tenu d'honorer sa mise annoncée, il peut jouer un nombre de cartes *Offensive* différent ou même passer.

# 13.3 FORTIFICATIONS

Recommandé. Des Fortifications d'infanterie semblables à celles de la "Ligne Hindenburg" peuvent être construites à partir de l'HIVER 1916-1917. Un joueur peut fortifier une armée déjà retranchée en dépensant 1 BP. Toutes les unités d'infanterie (à l'exception des Stoßtruppen) d'une armée fortifiée tirent à F3 en défense. Tout comme pour les unités retranchées, les armées perdent leur statut fortifié dès qu'elles font mouvement.

# 13.4 ARRIVÉE PRÉCOCE D'ARMÉES

Le tour d'arrivée des armées de renfort est défini de façon rigide, dans le jeu de base. Historiquement, quelques armées apparurent toutefois plus tôt que prévu pour répondre à l'urgence de la situation (par ex., la 9e Armée de Foch en septembre 1914, et la 2e Armée US à la fin septembre 1918).

Cette règle avancée offre aux joueurs la chance de recevoir des armées en renfort une saison plus tôt que prévu, mais au risque de les recevoir... tardivement! A tout moment durant son tour de jeu, un joueur peut tenter d'obtenir le renfort précoce d'une armée (ne s'applique qu'au armées). Roulez un dé:

| Jet de dé | Effets   |
|-----------|--|
| 1 ou 2    | L'Armée arrive en renfort 1 saison plus tôt, à ce tour |
| 3 ou 4    | Le renfort arrivera comme prévu au tour prochain       |
| 5 ou 6    | L'Armée arrivera 1 saison en retard, dans 2 tours      |

NOTE: le joueur ne peut rouler le dé qu'une fois par armée.

NOTE: un renfort d'armée précoce est placé tout comme un renfort normal - dans toute zone amie ou disputée (sauf les armées UK, qui apparaissent en Angleterre).

# 13.5 EFFETS DU TERRAIN

Il y a deux types de terrains dans *TTLM!*: "Clear" (dégagé) et "Rough" (difficile).

TERRAIN "CLEAR": pas de modification aux règles.

**TERRAIN** "ROUGH": ce terrain difficile englobe les régions accidentées, couvertes de forêts ou riches en ouvrages défensifs. Les zones "rough" sont signalées par la présence d'un triangle rouge. Les forces du Défenseur y subissent une perte de moins que le résultat des dés. Par exemple, un défenseur subissant 2 tirs au but n'aura à absorber qu'une perte, et un seul tir au but n'aurait infligé aucune perte. Pas d'effet sur l'Attaquant.

NOTE: le bonus défensive du terrain difficile ne s'applique pas aux combats de biplans (dogfights).

# 13.6 BORDURES DE ZONES DISPUTÉES

Cette règle avancée limite le nombre d'unités autorisées à entrer dans une zone disputée ou en sortir. Cette limite est définie par la nature de la limite de zone franchie par les unités. Un joueur peut faire rentrer deux (2) unités et sortir deux (2) unités à travers la limite de zone "clear" d'une zone disputée. Si la limite de zone est "rough" (représentée sur la carte par un pointillé rouge), il ne peut faire rentrer qu'une (1) unité et sortir une (1) unité vers ou depuis la zone disputée. Les zones amies ne sont sujettes à aucune restriction.

# 13.7 ALERTE AÉRIENNE DU DÉFENSEUR

Les unités de Biplans du défenseur adjacentes à la Zone de bataille (et elles-mêmes non mobilisées dans une autre bataille) peuvent être versées dans cette bataille, si les règles d'empilement l'autorisent. Ceci intervient juste avant la résolution de la bataille.

- · Si des Biplans ennemis sont présents, il y a Dogfight.
- Dans le cas contraire, tous les Biplans ayant rallié la bataille doivent utiliser la Réaction défensive, et pas l'attaque au sol.

# 13.8 LE CADRE "EFT BOX"

Le cadre *"Eastern Front Transit box"* représente le pan allemand du front russe. Le mouvement vers ou depuis la *EFT box* est géré comme suit: les unités sont simplement prélevées sur la carte et placées dans la *EFT Box*. Elles ne pourront au plus tôt rentrer au jeu qu'en tant que renforts à la prochaine saison (exception: les unités présentes dans la *EFT box* en vertu du set up de scénario doivent y rester jusqu'à l'année suivante). On ne peut retirer que cinq (5) équivalents de BPs de la *EFT box* par saison.

**BONUS DE POINTS DE VICTOIRE:** Tout multiple de l'équivalent de cinq (5) BPs d'unités présentes dans la *EFT box* vaut au joueur allemand un bonus de +1 VP, à condition que ces unités s'y maintiennent (*cfr 3.0 Gain de la Partie*).

**PERTES DANS LA "EFT BOX":** les unités présentes dans la EFT box sont sujettes à des pertes. Roulez un dé pour chaque multiple de 5 BPs d'unités présentes dans la EFT box (arrondi à l'unité supérieure) Chaque résultat de dé de "1" élimine une des unités au choix du joueur allemand.

HISTOIRE: ces unités éliminées ne représentent pas des pertes au combat, mais figurent plutôt l'importance critique de leur présence au front russe, interdisant leur transfert vers le front ouest.

NOTE: n'utilisez pas cette règle si vous jouez ce jeu en connection avec AT ALL COSTS! — the Great War in the East.

# **14.0 RÈGLES HISTORIQUES**

Ces règles ajoutent parfum historique et qualités de simulation à *TTLM!* Utilisez-les dès que vous êtes rôdé aux *Règles de base*.

# 14.1 MÉTÉO ÉTÉ 1914

Les cartes Bad Weather ne peuvent être jouées au Tour 1.

# 14.2 INVASION DE LA BELGIQUE

L'invasion de la Belgique intervient dès lors que les forces d'un joueur pénètrent pour la première fois sur le sol de ce pays neutre. Dans le jeu en campagne historique (ETE 1914), l'invasion de la Belgique est déjà automatiquement intervenue.

## 14.2.1 ALLÉGEANCE BELGE

Quiconque envahit la Belgique est l'ennemi des Belges. Toutes les forces belges deviennent disponibles pour l'autre joueur.

## 14.2.2 SURPRISE DES BELGES

Au cours du premier tour d'invasion, les Belges furent pris par surprise. Pour le refléter, toute force belge présente dans une Zone de Bataille à l'ETE 1914 sans y être accompagnée d'unités françaises ou UK ne peut absorber de pertes en dépensant de carte(s) *Ersatz*. Tous les tirs au but subis par les unités belges seront dans ce cas payés par la perte des unités elles-mêmes. Cependant, la présence d'une seule unité française ou UK dans la même zone suffit à permettre l'utilisation de cartes *Ersatz*.

## 14.2.3 ANVERS, LIÈGE & NAMUR

Liège et Namur gardent d'importants noeuds ferroviaires. Tant que l'un des deux forts de Liège ou Namur existe encore, Anvers est traitée comme *Zone Source de Supply* pour l'Entente, et le marqueur approprié y est placé. La zone d'Anvers perd ce statut dès que Liège et Namur sont toutes deux tombées.

NOTE: TTLM! utilise l'ancienne orthographe de la Cité ardente (Liége) plutôt que sa forme contemporaine (Liège).

## 14.2.4 SIMULATION DE L'ÉVACUATION D'ANVERS

Si Anvers est le dernier fort belge restant durant une Phase de Production, le joueur de l'Entente peut volontairement le réduire d'un (1) pas et générer une unité d'infanterie belge à partir de la réserve de pions (si disponible). Il n'est pas permis de réduire de la sorte le fort d'Anvers à la valeur zéro. Cette infanterie belge arrivera à la phase de renfort de la prochaine saison.

## 14.2.5 LA BELGIOUE DANS LE JEU EN "PLACEMENT LIBRE"

Dans une partie jouée en "jeu libre", les règles de *Surprise des Belges* ne s'appliquent qu'au cours de la saison qui voit le territoire belge envahi.

Si la France envahit la Belgique, le joueur allemand ne peut dépenser de cartes *Ersatz* pour absorber des pertes belges que si ses unités sont présentes physiquement dans la même Zone de Bataille. Anvers est une *Zone Source de Supply* allemande tant que les forts de Liége et/ou Namur existent (placer le marqueur ad hoc).

# 14.3 UNITÉS US

## 14.3.1 INFANTERIE US

La taille des divisions US au cours de la lereGM était deux à trois fois plus grande que celle des autres nations, une abondance souvent mise à profit pour combler les brèches sur le front.

**UBIQUITE:** les unités d'infanterie US peuvent être placées tant dans les armées françaises, belge ou UK que dans les leurs propres; elles restent pourtant pleinement américaines.

APPARITION PRECOCE: les troupes US, à l'entraînement derrière les lignes, furent souvent appelées en renfort pour consolider les lignes fragilisées lors des batailles "Kaiserschlacht" de 1918. Pour le refléter, les unités d'infanterie US peuvent arriver plus tôt que ne le prévoit leur calendrier de déploiement saisonnier, mais avec une pénalité. A tout moment au cours d'une saison précédant directement celle de l'apparition planifiée d'une Armée US, l'Entente peut choisir d'envoyer des infanteries US non aguerries au combat. Pour chaque unité d'infanterie US placée sur la carte, le joueur retire deux (2) unités d'infanterie de l'armée US à venir. Les unités d'infanterie ainsi placées peuvent l'être à tout moment dans toute zone amie ou disputée (comme s'il s'agissait de renforts).

Exemple: à tout moment durant le Printemps 1918, l'Entente peut introduire au jeu une/des unité(s) d'infanterie US prélevées de la 1ere Armée US (un renfort de l'été 1918) et les placer individuellement ou dans une armée FR, B ou UK. La 1ere Armée US (normalement composée de 6I/IA) sera toutefois réduite du double d'infanteries prélevées:

- II US placée au Printemps 1918 = US 1st n'arrive qu'avec 4I.
- 2I US placées au Printemps 1918 = US 1st n'arrive qu'avec 2I.
- 3I US placées au Printemps 1918 = US 1st n'arrive qu'avec 0I.

# 14.3.2 ENTRÉE DES TROUPES US

Les armées US apparaissent en renfort à partir de l'ETE 1918 (tour 17), suivant l'Echelle des Tours. Leur apparition planifiée se fait dans toute zone amie ou disputée (sauf armées US reconstruites).

## 14.3.3 CONSTRUCTIONS US

Aucune unité US ne peut être construite avant la Phase de Production de l'ETE 1918. Toutes les unités US construites arrivent dans des zones amies ou disputées en France; les armées US reconstruites doivent l'être dans des zones françaises *amies et "supplied"*.

# 14.4 VARIANTES DE SCÉNARIOS

## 14.4.1 LE JEU EN "PLACEMENT LIBRE"

Le jeu en placement libre est destiné aux joueurs voulant s'affranchir des contraintes historiques. Les joueurs peuvent alors s'accorder à ignorer les restrictions de placement des scénarios.

NOTE: les joueurs ne peuvent déployer que les unités disponibles dans le scénario, et uniquement en zones amies ou disputées.

Dans le placement libre du jeu en campagne (ETE 1914), le joueur allemand a la possibilité de placer autant d'unités que voulu dans la EFT Box. Toutefois, pour tout multiple de deux unités d'Infanterie qu'il y place en surplus du contingent minimum (1 armée & 4I), il perd une carte de sa main de départ pour le front ouest (la logistique suivant les armées). A l'inverse, pour tout multiple de deux unités d'Infanterie retirées du contingent EFT minimum, il ajoute une carte à sa main de départ.

A l'ETE 1914, le joueur allemand a également la possibilité de ne pas envahir la Belgique et/ou le Luxembourg. Le Royaume-Uni (UK) reste dans ce cas neutre; il ne déclare la guerre et ne s'allie à la France que quand un dé "1" est roulé durant la Phase de Renfort. Dès que ceci se produit, le Royaume-Uni est en guerre avec l'Allemagne, et la lere Armée UK est placée en tant que renfort en Angleterre. Les événements de jeu UK ultérieurs sont décalés du nombre de saisons entretemps écoulées.

De même, les USA restent neutres quand l'Allemagne n'envahit pas la Belgique. A partir du PRINTEMPS 1917, roulez un dé durant la Phase de Renfort: les USA déclarent la guerre sur un résultat de "1". Tous les renforts US apparaissent avec un décalage d'autant de saisons que celles entretemps écoulées depuis le PRINTEMPS 1917.

Si la France envahit la Belgique, le Royaume-Uni et les USA restent définitivement neutres et la Belgique s'allie à l'Allemagne.

Le joueur allemand peut choisir d'envahir les Pays-Bas. Les renforts allemands de l'Automne 1914 sont dans ce cas réduits d'une (1) unité d'Infanterie (seules 2I arrivent). Ceci reflète la perte de l'armée allemande "du Nord", en garnison aux Pays-Bas. La perte de marchés neutres via cette invasion provoque une pénalité automatique de -2VPs, rendant dès lors ce choix audacieux. Le seul effet visible sur la carte de l'invasion des Pays-Bas est la possibilité de mouvement direct entre les zones Köln ou Aachen et Antwerp, et réciproquement. La zone The Netherlands elle-même reste injouable. L'invasion des Pays-Bas est une option risquée... et pourtant recommandée par von Schlieffen dans son plan de 1906!

## 14.4.2 VARIANTES DE PLANS MILITAIRES OFFICIELS

Les Allemands attaquèrent en août 1914 en suivant la seconde révision par Moltke le Jeune du Plan von Schlieffen de 1906. Les Français répliquèrent avec leur "Plan XVII", une offensive à outrance. TTLM! fournit une douzaine d'autres plans militaires officiels, 6 allemands et 6 français. Les joueurs ont le loisir d'explorer d'autres hypothèses historiques en sélectionnant l'emploi de toute autre de ces variantes à la place du scénario de campagne historique.

NOTE: toutes les forces placées dans la EFT Box au départ du jeu doivent y rester tout au long de l'année 1914. A partir de 1915, jusqu'à cinq (5) équivalents de BPs d'unités peuvent être transférés par saison depuis la EFT Box, comme d'ordinaire.

## 14.4.3 PLACEMENT ALÉATOIRE DE JEU EN CAMPAGNE

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser un scénario de campagne de façon aléatoire, simulant de la sorte l'incertitude quant aux intentions de l'ennemi. Chaque joueur roule secrètement deux dés. Le résultat indique la variante de plan militaire à utiliser pour le set-up.

| Résultat dés | PLANS FRANCAIS                  |
|--------------|---------------------------------|
| 2            | Variante #1: Plan XIV (1898)    |
| 3            | Variante #2: Plan XV (1903)     |
| 4            | Variante #3: Plan XV b (1907)   |
| 5            | Variante #4: Plan XVI (1909)    |
| 6            | Variante #5: Plan Michel (1911) |
| 7            | Historique: Plan XVII (1914)    |
| 8            | Variante #6: Plan XVI b (1913)  |
| 9            | Variante #1: Plan XIV (1898)    |
| 10           | Variante #2: Plan XV (1903)     |
| 11           | Variante #3: Plan XV b (1907)   |
| 12           | Variante #4: Plan XVI (1909)    |

| Résultat dés | PLANS ALLEMANDS                              |
|--------------|--|
| 2            | Variante #1: Plan Moltke l'Ancien (1879)     |
| 3            | Variante #2: Plan Waldersee (1888)           |
| 4            | Variante #3: 1er Plan Schlieffen (1899)      |
| 5            | Variante #4: Second Plan Schlieffen (1906)   |
| 6            | Variante #5: 1er Plan Moltke le Jeune (1912) |
| 7            | Historique: 2e Plan Moltke le Jeune (1914)   |
| 8            | Variante #6: Plan Empereur Guillaume (1914)  |
| 9            | Variante #1: Plan Moltke l'Ancien (1879)     |
| 10           | Variante #2: Plan Waldersee (1888)           |
| 11           | Variante #3: 1er Plan Schlieffen (1899)      |
| 12           | Variante #4: Second Plan Schlieffen (1906)   |

NOTE: autre possibilité: ne roulez qu'un seul dé, son résultat indiquant quelle variante de placement de jeu en campagne utiliser.

# 14.5 SCÉNARIOS HISTORIQUES

Les deux règles qui suivent accentuent la valeur de simulation historique quand les scénarios (ou variantes) historiques sont utilisés.

# 14.5.1 CARTES DE DÉPART "HISTORIQUES"

Pour davantage de parfum historique, les joueurs peuvent réclamer une ou deux cartes reflétant des événements avérés dans les saisons initiales du scénario. Les joueurs ne peuvent le réclamer qu'à une reprise au cours du jeu, avant la distribution de la main de départ. Ces cartes réclamées font partie de la main initiale et ne sont pas ajoutées au nombre de cartes normalement reçues par le joueur.

| CARTES ALLEMANDES                              | Scénario | CARTES ENTENTE                              |
|--|----------|---|
| Strategic Reserves!<br>ou Surprise Attack!     | 1914     | German Military Crisis!<br>ou Offensive!    |
| Entente Military Crisis!<br>ou Poison Gas!     | 1915     | Surprise Attack!<br>ou Ersatz 3             |
| Poison Gas!<br>ou Gericht                      | 1916     | German Military Crisis!<br>ou The Big Push  |
| Ersatz 3<br>ou German Military Crisis!         | 1917     | Surprise Attack!<br>ou Offensive            |
| Advanced Artillery Barrage!<br>ou Friedensturm | 1918     | Ersatz 3 ou Tout Le Monde<br>À La Bataille! |

## 4.5.2 OFFENSIVES HISTORIOUES

Placement et cartes historiques ne suffisent pas à traduire le contexte, si l'on ne prend en compte les motivations et intentions du haut commandement. Ces scénarios sont le résultats d'événements majeurs préalables à leur point de départ.

Afin de simuler au mieux la continuité les reliant à ces événements passés, les joueurs doivent suivre les voies prises par leurs alter ego historiques. Autrement dit, certaines offensives deviendront obligatoires au tour initial de chaque scénario.

Vous trouverez décrites ci-dessous les offensives obligatoires que les joueurs se doivent de mener à leur premier tour pour chaque scénario retenu. Tous les tours suivants sont dépourvus de telles conditions ou restrictions; les joueurs sont libres d'attaquer ou non, une fois passé leur premier tour de jeu de la première saison du scénario.

IMPORTANT: notez que ces offensives obligatoires ne s'appliquent qu'au premier tour de joueur du premier tour saisonnier d'un scénario. Ne menez pas les offensives obligatoires ultérieures à votre scénario de départ (en jouant le scénario 1914 ou la campagne, il n'y a pas lieu de mener les offensives obligatoires de 1915, 1916, etc.)

# OBLIGATIONS DU 1er TOUR DU SCÉNARIO HISTORIQUE

## Scénario 1914

#### PLAN DE GUERRE ALLEMAND: Moltke le Jeune - 1914.

A son tour initial, le joueur allemand est tenu de jouer une carte *Offensive* (ainsi qu'une *Surprise Attack!* s'il la possède). Il est contraint d'attaquer en Belgique et au Luxembourg.

#### PLAN DE GUERRE ENTENTE: Plan français XVII (1914).

A son tour initial, le joueur de l'Entente est tenu de jouer une carte *Offensive* et doit, si possible, attaquer au moins deux zones en territoire allemand. Chaque bataille doit compter la présence d'au moins une armée française. Si les Allemands envahissent la Belgique, un minimum d'une armée française doit, si possible, faire mouvement en Belgique et y attaquer des forces allemandes.

BONUS OFFENSIF: pour toute la durée du tour saisonnier de l'ETE 1914, un joueur français en situation d'attaquant ajoute deux (2) dés supplémentaires de Puissance de Feu d'Infanterie à F1 au jet de dés de sa *Phase de Tir du Joueur Offensif*, dans toutes les batailles sur sol allemand où une armée française est présente. Les deux dés s'ajoutent globalement à la bataille, et non à chaque armée française présente.

HISTOIRE: les Allemands attaquèrent Liège et Luxembourg, les Français attaquèrent la Lorraine, Mulhouse et la Semois. L'objectif du Plan XVII était de reconquérir à tout prix l'Alsace et la Lorraine, perdues lors de la Guerre franco-prussienne de 1870-1871. Cette doctrine, connue sous le nom d'offensive à outrance, représente une attaque généralisée, y compris face à des positions préparées à la défense. Face aux mitrailleuses, de telles tactiques étaient vouées à l'échec. Les forces françaises subirent des pertes effroyables au cours de ces assauts absurdes, seulement armées de leur élan, du canon de 75 - meilleure pièce d'artillerie de campagne du conflit -, et de leurs rutilants pantalons garance...

#### Scénario 1915

# PLAN DE GUERRE ALLEMAND: Seconde Bataille d'Ypres. A son tour initial le joueur allemand est tenu de jouer au

A son tour initial, le joueur allemand est tenu de jouer au moins une carte *Limited Offensive* et d'attaquer en Belgique.

PLAN DE GUERRE ENTENTE: Batailles de Neuve Chapelle, Festubert, Souchez & Seconde Bataille d'Ypres. A son tour initial, le joueur de l'Entente est tenu de jouer une carte Offensive et de désigner au moins une bataille.

NOTE: Voir l'Exemple de Jeu pour plus d'informations.

#### Scénario 1916

#### **PLAN DE GUERRE ALLEMAND:** la Bataille de Verdun. A son tour initial, le joueur allemand est tenu de jouer une carte Offensive et de poursuivre la bataille à Verdun.

## Scénario 1917

#### PLAN DE GUERRE ENTENTE: l'Offensive Nivelle.

A son tour initial, le joueur de l'Entente est tenu de jouer une carte *Offensive* et de désigner l'Aisne comme Zone de Bataille.

HISTOIRE: le Général Robert Nivelle, le brillant artilleur de Verdun, prétendit connaître le secret capable de percer les défenses allemandes. Il attaqua dans l'Aisne, mais pas avant que les Allemands ne se soient repliés de 50 km sur la ligne fortifiée Hindenburg. Vous avez dit brillant?

#### Scénario 1918

# **PLAN DE GUERRE ALLEMAND:** *Batailles Kaiserschlacht.* A son tour initial, le joueur allemand est tenu de jouer une carte *Offensive* et de désigner au moins une bataille.

## OBLIGATIONS DU 1er TOUR DES VARIANTES DE SCÉNARIOS

## Variante plan français #3: Plan XVb (1907)

Si les Allemands ont envahi le Luxembourg au moment du tour de jeu initial de l'Entente, un minimum d'une armée française doit alors, si possible, faire mouvement au Luxembourg et y attaquer les forces allemandes.

#### Variante plan français #5: Plan Michel (1911)

Si les Allemands ont envahi la Belgique au moment du tour de jeu initial de l'Entente, un minimum d'une armée française doit alors, si possible, faire mouvement en Belgique et y attaquer les forces allemandes BONUS OFFENSIF: pour toute la durée du tour saisonnier de l'ETE 1914, un joueur français en situation d'attaquant ajoute un (1) dé supplémentaire de Puissance de Feu d'Infanterie à F1 au jet de dés de sa *Phase de Tir du Joueur Offensif*, dans toutes les batailles sur sol belge où une armée française est présente (le dé s'ajoute globalement, et non pour chaque armée).

## Variante plan français #6: Plan XVIb (1913)

A son tour initial, le joueur de l'Entente est tenu de jouer une carte *Offensive* et doit, si possible, attaquer au moins deux zones en territoire allemand. Chaque bataille doit compter la présence d'au moins une armée française.

**BONUS OFFENSIF:** pour toute la durée du tour de l'ETE 1914, un joueur français en situation d'attaquant ajoute deux (2) dés supplémentaires de Puissance de Feu d'Infanterie à **F1** au jet de dés de sa *Phase de Tir du Joueur Offensif*, dans toutes les batailles **sur sol allemand où une armée française est présente** (le dé s'ajoute globalement, et non pour chaque armée).

## Variante plan allemand #1: Plan Moltke 1879 Variante plan allemand #2: Plan Waldersee 1888

A son tour initial, le joueur allemand est tenu de jouer une carte *Offensive* et d'attaquer en France.

## Variante plan allemand #3: Plan Schlieffen 1899

A son tour initial, le joueur allemand est tenu de jouer une carte *Offensive* et d'attaquer en France, en Belgique et au Luxembourg.

Variante plan allemand #4: Plan Schlieffen 1906 Variante plan allemand #5: Plan Moltke 1912

A son tour initial, le joueur allemand est tenu de jouer une carte *Offensive* et d'attaquer en Belgique et au Luxembourg.

# 14.6 TRANSFERTS D'UNITÉS ALLEMANDES

De la fin 1914 au début 1916, l'état-major général allemand envoya différentes unités du Front Ouest au Front Est puis à nouveau en sens contraire. Ces transferts historiques finissant plus ou moins par s'équilibrer, ils n'ont pas été traduits dans le jeu de base. Mais les joueurs souhaitant coller à la réalité historique sont invités à consulter ce tableau pour y trouver les prélèvements, retraits et réceptions d'unités allemandes.

#### Transfert d'unités allemandes du/vers le front occidental

Tour 2 (Automne 1914): prélevez 1 Cavalerie allemande.
Tour 3 (Hiver 1914-15): prélevez 1 Infanterie allemande,
prélevez 1 Cavalerie allemande,
retirez 1 Siege Gun.\*

Tour 4 (Printemps 1915): prélevez 2 Infanteries allemandes.
Tour 7 (Hiver 1915-16): réceptionnez 3 Infanteries allemandes.
Tour 8 (Printemps 1916): réceptionnez 1 Infanterie allemande.

Les unités *prélevées* sont placées dans la EFT Box. Toutes les unités *réceptionnées* arrivent en tant que renforts puisés prioritairement dans la EFT Box (et à partir de la réserve uniquement si nécessaire).

Les unités *retirées* retournent dans la réserve de pions, où elles sont disponibles pour être reconstruites .

IMPORTANT: les unités prélevées/placées dans la EFT Box doivent y rester jusqu'à ce qu'elles soient réceptionnables aux tours 7 et 8.

NOTE: cette règle ne s'applique pas en jouant AT ALL COSTS!

# 14.7 OPTIONS D'UNITÉS HISTORIQUES

Ces règles améliorent les capacités de certaines unités, mais ne trouvent que rarement à s'appliquer.

## 14.7.1 CONVERSION DE CAVALERIE ALLEMANDE

A partir de l'ETE 1915, et à n'importe quelle saison au-delà, le joueur allemand peut échanger deux (2) unités de Cavalerie contre une (1) unité d'Infanterie. Celle-ci peut être immédiatement placée dans l'une des deux zones d'où les unités de cavalerie ont été extraites. Cette conversion, possible à tout moment, n'est pas réversible. Cette option n'est offerte qu'au joueur allemand.

## 14.7.2 COOPERATION FRANCO-BELGE

Les unités d'infanterie françaises peuvent être déplacées dans l'Armée belge, où elles deviennent immédiatement des unités d'infanterie belges (remplacez simplement le pion français par un pion belge). Cette conversion n'est pas réversible.

## 14.7.3 SUPÉRIORITE DU MATÉRIEL UK - 1918

A dater de 1918, le Royaume-Uni s'enorgueillissait des formations d'artillerie les plus généreusement dotées parmi toutes les nations. Pour refléter cette supériorité, à partir du tour d'ETE 1918, toutes les unités d'Artillerie UK tirent à **F2** en Défense. Les cartes *Poison Gas!* portent même ce tir d'artillerie défensif à **F3**. Le tir d'artillerie offensif n'est pour sa part pas affecté.

NOTE: le verso des pions d'unités d'artillerie britanniques permet de visualiser quand cette règle est d'application.

# **15.0 RÈGLES OPTIONNELLES**

Le qualificatif est explicite: ces règles sont purement optionnelles, et ne sont pas indispensables au plaisir de la partie. Utilisez-les si vous le souhaitez. Les débutants éviteront de les adopter toutes à la fois avant de s'êtres rôdés aux fondamentaux du jeu. Les règles optionnelles peuvent ajouter une dose de piment historique. Comme pour tout épice, assaisonnez à votre goût.

# 15.1 OPTIONS DE RÉSOLUTION DU COMBAT

Ces règles optionnelles modifient d'une façon ou d'une autre le système de résolution des combats du jeu. Vous serez probablement bien inspiré de n'utiliser qu'une de ces règles à la fois.

## 15.1.1 RÉSOLUTION DU COMBAT LISSÉ PAR MOYENNE

Le système de combat standard du jeu, parfois décrit péjorativement par l'expression "Buckets Of Dice", se base sur une analyse statistique des pertes sur le champ de bataille au cours du conflit. En moyenne, les résultats reproduisent les taux de pertes historiques (insistons ici sur les mots "en moyenne"). Si l'utilisation de la méthode "Buckets Of Dice" introduit un facteur d'incertitude excitant, elle autorise aussi l'occurence de résultats extrêmes. Bien que hautement improbable, l'obtention de séries de dés réussis, comme

<sup>\*</sup> une des unités de Canons de Sièges "allemande" est en réalité un prêt de l'Empire austro-hongrois, qui veut récupérer son bien!

dix "1" de suite, est possible. Elles risquent de mettre prématurément fin à la guerre et sont difficiles à justifier historiquement. Elles sont pourtant aussi rares que le gain de la cagnotte au loto, ce qui n'est pas peu dire. Mais des résultats extrêmes sont possibles, et se présentent parfois.

Dans *TTLM!*, le combat représente l'affrontement d'armées entières: compte tenu de la taille des forces en présence, les pertes devraient se situer autour de la moyenne statistique plutôt que des résultats aberrants. La Résolution du Combat par moyenne lisse les probabilités de perte et aplatit leur courbe. Cette méthode requiert toutefois un brin de calcul.

La règle optionnelle de Résolution de Combat lissée par moyenne réduit spectaculairement le nombre de dés à rouler pour résoudre le combat. Il suffit d'un dé, et il se peut même que le jet d'un dé ne soit pas nécessaire dans certaines batailles! Cette règle doit être utilisée conjointement à la règle avancée 13.1 Tablettes d'Armées cachées. Dans la méthode de combat par moyenne, les moyennes statistiques sont utilisées pour déterminer le nombre de tirs au but: plutôt que de rouler six dés à F1, on décidera que le résultat de ce jet de dé sera un 1, un 2, un 3, un 4, un 5 et un 6. Seul le résultat "1" infligeant une perte, il faut six unités tirant à F1 pour infliger automatiquement une perte.

Pour définir le nombre de pertes infligées, multipliez le nombre d'unités qui tirent par leur Puissance de Feu. Faites la somme de toutes ces Puissances de feu, puis divisez le nombre obtenu par 6 pour aboutir au nombre de pertes. Il faut par conséquent:

- 6 unités tirant à **F1** pour infliger une perte (6 x 1 = 6)
- 3 unités tirant à **F2** pour infliger une perte  $(3 \times 2 = 6)$
- 2 unités tirant à **F3** pour infliger une perte  $(2 \times 3 = 6)$

Exemple: Supposons que 3 Infanteries, 2 Stoßtruppen, 1 Siege Gun et 2 Artilleries attaquent une zone où se trouve un Fort:

```
3x Infanteries = 3x F1 = 3FP

2x Stoßtruppen = 2x F2 = 4FP

1x Siege Gun = 1x F3 = 3FP

2x Artilleries = 2x F1 = 2FP

3FP + 4FP + 3FP + 2FP = 12FP au total.
```

Divisez ce nombre (12FP) par 6 pour aboutir au nombre de pertes infligées. Dans le cas présent, il s'agit de 2 pertes.

**TRAITEMENT DU RESTE:** le solde éventuel de FP inutilisés (ceux en excédent du multiple de 6 définissant le nombre de pertes) sera traité par un jet de dé, suivant le tableau ci-dessous:

| ▼ Reste ▼   | une(1) perte supplémentaire | pour un jet de dé de: |
|-------------|-----------------------------|-----------------------|
| 1FP (0.166) | )                           | 1                     |
|             | .)                          |                       |
| 3FP (0.5)   |                             | 1-3                   |
|             | )                           |                       |
| 5FP (0.833  | .)                          | 1-5                   |

Exemple: le Français attaque avec la 5e Armée (3I/1A) contre la 3e Armée GE (2I/1C). Le Français a un total de 4 FP (4 divisé par 6 =0,666...); il infligera une perte sur un jet de dé compris entre 1 et 4. L'Allemand a au toatl 3FP (3 divisé par 6 = 0,5); il infligera une perte sur un jet de dé compris entre 1 et 3. Notez que l'utilisation de ce système de résolution de combat par moyenne empêche dans cet exemple précis toute possibilité d'infliger plus d'une perte.

## 15.1.2 SYSTÈME UTILISANT UN DÉ À DOUZE FACES

Les dés à 12 faces sont peut-être légèrement mieux adaptés à la

simulation du combat dans *TO THE LAST MAN!* L'analyse statistique des chiffres annuels de pertes au combat révèle des résultats étonnemment cohérents tout au long de la guerre. Les valeurs de combat approximatives des différentes unités peuvent pour la plupart être restituées dans un système utilisant un dé 6. Mais celui-ci ne rend pas pleine justice à certaines de ces statistiques.

#### Valeurs de tir des unités avec un dé 12:



Cavalerie en Attaque = **[F1]** Cavalerie en Défense = **F2**  Artillerie = **F2**Artillerie + Poison Gas! = **F4**Artillerie + Advanced Artillery

Barrage! = **F6** Siege Guns FP = **[F6]** 

Tanks en Attaque = **F4**Tanks en Défense = **F1**Biplans = **F2**Forts = **F4** 





## 15.1.3 "L'AVANTAGE"

HISTOIRE: détenir "l'Avantage" peut refléter bien des choses: la supériorité matérielle, l'avantage tactique, la compétence du commandement, une supériorité technologique, une logistique abondante, des réserves cachées, une insolente bonne fortune, etc. Lapalissade: mieux vaut disposer de "l'avantage" que d'en être privé. Cette règle optionnelle n'est pas seulement conçue pour corriger des jets de dés aberrants, elle permet aussi de restituer ces moments où le sort de la guerre tient à un fil.

Certains joueurs peuvent faire preuve d'une chance insolente. Rouler calmement cinq dés à **F1**, obtenir cinq "1", et s'écrier "Bingo!" dans un large sourire. Votre adversaire est de ceux-là, et vous n'êtes pas découragé de lancer des dés de combat? Essayez alors cette règle plutôt que la règle *15.1.1 Résolution lissée par moyenne*.

Un joueur détenant "l'Avantage" peut faire rejouer une bataille entière immédiatement après sa conclusion: il a le droit d'ignorer le résultat d'une bataille et de la résoudre à nouveau. Traitez la bataille comme si elle n'avait pas eu lieu et roulez à nouveau les dés. Les résultats seront cette fois définitifs. Après avoir utilisé "l'Avantage", le joueur remet le marqueur qui le symbolise à son adversaire, qui en devient titulaire, mais ne pourra l'utiliser qu'au cours de la prochaine saison.

L'identité du joueur commençant la partie avec "l'Avantage" dépend du scénario utilisé:

| Scénario | Joueur disposant de "l'Avantage" |
|----------|----------------------------------|
| 1914     | AVANTAGE Entente                 |
| 1915     | AVANTAGE Entente                 |
| 1916     | AVANTAGE Entente                 |
| 1917     | ADVANTAGE Allemagne              |
|          | AVANTAGE Entente                 |
| 1919     | AVANTAGE Entente                 |

NOTE: cette règle optionnelle fournit un bon moyen d'équilibrer les chances entre joueurs de niveaux différents. Offrez au joueur le moins expérimenté la chance de commencer avec l'Avantage, quel que soit le scénario considéré.

# 15.2 OPTIONS D'INFANTERIE

Ces règles optionnelles étendent les capacités de l'Infanterie, au prix d'une complexité accrue.

## 15.2.1 RETRANCHEMENT À TOUT MOMENT

Un joueur peut retrancher des unités d'infanterie à tout moment au cours de son tour de jeu plutôt que d'attendre la *Phase de Production*. L'infanterie nouvellement retranchée doit rester immobile pour la durée de cette saison sous peine de perdre son statut retranché. Chaque retranchement d'unité coûte 0,25 BP et est déduit du capital de BPs à recevoir à ce tour (Prenez-en note).

## 15.2.2 CONTRE-ATTAQUE

HISTOIRE: l'infanterie partant à l'attaque sort des tranchées et pénètre sur le terrain inconnu et inhospitalier du champ de bataille.

Cette règle restitue la vulnérabilité à une contre-offensive immédiate de l'infanterie montant à l'attaque. Chaque fois qu'une bataille est déclarée, posez un marqueur *counter-attack* sur les unités d'infanterie offensives. Au cours du tour de jeu de l'adversaire qui suit immédiatement, ces mêmes unités d'infanterie (à présent en défense) tireront à **F1**, même en dépit de leur éventuel statut retranché ou fortifié. Celui-ci (si c'est le cas) n'est pas perdu, il s'agit simplement de la vulnérabilité temporaire à la contre-attaque.

## 15.2.3 FORCES IMPROVISÉES (KAMPFGRUPPEN)

HISTOIRE: quand l'urgence le commandait, des forces improvisées pouvaient être levées à partir des réserves locales et autres troupes de l'arrière. Plutôt que de remplacer les pertes en incorporant de la bleusaille parmi les vétérans, de nouveaux "kampfgruppen" furent créés ex nihilo. Manquant de commandement compétent, ces formations d'infanterie temporaires étaient médiocres, mais se révélèrent néanmoins précieuses pour combler les brèches ouvertes par les attaques ennemies.

Un joueur peut à tout moment choisir de convertir l'équivalent de deux (2) points de cartes *Ersatz* en une une unité d'infanterie. Soit: une unité d'infanterie peut être construite en dépensant une carte *Ersatz* 2 ou *Ersatz* 3, ou encore 2 cartes de toute autre nature (elles ont toutes valeur d'*Ersatz* 1). L'unité d'infanterie ainsi créée est aussitôt placée dans n'importe quelle zone amie ou disputée.

## 15.2.4 INFANTERIE DU FRONT RUSSE

Des unités d'infanterie allemandes peuvent être prélevées sur le front russe à tout moment, à partir du tour du PRINTEMPS 1915, mais moyennant une pénalité. Pour chaque multiple de deux unités d'infanterie (arrondi à l'unité supérieure) retiré du front russe, le joueur allemend perd à chaque fois et définitivement 1 VP. Placez aussitôt ces unités dans n'importe quelle zone amie ou disputée.

NOTE: N'utilisez cette règle qu'en jouant **TO THE LAST MAN!** de façon isolée, et jamais quand le jeu est couplé à **AT ALL COSTS!** 

# 15.3 OPTIONS DE BP & VP

BP est l'abbréviation de Build Point, VP celle de Victory Point.

## 15.3.1 ZONES INDUSTRIELLES

Certaines zones contiennent un symbole d'usine, représentant de grandes infrastructures industrielles. Certains des BPs des joueurs en proviennent. Perdre le contrôle d'une zone industrielle se traduit par la perte d'un BP aussi longtemps que la zone reste contrôlée par l'ennemi. Pour chaque zone industrielle auparavant amie, mais à présent contrôlée par l'ennemi, déduisez l BP de votre allocation de points de construction. La reconquête d'une zone industrielle est traitée comme la capture d'une telle zone (cfr. infra).

NOTE HISTORIQUE: les deux camps disposent d'autres industries situées hors du champ de la carte. L'allocation de BP restitue le nombre total de constructions permises de façon globale pour ce front.

ZONES INDUSTRIELLES CAPTURÉES: quand une zone industrielle ennemie est capturée (devenant amie), l'allocation de BP de l'adversaire baisse aussitôt d'un (1) BP. Toutefois, le nouveau propriétaire ne bénéficie pas automatiquement d'un accroissement de sa propre production. Réparations de l'outil et reconstitution de la main d'oeuvre prennent du temps. A chaque Phase de Renfort, le joueur teste le statut des zones industrielles capturées en roulant un dé: un résultat de "1" valide la réparation lui permettant de recevoir désormais 1 BP à chaque saison.

IMPORTANT: le BP de Bruxelles a déjà été pris en compte dans l'allocation de BP du joueur allemand, il n'est nul besoin de le modifier. Bruxelles commence à produire 1 BP pour les Allemands dès le scénario 1915.

## 15.3.2 ÉPARGNE DE POINTS DE CONSTRUCTION

Les joueurs peuvent choisir d'épargner leurs BPs plutôt que de les dépenser intégralement à la Phase de Production. Tenez (secrètement) la comptabilité des BPs thésaurisés.

## 15.3.3 L'EMPIRE OTTOMAN

Les joueurs peuvent choisir de prévoir une case hors carte, représentant pour l'Entente les théâtres du conflit face à l'Empire ottoman. Quatre (4) unités d'infanterie française ou UK peuvent y être placées. Tant qu'elles y restent toutes, l'Allemand subit la perte (globale) de -1VP.

# **16.0 RÈGLES SPÉCIALES**

# 16.1 RÈGLES DE TOURNOI

Les joueurs ont la possibilité de jouer des séries de parties, en changeant de camp et comparant leurs niveaux de victoire. Chaque victoire attribue des *Points de Tournoi* (TPs). Quiconque en détient le plus à l'issue du nombre de parties prévues remporte le tournoi.

MATCH NUL les 2 joueurs ont 1 TP
Victoire mineure 2 TPs pour le vainqueur
Victoire majeure 3 TPs pour le vainqueur
Victoire décisive 5 TPs pour le vainqueur

# 16.2 PARTIES À TROIS JOUEURS

## 16.2.1 PARTAGE DU COMMANDEMENT DE L'ENTENTE

Pour accueillir un 3e joueur, le commandement de l'Entente est réparti entre un joueur belge/UK et un joueur français/US. Chacun de ceux-ci peut jouer des cartes de leur main commune, et affectant les deux joueurs. Par exemple, si le joueur UK veut déclarer une offensive alors que le joueur français souhaite passer, la carte *Offensive* est bel et bien jouée!

NOTE: les deux représentants de l'Entente devraient tenter de s'accorder. S'ils sont incapables de s'entendre sur l'utilisation de leurs BPs, le joueur allemand choisit lequel des 2 plans est utilisé!

Les joueurs belge/UK et français/US gagnent ou perdent solidairement. Toutefois, si ils souhaitent être départagés, celui qui occupe le plus de zones amies belges ou allemandes l'emporte. En cas d'égalité, le joueur UK l'emporte.

**BPs DE L'ENTENTE:** les joueurs peuvent souhaiter diviser les BPs de l'Entente par nation. Dans ce cas, le Français ne peut utiliser que des BPs français, le Britannique des BPs UK, etc. Les BPs de toute nation peuvent servir à acheter des cartes, mais les cartes d'une nation ne peuvent être utilisées que par elle. Exception: une carte *Offensive* permet à toute l'Entente d'attaquer. Les joueurs de l'Entente peuvent librement s'échanger des cartes sur une base 1 pour 1.

| TOUR           | BF   | s ENTEN | TE          | T    | OTAL BPs |
|----------------|------|---------|-------------|------|----------|
| Eté 1914       | FR 4 | UK 2    | -           | -    | 6 BPs    |
| Automne 1914   | FR 4 | UK 2    | -           | -    | 6 BPs    |
| Hiver 1914-15  | FR3  | UK 3    | -           | -    | 6 BPs    |
| Printemps 1915 | FR3  | UK 3    | -           | -    | 6 BPs    |
| Eté 1915       | FR3  | UK 3    | -           | -    | 6 BPs    |
| Automne 1915   | FR3  | UK 3    | -           | -    | 6 BPs    |
| Hiver 1915-16  | FR3  | UK 3    | -           | -    | 6 BPs    |
| Printemps 1916 | FR3  | UK 4    | -           | -    | 7 BPs    |
| Eté 1916       | FR3  | UK 4    | -           | -    | 7 BPs    |
| Automne 1916   | FR3  | UK 4    | -           | -    | 7 BPs    |
| Hiver 1916-17  | FR3  | UK 4    | US 1        | (-2) | 6 BPs    |
| Printemps 1917 | FR3  | UK 4    | US 2        | (-3) | 6 BPs    |
| Eté 1917       | FR3  | UK 4    | US 2        | (-2) | 7 BPs    |
| Automne 1917   | FR 2 | UK 4    | US 3        | (-2) | 7 BPs    |
| Hiver 1917-18  | FR 2 | UK 4    | US 4        | (-2) | 8 BPs    |
| Printemps 1918 | FR 2 | UK 3    | US 5        | (-2) | 8 BPs    |
| Eté 1918       | FR 2 | UK 3    | US 6        | (-2) | 9 BPs    |
| Automne 1918   | FR 2 | UK 2    | US 6        | (-1) | 9 BPs    |
| Hiver 1918-19  | FR 2 | UK 2    | US 6        | (-1) | 9 BPs    |
| Printemps 1919 | FR 2 | UK 2    | US 6        | (-1) | 9 BPs    |
| Eté 1919       | FR 2 | UK 2    | <b>US 7</b> | (-1) | 10 BPs   |
| Automne 1919   | FR 2 | UK 2    | US 7        | (-1) | 10 BPs   |
| Hiver 1919-20  | NA   | NA      | NA          | NA   | NA       |

NOTE: les nombres entre parenthèses représentent les ajustements des pertes provoquées par les U-Boats.

## 16.2.2 KRIEGSPIEL

HISTOIRE: 'Kriegspiel' se réfère aux jeux de guerres en double aveugle avec arbitre pratiqués dans les milieux d'Etat-Major allemand au XIXe siècle.

Cette règle optionnelle requiert l'assistance d'une 3e personne faisant fonction d'arbitre ainsi que 2 kits complets de *TTLM!* L'arbitre doit être rôdé aux règles. La règle avancée 13.1 Tablettes d'armées cachées doit être utilisée, mais seules les unités ennemies présentes dans une *Zone de Bataille* sont visibles pour le joueur sur son exemplaire de la carte. Aucune des autres unités ennemies n'est placée sur sa carte, leurs positions sont uniquement relevées par l'arbitre sur la carte de l'adversaire.

Toute unité amie pénétrant dans une zone ennemie occupée par des unités ennemies déclenche une bataille inattendue, mais ceci n'est révélé par l'arbitre qu'après la fin de la *Phase de Mouvement* (exception: la cavalerie doit s'arrêter dès l'entrée dans une zone contenant des unités ennemies).

Afin de représenter la reconnaissance aérienne, chaque joueur peut à chaque tour questionner l'arbitre sur une (1) zone ennemie adjacente à une de ses zones amies ou disputées. Si des unités ennemies y sont présentes, l'arbitre en informe le joueur, mais sans révéler la composition ni force de celles-ci. La question est posée au tout début de la *Phase de Mouvement* du joueur.

Cette règle ajoute une forte dose d'incertitude aux manoeuvres du début de partie, et permet véritablement à la cavalerie de remplir son rôle historique de reconnaissance. L'utilisation d'un arbitre prolonge la durée de jeu et ajoute à la complexité.

# 16.3 LIER TTLM! À AAC!

TO THE LAST MAN! — the Great War in the West peut être combiné à AT ALL COSTS! — the Great War in the East. AAC! est un jeu "cousin" TTLM! encore en phase de test.

## 16.3.1 CARTES "...MILITARY CRISIS!"

3 options s'offrent à vous pour traiter les cartes Military Crisis!

- Retirez du jeu la carte German Military Crisis! Dans le jeu combiné, c'est le joueur allemand qui choisit de déplacer des forces entre les Fronts Ouest et Est.
- 2. Retirez à la fois les cartes German & Entente Military Crisis!
- Maintenez la carte German Military Crisis! dans le deck. Permettez de surcroît au joueur allemand de jouer également cette carte, afin de transférer immédiatement de l'infanterie depuis la carte TTLM! vers celle de AAC!

IMPORTANT: les cartes ne peuvent pas être échangées entre les fronts respectifs de TTLM! et AAC!

## 16.3.2 UNITÉS D'INFANTERIE ALLEMANDES

Compte tenu des pions fournis, *TTLM!* et *AAC!* joués en combinaison pourraient permettre au joueur allemand de déployer davantage d'unités d'infanterie que ne le commande la crédibilité historique. Aussi est-il important de limiter le nombre total d'unités d'infanterie disponibles dans la réserve de pions allemande; il ne doit jamais excéder 50 infanteries pour les deux jeux réunis.

## 16.3.3 TRANSFERTS DE POINTS DE CONSTRUCTION

Le joueur de l'Entente ne peut pas offrir de BPs au joueur russe et vice-versa. Les allocations de BPs allemands ne peuvent pas être modifiées entre Fronts Ouest et Est de plus d'1BP par année.

## 16.3.4 HIVERS SUR LE FRONT RUSSE

Le temps hivernal est très rude sur le Front Est; un joueur ne peut dès lors, au cours des tours saisonniers d'HIVER, bouger qu'une seule fois des unités de la EFT Box vers la WFT Box (sur la carte AAC!) ou vice-versa. Ceci représente le fait qu'indépendamment du nombre d'offensives menées à l'Ouest en hiver, seule une Offensive peut être jouée sur le Front Est.

## 16.3.5 EASTERN FRONT TRANSIT BOX

L'Eastern Front Transit box (dans TTLM!) et la Western Front Transit box (dans AAC!) figurent le lien entre les deux fronts. Leurs cadres sur les deux cartes y symbolisent la partie non-représentée de l'Empire allemand. Les unités peuvent se déplacer d'un jeu à l'autre à travers les EFT & WFT Boxes.

Le mouvement vers ou depuis une telle boîte de transit est traité de façon particulière. Les unités sont simplement retirées des zones de la carte et placées dans la boîte de transit, pour symboliser leur trajet vers l'autre front. Au cours d'un tour de jeu ultérieur, les unités pourront être transférées d'une boîte de transit à l'autre (via mouvement). De là, elle pourront être immédiatement placées dans n'importe quelle zone amie ou disputée si une carte *Offensive* est jouée, ou en tant que renforts de la prochaine saison.

IMPORTANT: les unités ayant bougé vers une boîte de transit ne peuvent pas revenir vers leur front d'origine au cours d'une même saison. Autrement dit, le joueur allemand ne peut utiliser la boîte de transit comme s'il s'agissait d'une carte Strategic Reserves!

# 17.0 SCÉNARIOS & VARIANTES DE CAMPAGNES





# "Les Canons d'Août"

L'Allemagne attaqua la France selon la seconde révision par von Moltke le Jeune du 2e plan von Schlieffen (1906), en visant une victoire endéans les six semaines. La France misa sur l'offensive à outrance (Plan XVII) pour récupérer l'Alsace et la Lorraine perdues en 1871. Les attaques tournantes conduites par les Allemands leur donnèrent à la fin août un avantage qu'elles perdirent bientôt au début septembre. L'hiver venu, les deux camps se retrouvèrent épuisés par leurs vains assauts contre des tranchées bien défendues.

#### Début Partie: Tour 1 - Eté 1914

| Au départ | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------|----------------|--------------|
| GE        | 15             |              |
| Entente   | 8              | 4            |

#### Niveau Victoire: Impasse (11)

Note: les joueurs, tenus de respecter la limite de leur main à la fin de la Phase de Prod., défaussent les cartes en excès.





# "La Fin de l'Innocence

Les attaques française en Alsace-Lorraine et dans les Ardennes tournèrent au carnage, Bien que le plan Schlieffen semblat sur le point de réussir, son altération par von Moltke avait voué l'offensive allemande à l'échec presque dès l'origine. Les armées allemandes s'étant repliées de la Marne, les deux camps tentèrent de se déborder. Cette "course à la mer" culmina à la Bataille d'Ypres, jusqu'à épuisement des munitions et des forces des belligérants. En 1915, les Allemands espérèrent créer la percée dans les Flandres, grâce à l'usage des gaz. L'Entente préparait pour sa part des offensives en Artois et Champagne.





# "Le Prix de la Gloire"

L'usage des gaz à Ypres se traduisit par une victoire tactique que l'absence de réserves capables de l'exploiter empêcha de transformer en victoire stratégique. France et Grande-Bretagne lancèrent des attaques mineures, gagnant peu de terrain au prix de pertes effroyables. Les lignes de tranchées bougèrent à peine au cours de l'année.

En 1916, le commandant en chef Falkenhayn projeta de fondre sur la forteresse de Verdun sur trois côtés, en faisant pleuvoir un déluge d'artillerie sur les défenseurs français. Son projet de "saigner à blanc l'armée française" accoucha de la plus sanglante bataille de la Grande Guerre.

#### **Renforts**

Automne 1914: 3I GE. FR7th ▲(1I). FR8th **▲**(1I), FR9th **▲**(1I), FR10th 4(1I), 1I UK Hiver 1914-1915: UK2nd **∆**(1I - 1C)

#### **BPs saisonniers**

De l'été 1914 à l'hiver 1914-1915: 5GE / 6Entente

#### Règles spéciales

L'Allemagne peut traverser les zones belges et luxembourgeoises. Belgique et Royaume-Uni sont des puissances de l'Entente.

Aucune carte d'amélioration du combat (telle que Poison Gas!) ne peut être jouée avant 1915. Vovez le Tableau des événements.

Les Britanniques dépendirent longtemps des engagements volontaires. Le joueur de l'Entente ne peut construire qu'une unité UK à

chaque Phase de Production.

Un seul BP peut être consacré au retranchement à la Phase de Production de l'été 1914. Aucune restriction par la suite.

#### **Options**

Cartes historiques: les joueurs peuvent choisir de débuter le scénario en forçant la présence de certaines cartes dans leur main. Voir Règles optionnelles. Allemagne: Surprise Attack! ou Strategic Reserves! Entente: German Military Crisis! ou Offensive

Set-up semi-historique: les armées peuvent être placées dans toute zone adjacente à leur zone de départ historique, dans leur pays. Les unités peuvent être librement distribuées dans ces armées. GE: 28I. 4C. 4A. 2G. FR: 19I, 2C, 2A.

#### Début Partie: Tour 4 - Printemps 1915

| Au départ | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------|----------------|--------------|
| GE        |                |              |
| Entente   | 4              | 5            |

#### Renforts

Eté 1915: UK3rd (1I - 1A)

#### **BPs saisonniers**

Du Printemps 1915 à l'Automne 1915: 5GE / 6Entente Hiver 1915-1916: 6GE / 6Entente

#### Règles spéciales

Les armées et unités soulignées sont retranchées. L'infanterie retranchée tire à F2 en défense.

La carte Poison Gas! peut être utilisée pour son effet sur le combat à partir du Printemps 1915.

Les Britanniques dépendirent longtemps des engagements volontaires. Le joueur de l'Entente ne peut construire qu'une unité UK à chaque Phase de Production.

5 BPs se trouvant dans la Eastern front box. +1 VP.

L'inf. canadienne remplace une Inf. UK. à l'AUTOMNE 1915 (Tour 6)

#### Niveau de Victoire:

Impasse (15)

#### **Options**

Cartes historiques: les joueurs peuvent choisir de débuter le scénario en forçant la présence de certaines cartes dans leur main. Voir Règles optionnelles.

#### Début Partie: Tour 8 - Printemps 1916

| Au départ | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------|----------------|--------------|
| GE        |                |              |
| Entente   |                |              |

#### Renforts

Eté 1916: UK5th **∆**(2I),

#### **BPs saisonniers**

Du Printemps 1916 à l'Automne1916: 7GE / 7Entente Hiver 1916-1917: 6G / 6Entente

#### Règles spéciales

Les armées et unités soulignées sont retranchées. L'infanterie retranchée tire à F2 en défense.

La conscription UK prend cours, il n'y a plus de limite de construction d'une seule unité à la Phase de Prod.

Les Biplans marqués de "1916" peuvent être construits à partir de la *Phase de Prod* du Printemps 1916.

#### Niveau de Victoire:

Impasse (13)

#### **Options**

Cartes historiques: les joueurs peuvent choisir de débuter le scénario en forçant la présence de certaines cartes dans leur main. Voir Règles optionnelles. Allemagne: Gericht ou Poison Gas! Entente: The Big Push ou German Military Crisis!

Set-up semi-historique: les unités peuvent être librement distribuées dans les armées; celles-ci restent dans leur zone historique.

GE: 25I, 4A, 1G.

# 17.1 SCÉNARIOS HISTORIQUES

Set-up libre: aucune restriction. Les unités GE peuvent même débuter la partie dans la EFT Box. France et Allemagne sont seules en guerre; la Belgique, neutre, est susceptible d'être envahie par les deux camps, mais si la France le fait, UK & US resteront neutres à jamais. Si personne n'envahit la Belgique, UK & US restent neutres jusqu'à ce qu'un résultat "1" soit roulé au dé à la Phase de Renfort (le test US commence à l'Hiver 1916-17).

#### Offensive allemande historique:

Plan von Moltke le Jeune 1914. A son tour de jeu initial, le joueur allemand doit jouer une carte *Offensive* (et une *Surprise Attack!* s'il la détient). Il doit aussi attaquer en Belgique et au Luxembourg.

Offensive de l'Entente historique: Plan XVII. A son tour de jeu initial, le joueur de l'Entente doit jouer une carte Offensive et attaquer au

| Empire allemand*   | Zone              |
|--|-------------------|
| <b>1st</b> ▲(5I - 2C), <b>2nd</b> ▲(5I - 1A - 1G), <b>3rd</b> ▲(3I - 1A) | Aachen            |
| 4th▲(4I)   | Eifel             |
| <b>5th▲</b> (4I - 1A - 1C), 4F   | Metz              |
| 6th▲(4I - 1A - 1C - 1G)  | Lothringen        |
| <b>7th (</b> 21), 4F   | Straßburg         |
| 1l, 2F   | Mülhausen         |
| 2F   | Köln              |
| 1F   | Mainz             |
| - [+0 VP]  | Eastern Front Box |
|  |                   |

moins deux zones en Allemagne (si possible). Chaque Bataille doit comporter un minimum d'une armée française. Si l'Allemagne envahit la Belgique, un minimum d'une armée française doit également faire mouvement en Belgique et y attaquer les forces allemandes (si possible).

BONUS OFFENSIF FRANCAIS: Pour toute la durée de l'ETE 1914, le joueur français en situation d'attaque ajoute deux (2) dés de tir d'Infanterie à F1 au jet de dé de sa Phase de Tir du Joueur Offensif, dans toutes les batailles sur sol allemand contenant une armée française. Les dés supplémentaires s'ajoutent globalement à la bataille, et pas aux armées.

| Zone      | Entente*                                   |
|-----------|--|
| Belfort   | 1I FR, 4F                                  |
| Epinal    | <b>FR1st (</b> 3I - 1A - 1C), 4F           |
| Nancy     | <b>FR2nd∆</b> (3I), 1I <b>FR</b> , 5F      |
| Verdun    | <b>FR3</b> rd <b>∆</b> (31), 4F            |
| Champagne | <b>FR4th▲</b> (21), 1F                     |
| Sedan     | <b>FR5th▲</b> (3I - 1A - 1C),<br>1I FR, OF |
| Maubeuge  | 1F   |
| Artois    | 1F   |
| Langres   | 1F   |
| Calais    | 1I FR                                      |
| Paris     | <b>FR6th▲</b> (11), 6F                     |
| Liége     | 3F   |
| Namur     | 2F   |
| Antwerp   | 3F   |
| Brussels  | BEL▲(11)                                   |
| England   | <b>UK1</b> st <b>≜</b> (2l - 1C), 1l UK    |

\* (Set-up historique- Révision von Moltke le Jeune du Plan Schlieffen - Plan français XVII)

Allemagne: Entente Military Crisis! ou Poison Gas! Entente: Surprise Attack! ou Ersatz 3.

Set-up semi-historique: les unités peuvent être librement distribuées dans les armées; celles-ci restent dans leur zone historique. GE: 16I, 4A, 1G. FR: 15I, 1C, 2A. UK: 4I, 2C. BEL: 1I.

Set-up libre: Aucune restriction. Nulle obligation de placer des forces allemandes dans la Eastern Front box

Offensive allemande historique: Seconde Bataille d'Ypres. A son tour de jeu initial, le joueur allemand doit jouer une carte Limited Offensive (ou mieux) et attaquer en Belgique. Offensive de l'Entente historique: Batailles de Neuve Chapelle, Festubert, Souchez & Seconde Bataille d'Ypres. A son tour de jeu initial, le joueur de l'Entente doit jouer une carte Offensive et désigner un minimum d'une Bataille.

| Empire allemand                 | Zone                               |                           | Entente   |
|---------------------------------|------------------------------------|---------------------------|---|
| <u>4th</u> <b>(</b> 3l - 2A)    | Flanders                           |                           | <u>UK2nd</u> <b>(</b> 2  - 1C), <u>BEL</u> <b>(</b> 1 ) |
| <u>6th</u> <b>▲</b> (2l - 1A)   | Artois                             | <u>L</u>                  | <u> K1st▲(2  - 1C)</u> , FR8th▲(1 )                     |
| <u>2nd</u> <b>∆</b> (2 )        | Somme                              |                           | <u>FR10th</u> <b>(</b> 2I - 1A)                         |
| 1st▲(11), <u>7th▲(21)</u>       | Aisne                              |                           | <u>FR5th</u> <b>(</b> 2 ), <u>FR6th</u> <b>(</b> 2 )    |
| <u>3rd</u> <b>≜</b> (2l)        | Champagne                          | <b>FR2</b> nd <b>∆</b> (2 | <u>-1A), <b>FR4th</b> (11)</u> , <b>FR9th</b> (11)      |
| <u>5th</u> <b>(</b> 2I - 1A )   | Verdun                             |                           | <u>FR3rd</u> <b>(</b> 21), 2F                           |
| <u>11</u>                       | Nancy                              |                           | <u>FR1st</u> (11), 4F                                   |
| <u>11</u>                       | Epinal                             |                           | 4F  |
| 2F                              | Mülhausen                          |                           | <u>11 FR</u>  |
| 1G                              | Toutes zones amies<br>ou disputées |                           | 1 C FR, <b>FR7th∆</b> (-)                               |
| 2F                              | Köln                               | Belfort                   | 4F  |
| 1F                              | Mainz                              | Langres                   | 1F  |
| 4F                              | Metz                               | Paris                     | 6F  |
| 4F                              | Straßburg                          |                           |   |
| 3I / 2C = 5 BPs [+1VP] <b>E</b> | ast. Front Box                     |                           |   |

FR: 19I, 1C, 3A. UK: 8I, 2C, 2A. BEL: 2I.

Set-up libre: Aucune restriction. Les forces allemandes peuvent débuter dans la Eastern Front box.

Fortification des Armées: A partir de l'Hiver 1916-1917, les joueurs peuvent fortifier une armée déjà retranchée. Les unités fortifiées tirent à F3 en défense.

Offensive allemande historique: Bataille def Verdun. A son tour de jeu initial, le joueur allemand doit jouer une carte Offensive et poursuivre la bataille à Verdun.

| Empire allemand                        | Zone                               |                        | Entente                                    |
|--|------------------------------------|------------------------|--|
| <u>4th</u> ₄(3 )                       | Flanders                           | <u>U</u>               | <b>K2nd ∆</b> (21), <b>BEL ∆</b> (21)      |
| <u>6th</u> <b>4</b> (3l)               | Artois                             | <u>UK1st</u> (2l - 1   | <u>A - 1C), <b>FR10th</b></u> <b>(</b> 21) |
| <u>2nd</u> <b>4</b> (3l)               | Somme                              | <u>UK3rd</u>           | <u>1A - 1C)</u> , <b>FR6th (</b> 21)       |
| <u>7th</u> <b>∆</b> (3l)               | Aisne                              |                        | <u>FR5th</u> <b>₄</b> (3l)                 |
| <u>3rd</u> <b>∆</b> (3l)               | Champagne                          |                        | <u>FR4th</u> <b>₄</b> (3l)                 |
| <u>5th</u> <b>▲</b> (5l - 3A - 1G), 1A | Verdun                             | <b>FR2nd▲</b> (3l - 2A | ), <u><b>FR3rd</b> </u>                    |
| <u>11</u>                              | Nancy                              |                        | <u>FR1st</u> (21), 4F                      |
| <u>11</u>                              | Epinal                             |                        | 11 FR, 4F                                  |
| 2F                                     | Mülhausen                          |                        | <u>FR7th</u> <b>(</b> 11)                  |
| <b>1st∆</b> (3l)                       | Toutes zones amies<br>ou disputées | 1 C FR, <b>F</b>       | R8th▲(-), FR 9th▲(-)                       |
| 2F                                     | Köln                               | Belfort                | 4F   |
| 1F                                     | Mainz                              | Langres                | 1F   |
| 4F                                     | Metz                               | Paris                  | 6F   |
| 4F                                     | Straßburg                          | England                | UK4th₄(2I)                                 |
| 1C = 1 BP [+0 VP]                      | Eastern Front Box                  |                        |  |





# "Osons Parler de Trahison"

Le Général Robert Nivelle, le brillant artilleur de Verdun, prétendit connaître "le secret" capable de briser les lignes de défense allemandes. Il attaqua dans l'Aisne, mais pas avant que les Allemands n'aient entretemps replié leurs forces de 50 km sur la ligne fortifiée Hindenburg. Vous avez dit brillant?

Des Etats-Unis alors encore faibles viennent de déclarer la guerre à l'Allemagne. Mais il faudra plus d'un an pour que les troupes américaines exercent une influence sur la guerre.

#### Début Partie: Tour 12 - Printemps 1917

| Au départ | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------|----------------|--------------|
| GE        |                |              |
| Entente   | 6              | 7            |

#### **Renforts**

Aucun.

#### **BPs saisonniers**

Printemps 1917: 6GE / 6Entente De l'Eté 1916 à l'Automne 1917: 6GE / 7Entente Hiver 1917-1918: 7GE / 8Entente

#### Règles spéciales

Commencez le scénario 1917 par le Tour de l'Entente; traitez le 1er tour de l'Allemand comme s'il avait "passé".

Les armées et unités <u>soulignées</u> sont *retranchées*. L'infanterie *retranchée* tire à **F2** en défense.

Les cartes *Advanced Artillery Barrage!* peuvent être utilisées
pour leur effet sur le combat à

partir du Printemps 1917.

Les Biplans marqués de "1917" peuvent être construits à partir de la Phase de Prod du *Printemps 1917*.

Les Stoßtruppen peuvent être construites à partir de la Phase de Prod du *Printemps 1917*.

Les Tanks UK & FR peuvent être construits à partir de la Phase de Prod du *Printemps 1917* (coût 2 BPs par unité).

L'Inf. ANZAC remplace une Inf. UK au PRINTEMPS 1917 (Tour 12).

#### Niveau de Victoire:

Impasse (12)

#### **Options**

Cartes Historiques: les joueurs peuvent choisir de débuter le scénario en forçant la présence de certaines cartes dans leur main. Voir Règles optionnelles. Allemagne:

Ersatz 3 ou German Military Crisis!



# "To The Last Man"

La désastreuse offensive Nivelle a démoralisé une armée francaise désormais en attente de l'aide "des chars et des Américains". Les attaques britanniques dans les Flandres et la Somme gagnent peu pour un lourd prix en vies humaines.

Des troupes allemandes sont transférées en masse depuis le front russe, préparant l'offensive de printemps baptisée "Kaisershlacht" (la bataille du Kaiser). Les Allemands espèrent que cette offensive du "maintenant ou jamais" pourra gagner la guerre.

#### Début Partie: Tour 16 - Printemps 1918

| Au départ | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------|----------------|--------------|
| GE        |                |              |
| Entente   | 7              | 8            |

#### Renforts

Eté 1918: GE9th ▲(II - 1S), US1st ▲(6I - 1A) Hiver 1918-19: US2nd ▲(6I)

#### **BPs saisonniers**

Printemps 1918: 8GE / 8Entente Eté 1918: 8GE / 9Entente Automne 1918 through Hiver 1918-19: 7GE / 9Entente

#### Règles spéciales

Les armées et unités <u>soulignées</u> sont *retranchées*. L'infanterie *retranchée* tire à **F2** en défense.

Les Biplans marqués de "1918" peuvent être construits à partir de la *Phase de Prod* du Printemps 1918. Les Tanks GE sont constructibles à partir de la Phase de Prod du *Prin*-

temps 1918 (coût 2 BPs par unité). Des unités US peuvent être construites à partir de la Phase de Prod. de *l'Eté* 1918.

L'Infanterie US peut arriver une saison plus tôt que prévu, mais l'Armée sera affaiblie (cfr. 14.3.1).

Les Armées US peuvent arriver une saison plus tôt que prévu,mais au risque d'arriver plus tard (cfr. 13.4).

#### Niveau de Victoire:

Impasse (11)

#### **Options**

Cartes Historiques: les joueurs peuvent choisir de débuter le scénario en forçant la présence de certaines cartes dans leur main. Voir Règles optionnelles.



# **"Plan 1919"**

Ce scénario 1919 est une pure hypothèse, une uchronie partant de la situation qui aurait vu les offensives allemandes du printemps et de l'été 1918 réussir, les ports de la Manche tomber, et plusieurs armées de l'Entente être saignées. Les Allemands sont dès lors en 1919 à portée de victoire. Seuls les massives forces US y font encore obstacle.

"Plan 1919" se réfère aux opérations combinées planifiées pour le printemps 1919 par le Lieutenant-Colonel J.F.C. Fuller.

#### Début Partie: Tour 20 - Printemps 1920

| Au départ | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------|----------------|--------------|
| GE        |                |              |
| Entente   | 8              | 9            |

#### Renforts

Eté 1919: US4th ▲(6I) Automne 1919: US5th ▲(6I)

#### **BPs saisonniers**

Printemps 1919: 7GE / 9Entente Eté 1919: 7GE / 10Entente Automne 1919: 6G E/10Entente

#### Règles spéciales

Les armées et unités <u>soulignées</u> sont *retranchées*. L'infanterie *retranchée* tire à **F2** en défense. Les Biplans marqués de "1919" peuvent être construits à partir de la *Phase de Prod* du Printemps 1919.

Retirez du jeu les deux cartes Military Crisis!

L'Infanterie US peut arriver une saison plus tôt que prévu, mais l'Armée sera affaiblie (cfr. 14.3.1).

Les Armées US peuvent arriver une saison plus tôt que prévu, au risque d'arriver plus tard (cfr. 13.4).

## Niveau de Victoire:

Impasse (15)

#### **Entente:**

Surprise Attack! ou Offensive.

Set-up semi-historique: les unités peuvent être librement distribuées dans les armées; celles-ci restent dans leur zone historique. GE: 22I, 5A, 1G, 2B. FR: 15I, 1C, 3A, 1B. UK: 9I, 2C, 4A, 1B. BEL: 2I.

Set-up libre: Aucune restriction. Les forces allemandes peuvent débuter dans la Eastern Front box.

Les Armées *en rouge* sont *Fortifiées*. L'infanterie dans une armée *fortifiée* tire à **F3** en défense.

Offensive de l'Entente historique: Offensive Nivelle. A son tour de jeu initial, le joueur de l'Entente doit jouer une carte Offensive et déclarer une Bataille dans l'Aisne.

| 11 1                          | -                                  |                               |                                 |   |
|-------------------------------|------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|---|
| Empire allemand               | Zone                               |                               |                                 | Entente   |
| <u>4th</u> <b>(</b> 3l - 1A)  | Flanders                           |                               |                                 | <u>UK2nd</u> <b>(</b> 2  - 1A), <u>BEL</u> <b>(</b> 2 ) |
| <u>6th</u> <b>▲</b> (3l - 1A) | Artois                             |                               |                                 | <u>UK1st</u> (2I - 1A - 1C)                             |
| 2nd₄(3I - 1A - 1B)            | Somme                              | <u>UK3rd</u> <b>(</b> 2  - 1  | <u>A - 1C - 1B)</u> , <u>UI</u> | <b>K4th (</b> 2  - 1A), <b>UK5th (</b> 1 )              |
| <b>1st (</b> 1I - 1A),        | Aisne                              | <u>FR3rd</u> ▲                | (1I), <b>FR5th</b> ▲(3I         | <u>  - 1A - 1B)</u> ,                                   |
| <u>3rd</u> <b>∆</b> (3l)      | Champagne                          |                               |                                 | <u>FR4th</u> <b>(</b> 2l - 1A)                          |
| <u>5th</u> <b>∆</b> (3l)      | Verdun                             | <u>FR2nd</u> <u>(3l)</u> , 1F |                                 |   |
| 11                            | Nancy                              |                               |                                 | 4F  |
| 11                            | Epinal                             |                               |                                 | 4F  |
| 2F                            | Mülhausen                          |                               |                                 | <u>FR7th</u> <b>▲</b> (11)                              |
| 1G                            | Toutes zones amies<br>ou disputées |                               | FR                              | <b>8th▲</b> (-), <b>FR9th▲</b> (-) , 1C FR              |
| 2F <b>Köln</b>                |                                    |                               | Belfort                         | 4F  |
| 1F Mainz                      |                                    |                               | Langres                         | 1F  |
| 4F <b>Metz</b>                |                                    |                               | Paris                           | 6F  |
| 4F Straßburg                  |                                    |                               | Marne                           | FR1st▲(1 ), FR10th▲(1 )                                 |

Allemagne: Friedensturm ou Advanced Artillery Barrage! Entente: Tout le monde à la bataille! ou Ersatz 3

Set-up semi-historique: les unités peuvent être librement distribuées dans les armées; celles-ci restent dans leur zone historique. Les 17e, 18e & 19e armées GE peuvent êtres placées dans n'importe quelles zones amies ou disputées.

**GE:** 20I, 14S,6A, 1G, 3B. **FR:** 12I, 1C, 3A, 2B,1T. **UK:** 9I, 2C, 5A, 2B, 1T. **BEL:** 3I.

Set-up libre: Aucune restriction.

Les Armées *en rouge* sont *Fortifiées.* L'infanterie dans une armée *fortifiée* tire à **F3** en défense.

| Empire allemand  | Zone                               | Entente   |
|--|------------------------------------|---|
| 4th <b>(</b> 2I - 1S - 1A - 1B)                            | Flanders                           | <u>UK2nd</u> ₄(3  - 2A), <u>BEL</u> ₄(3 )                             |
| <u>6th</u> <u>(</u> 3  - 1 <u>A</u> )                      | Artois                             | <u>UK1st</u>  |
| 2nd▲(2I - 2S - 1A), 17th▲(5S - 1A - 1B), 18th▲(5S - 1A - 1 | B) Somme                           | <u>UK3rd</u> <b>∆</b> (2l - 1A), <u>UK5th</u> <b>∆</b> (2l - 1C - 1B) |
| 1st▲(1 ), <u>7th▲(3  - 1A)</u>                             | Aisne                              | <u>FR5th</u> <b>4</b> (2l - 1C), <u>FR6th</u> <b>4</b> (2l - 1A)      |
| <u>3rd</u> <b>∆</b> (3l)                                   | Champagne                          | <u>FR4th</u> ▲(2I - 1A)   |
| <u>5th</u> <b>(</b> 31)                                    | Verdun                             | <u><b>FR2nd</b></u> <b>(</b> 2I - 1B), 1F                             |
| <b>19th (</b> 1  - 1S), <u>1 </u>                          | Nancy                              | <b>FR1st∆</b> (11), 4F  |
| <u>11</u>  | Epinal                             | <b>FR8th (</b> 11) 4F   |
| 2F   | Mülhausen                          | <u>FR7th</u> <b>▲</b> (11)  |
| 1G   | Toutes zones amies<br>ou disputées | <b>FR10th(</b> 11 - 1A - 1B - 1T) , <b>FR3rd(</b> -)                  |
| 25   | Väln.                              | Polfout 4F  |

Offensive allemande historique: Batailles Kaiserschlacht. A son tour de jeu initial, le joueur allemand doit jouer une carte Offensive et désigner au moins une Bataille.

|    | ou disputées | TRIOUIZ(II - IA | - 10 - 11), <b>I K3IU</b> (-) |
|----|--------------|-----------------|-------------------------------|
| 2F | Köln         | Belfort         | 4F                            |
| 1F | Mainz        | Langres         | 1F                            |
| 4F | Metz         | Paris           | <b>FR9th4</b> (-), 6F         |
| 4F | Straßburg    | Boulogne        | UK4th₄(1T)                    |

#### **Options**

Set-up libre: Aucune restriction. GE: 20I, 12S, 5A, 4B, 1T. US: 17I, 2A, 1B, 1T. FR: 11I, 3A, 3B, 2T. UK: 7I, 1C, 3A, 3B, 2T.

Les Armées *en rouge* sont *Fortifiées*. L'infanterie dans une armée *fortifiée* tire à **F3** en défense.

| E   | 7                                  | P.11.   |
|---|------------------------------------|---|
| Empire allemand                                 | Zone                               | Entente   |
| 4th ▲(3I - 1S - 1A), 6th ▲(3I -                 | 1S -1B) Boulogne                   | <u>UK1st</u> ▲(3I - 1A - 1B - 1T), <u>UK3rd</u> ▲(3I - 1A - 1B - 1C - 1T)                         |
| 2nd <b>∆</b> (3l - 1S - 1A), <b>18th ∆</b> (55  | S - 1A) <b>Somme</b>               | <u>FR10th                                    </u>   |
| <u>1st                                    </u>  | <u>1S)</u> Aisne                   | <u>FR5th ▲(1I - 1A - 1B)</u> , <u>FR6th ▲(2I - 1A - 1T)</u> , <b>US2nd </b> ▲(6I - 1A)            |
| <u>3rd ▲(3l)</u>                                | Champagne                          | <u>FR4th                                    </u>  |
| <u>5th ▲(21)</u>                                | Verdun                             | <u>FR2nd                                    </u>  |
| <u>19th                                    </u> | Nancy                              | 4F  |
| 9th ▲(1  )                                      | Epinal                             | 4F  |
| 2F  | Mülhausen                          | <u>FR7th ▲(11)</u>  |
| <b>17th ▲</b> (3S - 1A - 1B - 1T), 1G           | Toutes zones<br>amies ou disputées | US3rd▲(61), UK5th▲(11 - 1A - 1B), FR3rd▲(11 - 1C),<br>UK4th▲(-), FR1st▲(-), FR8th▲(-), FR 9th▲(-) |
| aucune  | Armées<br>éliminées                | UK2nd₄, BEL₄  |
| 2F  | Köln                               | Belfort 4F  |
| 1F  | Mainz                              | Langres 1F  |
|   | Metz                               | <b>Paris</b> 6F   |
| 4F  | Straßburg                          |   |

# 17.2. Variantes: Plans allemants

# Variante Campagne allemande #1: Plan von Moltke l'Ancien (1879)

von Moltke l'Ancien, stratège de l'Empereur Guillaume Ier et vainqueur de la guerre de 1870-71, considérait que la Russie serait une proie plus facile que la France, en cas de conflit sur deux fronts. Contrairement à Napoléon en 1812 ou Hitler en 1941, il n'avait pas l'intention de s'enfoncer dans les profondeurs de la Russie. Il voulait

Front Est: force de base EF,

plus 24 - 5I - 3C [+2 VP]



russes aux frontières et attendre une capitulation russe, acceptée selon des termes indulgents. Une fois la Russie neutralisée, toutes les forces allemandes fondraient sur l'ennemi habituel, la France.

| ALLOCATION FORCES GE                   | Au départ | Cartes en main | Main |
|--|-----------|----------------|------|
| Front Ouest: 54 - 23I - 1C - 4A - 2G - | Eté 1914  |                | Max. |
| (pièces présentes au jeu)              | GE        | 12             |      |

## Règles spéciales

Zone

Metz

Köln

Mainz

Lothringen Straßburg

Mülhausen

Les forces allemandes ne peuvent jamais violer la neutralité de la Belgique et du Luxembourg. Voyez les règles de Campagne pour la gestion de la neutralité UK.

L'équivalent de 10 BPs supplémentaires étant alloué au Front Est,

GE1st (5I - 1A - 1G), GE2nd (5I - 1A - 1G), 4F GE3rd (5I - 1A - 1C) GE4th 4(5I - 1A), 4F GE5th 4(31), 2F 2F 1F

**Empire allemand** 

le joueur allemand reçoit un bonus de VPs de +2.

Offensive historique: à son tour de jeu initial, le joueur allemand doit jouer une carte Offensive et attaquer en France.

# Variante Campagne allemande #2: Plan von Waldersee's (1888)

von Waldersee, le successeur de von Moltke, inquiet de la montée en puissance russe, comptait envoyer près de la moitié de ses forces sur le Front Est, Agissant de concert avec les armées austro-hongroises, elle couperaient la Pologne russe, captureraient Varsovie, puis accepteraient une capitulation sans sévérité.



La Russie hors de combat, toutes les forces allemandes se lanceraient dans une offensive massive contre la France.

| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| CE                    | 10             | 0            |

## **ALLOCATION FORCES GE**

Front Ouest: 54 - 18I - 1C - 4A - 2G -(pièces présentes au jeu) Front Est: force de base EF, plus 24 - 10I - 3C [+3 VP]

| • • • • • • • • • • • • • • • • | •                        |
|---------------------------------|--|
| Zone                            | Empire allemand  |
| Metz                            | <b>GE1st (</b> 4I - 1A - 1C), <b>GE2nd (</b> 4I - 1A - 1G), 4F |
| Lothringen                      | <b>GE3rd▲</b> (4I - 1A - 1G)                                   |
| Straßburg                       | <b>GE4th▲</b> (4I - 1A), 4F                                    |
| Mülhausen                       | <b>GE5th∆</b> (2l), 2F   |
| Köln                            | 2F   |
| Mainz                           | 1F   |

#### Règles spéciales

Les forces allemandes ne peuvent jamais violer la neutralité de la Belgique et du Luxembourg. Voyez les règles de Campagne pour la gestion de la neutralité UK.

L'équivalent de 15 BPs supplé-

mentaires étant alloué au Front Est, le joueur allemand reçoit un bonus de VPs de +3.

Offensive historique: à son tour de jeu initial, le joueur allemand doit jouer une carte Offensive et attaquer en France.

# Variante Campagne allemande #3: 1er Plan von Schlieffen's (1899)

von Schlieffen renversa les plans précédents. Russie et France attaqueraient probablement ensemble. La France représentant le principal danger, c'est à sa défaite qu'il fallait prioritairement se consacrer, avant de se tourner vers l'est. Il estima que les vastes

étendues russes et leur réseau ferroviaire

primitif retarderaient d'au moins 40 jours l'invasion russe de la Prusse-Orientale. La France serait entretemps vaincue.

## **ALLOCATION FORCES GE**

Front Ouest: 74 - 28I - 4C - 4A - 2G -(pièces présentes au jeu) Front Est: force de base EF [+0 VP]

| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| GE                    | 15             | 8            |

| Zone       | ŀ                                  | Empire allemand                                      |
|------------|------------------------------------|--|
| Aachen     | <b>GE1st (</b> 5I - 4C), <b>GE</b> | <b>E2nd∆</b> (5I - 1A - 1G), <b>GE3rd∆</b> (4I - 1A) |
| Eifel      |                                    | <b>GE4th∆</b> (3I), <b>GE5th∆</b> (3I)               |
| Metz       |                                    | <b>GE6th △</b> (4I - 1A), 4F                         |
| Lothringen |                                    | <b>GE7th∆</b> (4I, 1A,1G)                            |
| Straßburg  | 4F                                 | <b>Köln</b> 2F                                       |
| Mülhausen  | 2F                                 | <b>Mainz</b> 1F                                      |

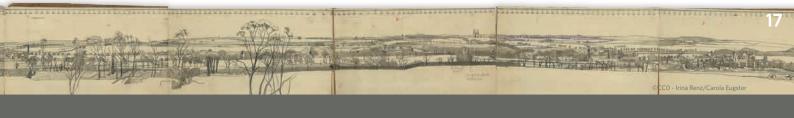
#### Règles spéciales

Les forces allemandes peuvent pénétrer en Belgique et au Luxembourg. Belgique et Royaume-Uni font partie de l'Entente.

Seule la force de base minimum d'une armée & 4 Infanteries étant allouée au Front Est, le joueur

allemand ne reçoit aucun bonus [+0 VP].

Offensive historique: à son tour de jeu initial, le joueur allemand doit jouer une carte Offensive et attaquer en France, en Belgique et au Luxembourg.



# Variante Campagne allemande #4: Second Plan von Schlieffen's (1906)

La victoire terreste et navale du Japon sur la Russie en 1905 convainquit von Schlieffen que la Russie pouvait être ignorée sans frais. Il ne laissa à l'est que le strict nécessaire; la puissance militaire allemande serait consacrée à l'écrasement de la France en six semaines.

#### **ALLOCATION FORCES GE**

Front Ouest: 7▲ - 30I - 4C - 4A - 2G - (pièces présentes au jeu)
Front Est: force de base EF,
moins 2I [-1 VP]

| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| GE                    | 16             | 8            |

#### Règles spéciales

Les forces allemandes peuvent

pénétrer en Belgique et au Luxembourg. Belgique et Royaume-Uni font partie de l'Entente.

Les troupes allemandes ont envahi les Pays-Bas. Bien que cette zone soit toujours réputée injouable, les unités peuvent bouger directement des zones *Köln* ou *Aachen* vers la zone *Antwerp* et réciproquement. Un des renforts prévus à l'Automne

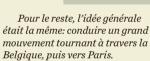
| Zone       |  | Em        | pire aller         | nand             |                        |
|------------|--|-----------|--------------------|------------------|------------------------|
| Köln       | <b>GE1st ∆</b> (5I - 1A - 1G), 2F                      |           |                    |                  |                        |
| Aachen     | <b>GE2nd1</b> (5I - 1A - 1G) , <b>GE3rd1</b> (5I - 1C) |           |                    |                  |                        |
| Eifel      |  | GE4t      | <b>h∆</b> (4  - 10 | ), <b>GE5</b> th | ▲(4I - 1A - 1C)        |
| Metz       |  |           | G                  | E6th▲(4          | I - 1A - 1C), 4F       |
| Lothringen |  |           |                    |                  | <b>GE7th</b> ▲(3I)     |
| Köln       |  |           |                    | (                | <b>GE5th (</b> 3I), 2F |
| Straßburg  | 4F   | Mülhausen | 2F                 | Mainz            | 1F                     |

1914 n'arrive pas (seulement 2I). Les VPs de l'Allemand sont définitivement réduits de deux (2) VPs de par la perte du commerce avec les Neutres. La force affectée au Front Est étant inférieure au minimum, le joueur allemand subit une pénalité supplémentaire d'1 VP. (Donc, retrancher -3 VPs au total).

Offensive historique: à son tour de jeu initial, le joueur allemand doit jouer une carte Offensive et attaquer en Belgique et au Luxembourg.

# Variante Campagne allemande #5: 1ere révision von Moltke le Jeune du Plan Schlieffen (1912)

En 1912, la Russie récupérait
visiblement de sa défaite de 1905
face au Japon. Le Chef d'Etat-Major von Moltke le Jeune modifia était
le Plan Schlieffen de 1906 pour mouv



#### **ALLOCATION FORCES GE**

renforcer le Front Est.

Front Ouest: 7▲ - 26I - 1C - 4A - 2G - (pièces présentes au jeu)
Front Est: force de base EF,
plus 2I - 3C [+1 VP]

| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| GE                    | 14             | 8            |

# este, l'idée générale e: conduire un grand

# Variante Campagne allemande #6: Plan Empereur Guillaume (1914)

Russes et Serbes furent de prime abord les seuls à mobiliser face à l'Allemagne et l'Autriche-Hongrie. L'empereur Guillaume II chercha à limiter l'échelle des hostilités et éviter une guerre pan-européenne. Il voulut abandonner les plans d'avant-guerre et ne mobiliser les forces allemandes que contre la Russie. Les garnisons allemandes défendraient les frontières si la France mobilisait.

Quand von Moltke le Jeune eut vent des intentions du Kaiser d'ignorer les planifications ferroviaires

si nécessaires à une mobilisation efficace de l'armée, il menaça aussitôt de démissionner si son plan était altéré. Guillaume II s'inclina, les troupes allemandes envahirent la Belgique, entraînant la Grande-Bretagne dans la guerre.

Ce scénario examine ce qui aurait pu se produire si le Kaiser avait suivi son instinct plutôt que le Plan.

| Zone       |         |              | Empire alle          | emand     |                           |
|------------|---------|--------------|----------------------|-----------|---------------------------|
| Aachen     | GE1st A | (5I - 1A - 1 | IG), <b>GE2nd∆</b> ( | 5I - 1A - | 1G), <b>GE3rd▲</b> (3I)   |
| Eifel      |         |              |                      |           | <b>GE4th (</b> 4I - 1C)   |
| Metz       |         |              |                      | GE        | <b>5th (</b> 5I - 1A), 4F |
| Lothringen |         |              |                      |           | <b>GE6th∆</b> (2I - 1A)   |
| Straßburg  |         |              |                      |           | <b>GE7th∆</b> (2l), 4F    |
| Mülhausen  | 2F      | Köln         | 2F                   | Mainz     | r 1F                      |

#### Règles spéciales

Les forces allemandes peuvent pénétrer en Belgique et au Luxembourg. Belgique et Royaume-Uni font partie de l'Entente.

L'équivalent de 5 BPs supplémentaires étant alloué au Front Est, le joueur allemand reçoit un bonus de VPs de +1.

Offensive historique: à son tour de jeu initial, le joueur allemand doit jouer une carte Offensive et attaquer en France, en Belgique et au Luxembourg..

| Zone       | Empire allemand             |
|------------|-----------------------------|
| Metz       | <b>GE1st∆</b> (3I - 1A), 4F |
| Lothringen | <b>GE2nd▲</b> (4I - 1C)     |
| Straßburg  | <b>GE3rd∆</b> (3I - 1A), 4F |
| Mülhausen  | <b>GE4th∆</b> (3I), 2F      |
| Köln       | 2F <b>Mainz</b> 1F          |

#### **ALLOCATION FORCES GE**

Front Ouest: 4▲ - 13I - 1C - 2A - (pièces présentes au jeu)
Front Est: force de base EF,
plus 3▲ - 15I - 3C - 2A - 2G [+5 VP]

| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| GE                    | 7              | 8            |

#### Règles spéciales

L'Allemagne ne peut jamais vio la neutralité de la Belgique et du Luxembourg. Voyez les *règles de Campagne* pour la gestion de la neutralité UK.

L'équivalent de 25 BPs supplémentaires étant alloué au Front Est, le joueur allemand reçoit un bonus de VPs de +5.

# 7.3. Variantes: Plans français



es plans de guerre officiels français ne portaient pas le nom du général les ayant supervisés. Toujours méfiants envers les militaires, les hommes pollitiques de la Troisième République répugnaient à conférer autant de pouvoir et prestige à un général précis, La responsabilité incombait au Conseil Supérieur de la Guerre, composé de civils et de militaires, présidé par le Ministre de la Guerre, et dont seule la vice-présidence revenait à un général.

# Variante Campagne française #1: **Plan XIV (1898)**

Ce plan s'appuie entièrement sur la défense pour contrer une invasion allemande. Le Plan XIV postule que les forces allemandes attaqueront suivant des approches identiques à celles de 1870. Il ignore l'hypothèse d'une violation allemande de la neutralité de la Belgique et du Luxembourg: un acte



l'Etat-Major à cette époque

|                     | , 1          | U             |              |        |
|---------------------|--------------|---------------|--------------|--------|
| ussi barbare est in | concevable a | le la part de | nations civi | lisées |

| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| FR                    | 8              | 4            |

#### Règles spéciales

Les forces françaises ne peuvent violer la neutralité ni de la Belgique, ni du Luxembourg.

| Zone        | République française   |
|-------------|--|
| Belfort     | <b>FR1st▲</b> (3I), 4F   |
| Epinal      | <b>FR2nd∆</b> (3I - 1A), 4F  |
| Nancy       | <b>FR3rd▲</b> (3I - 1C), <b>FR4th▲</b> (2I), <b>FR5th▲</b> (3I - 1A), 5F |
| Verdun      | 1I FR, 1C FR, 4F   |
| Champagne   | 1I FR, 1F  |
| Neufchâteau | <b>FR6th (</b> 3I - 1A - 1C), 1I FR                                      |
| Maubeuge    | 1F   |
| Artois      | 1F   |
| Langres     | 1F   |
| Paris       | 6F   |
| Sedan       | OF   |

# Variante Campagne française #2: **Plan XV (1903)**

Bien que toujours basé sur un dispositif essentiellement défensif, le Plan XV autorise une contre-attaque au Luxembourg si l'Allemagne venait à violer la neutralité de ce pays.

L'équilibre des forces françaises se déplace globalement plus au nord.

| H | 11 |    |      |     |
|---|----|----|------|-----|
|   |    |    | g ~  | , v |
|   | 14 |    |      | 12  |
| 1 |    | 5- | · #/ |     |
|   |    |    |      |     |

Le Général Bruaère

| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| FR                    |                |              |

### Règles spéciales

Les forces françaises ne peuvent violer la neutralité ni de la Belgique, ni du Luxembourg.

| Zone      | République française                                 |
|-----------|--|
| Belfort   | <b>FR1st▲</b> (3I), 4F                               |
| Epinal    | <b>FR2nd▲</b> (3I - 1A), 4F                          |
| Nancy     | <b>FR3rd∆</b> (3I - 1A), <b>FR4th∆</b> (2I - 1C), 5F |
| Verdun    | <b>FR5th▲</b> (3I - 1C), 4F                          |
| Champagne | <b>FR6th▲</b> (3I), 1F                               |
| Maubeuge  | 1F   |
| Artois    | 1F   |
| Langres   | 2I FR, 1F  |
| Paris     | 6F   |
| Sedan     | OF   |

# Variante Campagne française #3: **Plan XV b (1907)**

Le Plan XV b est le premier à juger possible une invasion allemande de la Belgique. Les généraux français postulent toutefois que la couronne de forteresses cerclant Liège, infranchissable, canalisera Le Général Hagron les troupes allemandes vers les Ardennes.



| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| FR                    | 8              | 4            |

#### Règles spéciales

Les forces françaises ne peuvent pas violer la neutralité belge. Le Luxembourg peut être envahi, si

souhaité.

Offensive historique: au tour initial de l'Entente, et si l'Allemagne a envahi le Luxembourg, un minimum d'une armée française doit faire mouvement au Luxembourg et y attaquer les forces allemandes (si possible).

| Zone      | République française                                 |
|-----------|--|
| Belfort   | <b>FR1st∆</b> (2I), 4F                               |
| Epinal    | <b>FR2nd▲</b> (2I - 1A), 4F                          |
| Nancy     | <b>FR3rd∆</b> (3I - 1A), <b>FR4th∆</b> (3I - 1C), 5F |
| Verdun    | <b>FR5th▲</b> (3I), 1I FR, 4F                        |
| Sedan     | 1I FR, 1C FR, 0F                                     |
| Champagne | <b>FR6th (</b> 21), 1F                               |
| Maubeuge  | 1F   |
| Artois    | 1F   |
| Langres   | 2I FR, 1F  |
| Paris     | 6F   |

# Variante Campagne française #4: **Plan XVI (1909)**

Le Plan XVI concentre de larges formations loin des frontières, permettant aux Français de facilement basculer leurs armées vers les Ardennes. au cas où les Allemands envahiraient la Belgique.



Le Général de Lacroix, VP du Cons. Sup. de la Guerre en 1909

| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| FR                    | 8              | 4            |

#### Règles spéciales

Les forces françaises ne peuvent pas violer la neutralité belge. Le Luxembourg peut être envahi, si souhaité.

# Variante Campagne française #5: Plan Michel (1911)

Les Français avaient en 1911 acquis la quasicertitude que l'Allemagne violerait la neutralité belge. Le Général Victor Michel opéra un redéploiement radical des forces françaises tout au long des frontières avec la Belgique et l'Allemagne. Si les Allemands envahissaient la Belgique, plusieurs ar-



mées françaises contre-attaqueraient. Il fut même question d'une invasion préventive de la Belgique, si la situation le commandait. Le Plan du Général Michel ne fut jamais officiellement adopté, et n'eut dès lors pas droit à sa désignation chiffrée. Michel tomba en disgrâce, et Joffre le remplaça.

| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| FR                    |                |              |

#### Règles spéciales

Les forces françaises peuvent violer la neutralité de la Belgique et du Luxembourg. Envahir la Belgique rend à jamais UK et US neutres.

Offensive historique: au tour initial de l'Entente, et si l'Allemagne a envahi la Belgique, un minimum d'une armée française doit faire mouvement en Belgique et y attaquer les forces allemandes (si possible).

BONUS OFFENSIF FRANCAIS: Pour toute la durée de l'ETE 1914,

| Zone      | Ré | publique fra | nçaise                           |
|-----------|----|--------------|----------------------------------|
| Belfort   |    |              | 1I FR, 4F                        |
| Epinal    |    |              | <b>FR1st (</b> 2I - 1A), 4F      |
| Nancy     |    | FR2          | nd <b>∆</b> (3I - 1C), 2I FR, 5F |
| Verdun    |    |              | <b>FR3rd ∆</b> (2I - 1A), 4F     |
| Sedan     |    |              | 1I FR, 1C FR, 0F                 |
| Champagne |    |              | <b>FR4th∆</b> (3I), 1I FR, 1F    |
| Châlons   |    |              | FR5th₄(3I)                       |
| Maubeuge  | 1F | Langres      | 1F                               |
| Artois    | 1F | Paris        | <b>FR6th▲</b> (11), 6F           |
|           |    |              |                                  |

| Zone     | République française                |
|----------|-------------------------------------|
| Belfort  | 1I FR, 4F                           |
| Epinal   | <b>FR1st (</b> 2 <b>I</b> - 1A), 4F |
| Nancy    | <b>FR2nd▲</b> (2I), 5F              |
| Verdun   | 2I FR, 4F                           |
| Sedan    | <b>FR3rd▲</b> (3I - 1A - 1C), 0F    |
| Châlons  | 1I FR                               |
| Calais   | 1I FR                               |
| Maubeuge | <b>FR4th▲</b> (3I), 1F              |
| Artois   | <b>FR5th▲</b> (2I - 1C), 1F         |
| Paris    | <b>FR6th▲</b> (2I), 6F              |
| Langres  | 1F <b>Champagne</b> 1F              |

le joueur français en situation d'attaque ajoute un (1) dé de tir d'Infanterie à F1 au jet de dé de sa Phase de Tir du Joueur Offensif, dans toutes les batailles sur

sol belge contenant une armée française. Le dé supplémentaire s'ajoute globalement à la bataille, et pas aux armées.

# Variante Campagne française #6: **Plan XVI b (1913)**

Le Plan XVI b vit la doctrine française devenir d'une nature entièrement offensive. Bien qu'il fut posé que l'Allemagne envahirait la Belgique, Joffre considéra que les Allemands ne s'aventureraient jamais au nord de la Meuse, faute de troupes. Seule Le Général Joffre eut autorité sur les Plans XVI b et XVII. la 5e Armée couvrirait dès lors les mouvements



allemands dans les Ardennes, tandis que les autres armées françaises plongeraient à la reconquête de l'Alsace et de la Lorraine.

| Au départ<br>Eté 1914 | Cartes en main | Main<br>Max. |
|-----------------------|----------------|--------------|
| FR                    |                |              |

#### Règles spéciales

Les forces françaises ne peuvent pas violer la neutralité belge. Le Luxembourg peut être envahi, si

souhaité.

Offensive historique: à son tour initial, le joueur de l'Entente doit jouer une carte Offensive et attaquer dans au moins deux zones en Allemagne (si possible).

| Zone      |    |        | République     | e française                        |
|-----------|----|--------|----------------|------------------------------------|
| Belfort   |    |        |                | 1I FR, 4F                          |
| Epinal    |    |        |                | <b>FR1st (</b> 3I - 1A), 4F        |
| Nancy     |    |        | FR2nd₄(3I), FR | <b>R3rd ∆</b> (3I - 1C), 1I FR, 5F |
| Verdun    |    |        | FR             | <b>4th▲</b> (3I - 1A), 2I FR, 4F   |
| Sedan     |    |        |                | <b>FR5th▲</b> (2I - 1C), OF        |
| Champagne |    |        |                | 1F                                 |
| Paris     |    |        |                | <b>FR6th▲</b> (11), 6F             |
| Langres   | 1F | Artois | 1F             | <b>Maubeuge</b> 1F                 |

BONUS OFFENSIF FRANCAIS: Pour toute la durée de l'ETE 1914, le joueur français en situation d'attaque ajoute deux (2) dés de tir d'Infanterie à F1 au jet de dé de sa Phase de Tir du Joueur Offensif,

dans toutes les batailles sur sol allemand contenant une armée française. Les dés supplémentaires s'ajoutent globalement à la bataille, et pas aux armées.

# **18.0 EXEMPLE DE JEU**

Cet exemple de jeu représente l'hypothétique premier tour d'un Scénario Historique 1915. Le joueur de l'Entente y est surnommé "Tommy", le joueur allemand y est dépeint sous le nom de "Fritz."

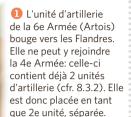
## TOUR JOUEUR ALLEMAND #1

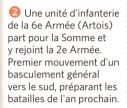
#### 1. JOUER UNE CARTE OFFENSIVE OU PASSER

Fritz n'ayant l'intention d'attaquer que dans une seule zone, il joue sa carte Limited Offensive.



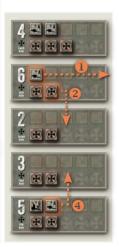
#### 2. MOUVEMENT **◆**





B La 1ere Armée (11) quitte le front et passe de l'Aisne à Maubeuge. Ce mouvement vers une zone amie prédispose la 1ere Armée à utiliser un mouvement ferroviaire au prochain tour (cfr. 4.4). Fritz anticipe: il compte rapidement transférer de l'artillerie du nord vers la zone de Verdun, et une armée permet de bouger deux unités d'artillerie à la fois...

4 L'unité d'artillerie de la 5e Armée (Verdun) part en Champagne et y rejoint la 3e Armée. Elle y renforce cette zone, théâtre de la dernière bataille française en date.



#### 3. DECLARER LES BATAILLES

La carte Limited Offensive jouée par Fritz ne lui permet d'attaquer qu'une zone. Fritz déclare une zone de bataille dans les Flandres. Il ajoute ensuite une carte de bonus au combat "Poison Gas!" à cette bataille. L'attaquant est est le premier à jouer une telle carte. Tommy ne joue pas de carte bonus.

4. COMBAT. 

BATAILLE #1 - FLANDRES 

◆



Fritz etTommy révèlent leurs forces présentes dans la zone de bataille des Flandres.

#### ★ Phase de Tir d'Artillerie du Joueur Offensif.

Fritz compte trois artilleries dans la bataille, il roule 3 dés. Puisqu'il a joué une carte Poison Gas!. son artillerie tire pour cette bataille à F2 au lieu de F1. Tout résultat de 1 ou 2 aux dés infligera dès lors une perte aux forces de Tommy.

Fritz roule un 1, un 3 et un 5. Les forces de Tommy ont donc subi une perte.



2 Tommy choisit d'absorber la perte en défaussant une carte. Il pourrait se défaire d'une Offensive, mais elle sont trop précieuses que pour être utilisées en tant qu'Ersatz 1. Il pourrait utiliser sa carte Ersatz 3 pour absorber cette perte unique, mais ce serait aussi du gâchis. La meilleure option est de sacrifier sa carte Surprise Attack!



Tommy voit qu'il est surclassé en Flandres. Il ne peut y opposer à Fritz que 21 tirant à F2 (défenseur retranché) et 1C tirant à F1. Fritz l'accablera pour sa part avec 3I tirant à F1 et 3A tirant à F2 (Poison Gas! vaut pour toute la bataille).

🔞 🜟 Phase de Tir du Joueur Défensif. Plutôt que de tirer, Tommy retraite la 2e Armée UK et l'Armée belge vers la zone de Calais. En retraitant, ces armées perdent leur statut retranché.

NOTE: si elles avaient retraité dans une autre zone de bataille non encore résolue, ces armées n'auraient pu y tirer ou absorber de pertes. Si cette même zone de bataille s'était ensuite trouvée privée d'unités amies, ces armées auraient été éliminées. Elles ne peuvent retraiter à deux reprises au cours d'un même tour du joueur.

\* Phase de Tir du Joueur Offensif. Fritz n'a même pas à rouler les dés, puisqu'il n'y a plus d'unités ennemies à frapper dans la zone.

🕘 **Phase de Retraite.** Dans la zone de bataille des Flandres, Fritz "retraite" 1 infanterie et 1 artillerie de la 4e Armée, ainsi que l'unité d'artillerie autonome. Ces trois unités retraitent en Artois, où elles rejoignent la - jusqu'alors faible -6e Armée.

NOTE: Tommy n'ayant plus de forces présentes dans la zone de bataille des Flandres, Fritz peut retraiter des unités de Flandres vers Artois sans révéler quelles unités ont fait usage de cette option.



#### Une analyse plus détaillée des étapes du déroulement de cet exemple de jeu peut être téléchargée sur notre site: www.nutspublishing.com

## TOUR JOUEUR DE L'ENTENTE #1

#### 1. JOUER UNE CARTE OFFENSIVE OU PASSER

Tommy joue une carte Offensive. Il compte attaquer dans deux zones.



#### 2. MOUVEMENT **◆**

1 La 2e armée UK et l'Armée belge bougent de la zone de Calais amie vers la zone ennemie des Flandres, y créant à la fois une zone disputée et une zone de bataille.

NOTE: seules des unités venant de zones amies peuvent entrer en zones ennemies

NOTE: les Flandres repassant de zone amie allemande à zone disputée, Fritz perd 1 VP.

2 Une unité d'infanterie de la 6e Armée FR (Aisne) part en Somme et y rejoint la 10e Armée FR. Elle devient aussitôt retranchée.

3 La 10e Armée bouge de Somme vers Artois.

NOTE: l'Artois atteint à présent la limite de stacking.

NOTE: l'infanterie qui avait préalablement rejoint la 10e Armée doit être laissée en Somme: elle ne peut bouger deux fois. Elle conserve toutefois son statut retranché.

4 L'unité d'infanterie de la 8e Armée (Artois) part en Flandres, laissant derrière elle la 8e Armée vide.

**5** La 8e Armée (vide) quitte l'Artois et rejoint la Somme, y englobant au passage l'unité d'infanterie retranchée qui s'y trouve. La 8e Armée en devient elle-même retranchée

6 Une unité d'infanterie de la 5e Armée FR (Aisne) part vers la zone de la Somme et y rejoint la 8e Armée retranchée, devenant aussitôt elle-même retranchée.

Une unité d'infanterie de la 2e Armée FR (Champagne) part vers l'Aisne, y rejoint la 5e Armée retranchée, et devient aussitôt elle-même retranchée.





#### 3. DECLARER LES BATAILLES

Tommy déclare des batailles en Artois et dans les Flandres. Il est libre de résoudre ces batailles dans l'ordre qu'il souhaite .

NOTE: l'attaque en Flandres est obligatoire, puisque Tommy vient à ce tour de faire mouvement dans cette zone ennemie, en faisant une nouvelle zone disputée.

4. COMBAT **◆** 

#### **\*** BATAILLE #1 - ARTOIS

Tommy and Fritz révèlent leurs tablettes d'Armées présentes à la bataille.

\* Phase de Tir d'Artillerie du Joueur Offensif. Tommy n'a qu'une unité d'artillerie dans cette bataille, il roule un dé, et obtient un 6. Aucune perte pour Fritz.

\* Phase de Tir du Joueur Défensif. Fritz roule 2 dés pour ses infanteries (F2) et 2 dés pour ses artilleries (F1).

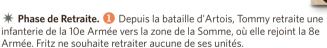
Fritz roule un 2 et un 2 pour ses infanteries, ainsi qu'un 1 et un 5 pour ses artilleries, infligeant 3 pertes!





Tommy absorbe les trois pertes en défaussant sa carte *Ersatz 3*.

\* Phase de Tir du Joueur Offensif. Tommy roule 4 dés pour son infanterie (F1) et un dé pour son artillerie (F1), soit un total de 5 dés à F1. Il obtient les résultats suivants: 1, 1, 2, 3, 3. Ceci inflige deux pertes, que Fritz choisit d'absorber en se séparant de sa carte *Ersatz 2*.



NOTE: Fritz ayant des forces en Artois, Tommy est contraint de lui révéler qu'il retraite une unité d'infanterie de la 10e Armée vers la Somme.

NOTE: A l'issue de cette bataille, les joueurs cachent à nouveau leurs tablettes d'Armées respectives.

#### **\*** BATAILLE #2 - FLANDRES

\* Phase de Tir d'Artillerie du Joueur Offensif. Tommy étant privé d'artillerie dans cette bataille, cette phase est ignorée.

\* Phase de Tir du Joueur Défensif. Fritz roule deux dés pour ses infanteries (F2) et un dé pour son artillerie (F1).



Il obtient un 6 et un 6 pour l'infanterie, un 5 pour l'artillerie. Tir manqué!

\* Phase de Tir du Joueur Offensif. Tommy roule trois dés pour ses infanteries UK, française et belge (F1). Il obtient un 1, un 4, et un 4, ce qui inflige une perte. Fritz choisit d'absorber celle-ci en défaussant la carte Advanced Artillery Barrage! qui lui est inutile.



War e

ERSATZ 2

\* Phase de Retraite. Aucun joueur ne souhaite retraiter d'unités.

Fritz décide alors de passer, bientôt imité par Tommy. En passant aussitôt après Fritz, Tommy met fin à l'alternance des tours de joueurs du Printemps 1915. On passe donc à la Phase de Production, au cours de laquelle les deux joueurs dépenseront des BPs pour des unités et cartes en vue de la prochaine saison.

# 19.0 NOTES DE L'AUTEUR

Mon premier souci fut de concevoir un jeu amusant, dont le rythme rapide encouragerait la répétition de multiples parties. Ce genre de jeu où l'on s'écrie: "Changeons de camp pour jouer la revanche!" Mon autre ambition était de modéliser l'expérience de l'échelle "Grand stratégique" de la Première Guerre mondiale. Une idée recue veut que tous les généraux de la Grande Guerre aient été de purs idiots n'ayant pris que des décisions absurdes. Les généraux de tous bords faisaient en réalité de leur mieux dans des circonstances très inhabituelles. Ce ieu, en vous cachant la composition de la main de votre adversaire, vous plonge dans l'incertitude. Lancer une offensive supplémentaire pourrait bien ruiner la main de l'adversaire et permettre la percée, mais pourrait tout autant vous faire subir des pertes insoutenables dans cette éprouvante guerre d'attrition. Faute d'essayer, vous ne le saurez jamais; mais est-il raisonnable d'essayer? Un doute qui restitue le chemin psychologique menant aux décisions des généraux. TO THE LAST MAN! est le fruit de 20 ans de conception et développement. Je me suis remis plus d'une fois à l'ouvrage pour chercher le point d'équilibre entre mes deux préoccupations majeures.

#### **CONSEILS AUX DEBUTANTS**

Les débutants auront tendance à dépenser leurs cartes sans compter. A la première occasion où ils se trouveront sans carte au moment d'entreprendre un mouvement plus que nécessaire, ils reconnaîtront la sagesse qu'il y a à épargner ses cartes pour faire face aux coups durs. Prenez l'exemple d'un joueur allemand attaquant au printemps 1918. Supposons qu'il attribue de nombreuses cartes aux batailles en cours: Offensive, Surprise Attack!, Poison Gas!, et Advanced Artillery Barrage! Soit un total de quatre cartes (parmi les huit permises dans sa main) dépensées en l'espace d'un tour à peine. Ajoutez-y le fait que quelques cartes Erstaz seront vraisemblablement dépensées, et vous aurez le portrait d'un joueur allemend n'ayant plus que deux cartes à l'issue de son tour. Espérons au moins que ces batailles en valussent la peine! Il est toujours préférable d'attendre le moment propice pour jouer une carte, plutôt que d'épuiser sa main sans discernement.

Conservez toujours une carte Offensive en réserve. Le seul moment où vous pourriez vouloir jouer votre dernière Offensive est celui où la main de votre adversaire est vide. Il suffit pourtant parfois de prétendre, au bluff, détenir une telle carte pour atteindre votre objectif. Sachez enfin tirer plein profit de la retraite. Elle permet à l'attaquant de réunir ses forces pour la bataille avant d'appuyer une zone adjacente en y retraitant une ou plusieurs unités. Elle offre au défenseur l'option du repli plutôt que de la déroute, en abandonnant éventuellement sur place une unité pour ralentir l'ennemi.

# **20.0 DESIGN FAQS**

# Q: Combien de victimes une perte représente-t-elle ?

Chaque perte infligée repésente environ 50.000 tués, disparus, prisonniers et réformés pour blessures graves. Ce nombre varie selon les nationalités et le stade de déroulement de la guerre. La méthode d'absorption de la perte contribue également à l'évaluer: jouer une carte Ersatz 3 représente par ex. des pertes bien moins sévères que la perte de 3 infanteries.

## Q: La Cavalerie attaque les forts?

Seulement en l'absence d'infanterie ennemie. La cavalerie ne ravagerait pas véritablement les fondations du fort, mais elle l'isolerait en coupant ses lignes de communication. Peur, incertitude et moral en berne feraient le reste.

# Q: Pourquoi l'absence de désignations individuelles pour les unités?

L'échelle du jeu favorise le niveau des armées, et utilise des agrégats en corps. Cette échelle est synchronisée avec le nombre de cartes. Et cette structure autorise une diminution du potentiel de combat à mesure que des divisions usées s'affaiblissent au cours de la guerre. Plutôt que de prévoir de nombreux pions représentant le même corps à différentes périodes, une pièce d'infanterie reste une pièce d'infanterie tout au long du jeu. Par ex, la Force expéd. britannique commence le jeu comme unité la plus forte (1 corps ou 2 divisions = une unité d'infanterie). Mais en 1917, il faut 2 corps (de 4 à 6 divisions) pour faire une unité d'infanterie. Cette méthode accentue les forces US en 1918, révélant pourquoi les Allemands capitulèrent.

#### Q: Pourquoi l'absence d'un sous-système naval dansTTLM!?

Pour maintenir la cohérence d'un jeu axé sur le conflit terrestre à l'échelle "grand stratégique" et conserver un système "propre". Il y a ceci dit bien des raisons d'ignorer l'aspect naval dans un jeu lere GM. En voici quelques-unes:

- Le 26 août 1914, le croiseur allemand SMS Magdeburg s'échoua sur une île de la Baltique. Les Russes y capturèrent les registres de codes et chiffres de la Marine allemande, qu'ils fournirent à Londres. L'amirauté britannique connaissait les secrets de son adversaire dès le début du conflit, ce qui garantit son succès.
- La composition des flottes des deux camps (sur-représentation de grands vaisseaux amiraux au détriment de navires plus modestes et polyvalents) détermine, d'un point de vue historique, l'issue de la campagne navale. Le succès du blocus imposé par l'Entente est permis à la fois par les raisons déjà évoquées et par des facteurs psychologiques. Aucun amiral ne voulut se résoudre à risquer sa ruineuse flotte nationale au

quitte ou double. N'oubliez pas que la bataille du Jutland fut pour l'essentiel un accident! Autoriser les joueurs à risquer leurs flottes dans un combat à la façon "War at Sea" emmènerait le jeu dans la science-fiction.

#### Q: Pas d'invasions? Et Gallipoli?

Les forces de l'Entente ne peuvent pas débarquer sur les côtes belges ou françaises occupées, parce que la Flotte allemande serait intervenue. Bien que certains chefs britanniques aient imaginé au début du conflit un débarquement sur la côte baltique (!), il apparut que l'approvisionnement ne pourrait être assuré à travers des mers infestées d'ennemis. Tout débarquement, tel que celui en Flandres qui séduisait tant Haig, aurait été mené en coordination avec des forces terrestres (ce que le jeu traduit par les zones disputées).

# *Q: Pourquoi l'entrée en guerre US est-elle automatique?*

A moins que l'Allemagne n'envahisse pas la Belgique, UK et USA déclarent la guerre conformément à l'histoire. C'est la guerre sous-marine illimitée et le fol orgueil du télégramme Zimmermann qui placèrent les Etats-Unis sur le sentier de la guerre. Aucun de ces événements n'est dans les mains des joueurs. Ceci permet aussi un équilibrage du jeu.

#### Q: Pourquoi tant de forces US, bien plus que dans d'autres jeux?

Les recherches. Les forces US représentent ce qui aurait pu être déployé en 1919. Le Général Pershing envisageait 5 millions d'hommes répartis en 5 armées, prêtes à la mi-1919. Les Armées US sont si coriaces et abondantes en infanterie pour deux raisons, D'abord, les divisions US étaient deux à trois fois plus peuplées que les divisions des autres nations, formant en fait des corps d'armées. Ensuite, les soldats US, n'ayant pas eu à subir des années d'horreur indicible, étaient prêts à prendre des risques. L'unité d'artillerie accompagnant la lere Armée US représente les pièces d'artillerie côtière prélevées dans les forts des deux côtes américaines et expédiées en France. Ce sont d'ailleurs des compagnies d'artillerie côtière qui les servirent, habituées qu'elles étaient à leur maniement.

# Q: Les joueurs peuvent de commun accord cesser le combat à tout moment?

Je souhaitais illustrer pourquoi les belligérants étaient incapables d'arrêter cette folie et conclure une paix selon les termes "status quo ante bellum": conforme à l'état préalable au début des hostilités. Historiquement, les combattants auraient pu chercher à conclure la paix à tout moment. En pratique, seul le camp se croyant en position de force pouvait y penser. Le joueur se voyant temporairement en situation délicate déclinera probablement toute offre de paix, espérant un avenir plus favorable.

# **21.0 BIBLIOGRAPHIE**

#### 21.1 SOURCES PRIMAIRES

Banks, Arthur. A Military Atlas of the First World War. Barnsley, England: Leo Cooper, reprinted 1997

McEntee, Girard Lindsley. Military History of the World War. New York: Charles Scribner's Sons. 1937.

#### 21.2 SOURCES SECONDAIRES

The Great War in Gravure: A New York Times War Portfolio. New York: New York Times, 1917.

American Battle Monuments Commission. American Armies and Battlefields in Europe (including maps). Washington, D.C.: United States Government Printing Office, 1938.

Barnett, Correlli. *The Great War*. New York: G. P. Putnam's Sons. 1980.

Bond, P. S. Major and McDonough, M. J. Major. Technique of Modern Tactics. Menasha, Wisconsin: George Banta Publishing Company, 1914.

Bourne, J. M. Britain and the Great War: 1914-1918. London: Edward Arnold Ltd., 1989.

Cruttwell, C.R.M.F. A History of the Great War: 1914-1918. Chicago: Academy Chicago Pub., 1991.

Everett, Susanne. World War I. New York: Exeter Books. 1980.

Gilbert, Martin. The First World War - a complete history. New York: Henry Holt and Company,

Gilbert, Martin. *First World War Atlas*. New York: Macmillan, 1971.

Gray, Randall and Argyle, Christopher. Chronicle of the First World War; vol. 1: 1914-1916 & vol. 2: 1917-1921. Oxford, England: Facts on File / Curtis Garratt Ltd., 1991.

Griess, Thomas E., editor. The West Point Military History Series: The Great War (including map book). Wayne, New Jersey: Avery Publishing Group Inc., 1986.

Horne, Alistair. *The Price of Glory: Verdun* 1916. Middlesex, England: Penguin Books Ltd., 1962.

Horne, Charles F. and Austin, Walter F., editors. Source Records of The Great War; vol. 2: 1914, vol. 3: 1915, vol. 4: 1916, vol. 5: 1917, vol. 6: 1918, vol. 7: 1918-1919. National Alumni, 1923. Keegan, John. *The Face of Battle*. New York: Vintage Books, 1976, (chapter on the Somme).

Keegan, John. *The First World War*. New York: A. Knopf, 1999.

Josephy, Alvin M. Jr., editor. The AMERICAN HERITAGE History of World War I. New York: American Heritage Publishing Co., Inc., 1964.

Livesey, Anthony. *Great Battles of World War I*. New York: Macmillan Publishing Co., 1989.

Macdonald, Lyn. To the Last Man: Spring 1918. New York: Carroll & Graf Publishers, Inc., 1998.

March, Francis A. History of the World War: An Authentic Narrative of the World's Greatest War. Philadelphia: The United Publishers of the United States and Canada. 1919.

Natkiel, Richard & Pimlott, John, editors. *Atlas of Warfare*. New York: Gallery Books, 1988., pages 199-254

Paschall, Rod. The Defeat of Imperial Germany 1917-1918. North Carolina: Algonquin Books of Chapel Hill.1989.

Prior, Robin and Wilson, Trevor. *The First World War.* London: Cassell & Co., 2000.

Reynolds, Francis J., Churchill, Allen L., & Miller, Francis Trevelyan. The Story of the Great War (in five volumes). New York: P. F. Collier & Son: Publishers, 1916.

Ropp, Theodore. War in the Modern World. New York: Collier Books, 1959. pages 200-290.

Stokesbury, James L. A Short History of World War I. New York: William Morrow and Company 1981

Stone, Norman. *The Eastern Front: 1914-1917*. New York: Charles Scribner's Sons, 1975.

Strachen, Hew. The Oxford Illustrated History of the First World War. Oxford: Oxford University Press. 1998.

Tuchman, Barbara Wertheim. The Guns of August. New York: Macmillan, 1962.

Winter, J. M. *The Experience of World War I*. New York: Oxford University Press, 1989.

Wren, Jack. *The Great Battles of World War I.* New York: Madison Square Press/Grosset & Dunlap, Inc., 1971.

# TO THE LAST WORD...

Cher August,

Permettez que je révèle les circonstances de notre rencontre. Plutôt inattendue, si l'on songe que vous fûtes tué au combat en 1915, sur le Front de l'Est. Je vous ai pourtant bel et bien rencontré voici quatre ans, alors que je travaillais à l'aspect d'un jeu consacré à la Première Guerre mondiale.

Je tenais à y rendre hommage aux innombrables victimes de la Grande Guerre. Mais comment? Un poète pourrait sans doute m'offrir son aide, encore fallait-il le choisir. Apollinaire? Sassoon? Wilfred Owen? Je me mis à lire les poètes de la guerre, les célèbres comme les obscurs. Et c'est ainsi que je vous trouvai, August Stramm.

#### Krieggrab

Stäbe flehen kreuze Arme Schrift zagt blasses Unbekannt Blumen frechen Staube schüchtern. Flimmer Tränet Glast Vergessen

#### Tombe de guerre

Bâtons implorant bras en croix Lettrage tremblant un pâle inconnu Fleurs insolentes Poussière timide Scintillement Goutte Reflet Oublié

Mon niveau d'Allemand, sommaire, suffit pourtant à percevoir dans vos poèmes l'expression du chaos, l'expérience brute de la guerre. Richard Sivél, le fondateur d'Histogame, m'aida à comprendre leur richesse. Et Alistair Noon, poète britannique vivant à Berlin, me donna accès à ses traductions vers l'Anglais\*

Voilà comment un poète allemand s'attribue le dernier mot dans un jeu conçu par un Américain, illustré par un Belge, publié par des Français, avec la complicité d'un artiste britannique. Auriez-vous osé l'imaginer, August? Nos nations vivent aujourd'hui dans la paix et l'amitié, même si je me dois aussitôt d'ajouter qu'il reste sur cette terre des guerres, de l'injustice, de la souffrance.

Est-il vraiment justifiable pour des passionnés de jouer des "wargames" dans un tel contexte? Aussi longtemps qu'ils le font en bonne compagnie, et avec des yeux d'enfants, oui, je le pense. C'est le jour où nous cesserons de jouer, de rédiger des poèmes ou d'écouter les voix lointaines des artistes qu'il faudra s'inquiéter pour de bon.

Respectueusement, Christophe \* http://www.myspace.com/alistairnoon/blog/346745358



# 22. REMERCIEMENTS

J'aimerais remercier les nombreux testeurs qui, tout au long des années, ont contribué à peaufiner ce jeu. Ma gratitude va tout particulièrement à:

Rusty Ballinger, Randall Hilbert, Derrick Jackson, Christine Pfeiffer, Thomas Pouchin, Joe Spangler, Cal Stengel, Andrew Tullsen, ainsi qu'au groupe de supporters enthousiastes sur boardgamegeek.com.

Je voudrais aussi adresser mille remerciements à Christophe Sancy et Arnauld Della Siega sans l'aide desquels ce projet n'aurait jamais pu voir le jour.

Dedicace: pour Andrea, qui vécut et disparut durant la période de création de ce jeu.

Tim Taylor, 2013

# 23.0 TABLE DES MATIÈRES

## **RÈGLES DE BASE**

#### 1.0 COMPOSANTS DU JEU

1.1 PLATEAU DE JEU

1.2 PIÈCES

1.2.1 UNITÉS DE TYPE MILITAIRE

1.2.2 LIMITES D'EMPILEMENT (STACKING)

1.2.3 MARQUEURS

1.3 CARTES

1.4 TABLETTES D'ARMÉES

#### 2.0 SÉOUENCEDE JEU

#### **3.0 GAIN DE LA PARTIE**

3.1 POINTS DE VICTOIRE (VPs)

3.2 ARMISTICE - CESSEZ-LE-FEU

3.3 ARMISTICE - CAPITULATION

#### 4.0 MOUVEMENT

4.1 PROCÉDURE

**4.2 RESTRICTIONS** 

4.3 ÉTAT DE RETRANCHEMENT

4.4 MOUVEMENT FERROVIAIRE

4.5 SMOUVEMENT STRATÉGIOUE

4.6 UK - MOUVEMENT MARITIME

#### 5.0 COMBAT

#### **5.1 ZONES DE BATAILLES**

5.1.1 CREATION DE ZONES DISPUTÉES 5.1.2 DÉCLARATION DES BATAILLES

#### **5.2 RÉSOLUTION DU TIR**

5.2.1 TIR

5.2.2 PUISSANCE DE FEU

5.2.3 COUPS AU BUT

#### **5.3 ABSORPTION DES PERTES**

5.3.1 PERTE D'UNITÉS

5.3.2 PERTE DE CARTES

5.3.3 PERTE DE CARTES ET D'UNITÉS

5.3.4 ANNIHILATION

#### 5.4 RETRAITES

5.4.1 RETRAITE AU LIEU DU TIR

5.4.2 RETRAITE APRÈS COMBAT

5.4.3 RETRAITE DE CAVALERIE

5.4.4 RETRAITE VERS LE COMBAT

#### **6.0 SUPPLY**

**6.1 SOURCES DE SUPPLY** 

**6.2 VÉRIFICATION DU SUPPLY** 

**6.3 SOURCES DE SUPPLY DISPUTÉES** 

**6.4 EFFETS DU SUPPLY** 

6.5 EFFETS DU OUT OF SUPPLY

#### 7.0 PRODUCTION

7.1 ACHAT DE CARTES

7.2 ACHAT D'UNITÉS

7.3 RECONSTRUCTION DES ARMÉES

7.4 RETRANCHEMENT

7.5 PROMOTION INFANTERIE > STOßTRUPPEN

7.6 COÛTS EN POINTS DE CONSTRUCTION (BPs)

#### **8.0 INVENTAIRE DES UNITÉS**

8.1 ARMÉES (A)

## 8.2 UNITÉS DE TYPE INFANTERIE

8.2.1 INFANTERIE (I)

8.2.2 STOßTRUPPEN (S)

8.2.3 INFANTERIE COMMONWEALTH ( I )

Game Design: Tim Taylor - Graphic Design: Christophe Sancy - Project Leader: Thomas Pouchin

#### **8.3 UNITÉS AUXILIAIRES**

8.3.1 CAVALERIE (C)

8.3.2 ARTILLERIE (A)

8.3.3 CANONS DE SIEGES (G)

## 8.3.4 BIPLANS (B)

835 TANKS (T)

8.3.6 LE "CANON DE PARIS"

8.4 FORTS (F)

#### 9.0 INVENTAIRE DES CARTES (total = 55)

#### 9.1 CARTES DE TYPE "OFFENSIVE"

9.1.1 OFFENSIVE (x16)

9.1.2 LIMITED OFFENSIVE (x6)

9.1.3 "THE BIG PUSH" (x1)

9.1.4 "GERICHT" (x1)

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

9.1.6 "FRIEDENSTURM" (x1)

#### 9.2 CARTES ERSATZ

9.2.1 EVERY CARD IS ERSATZ 1

9.2.2 ERSATZ 2 (x10)

9.2.3 ERSATZ 3 (x2)

9.3 POISON GAS! (x6)

9.4 ADVANCED ARTILLERY BARRAGE! (x2)

9.5 BAD WEATHER CARDS (x3)

9.6 STRATEGIC RESERVES (x2)

9.7 SURPRISE ATTACK! (x2)

9.8 ENTENTE MILITARY CRISIS! (x1)

9.9 GERMAN MILITARY CRISIS! (x1)

## **RÈGLES DU FRONT**

#### 10.0 CONTEXTE

#### 11.0 PRÉLIMINAIRES

11.1 CONTENU DE LA BOÎTE

11.2 MISE EN PLACE DU JEU

11.3 OBJET DU JEU

#### 12.0 DISPUTER UNE PARTIE

12.1 CCHOIX D'UN SCÉNARIO

12.2 MISE EN PLACE DE SCÉNARIOS

12.3 MAIN INITIALE DES JOUEURS

12.3.1 DÉFAUSSE DE LA MAIN INITIALE 12.3.2 CONSTRUCTION DE LA MAIN

#### 13.0 RÈGLES AVANCÉES

13.1 TABLETTES D'ARMÉES CACHÉES

13.2 MISE POUR L'INITIATIVE

13.3 FORTIFICATIONS

13.4 ARRIVEE PRÉCOCE D'ARMÉES

13.5 EFFETS DU TERRAIN

13.6 BORDURES DE ZONES DISPUTÉES

13.7 ALERTE AÉRIENNE DU DÉFENSEUR

13.8 LE CADRE "EFT BOX"

#### 14.0 RÈGLES HISTORIOUES

14.1 MÉTÉO ÉTÉ 1914

#### 14.2 INVASION DE LA BELGIQUE

14.2.1 ALLÉGEANCE BELGE

14.2.2 SURPRISE DES BELGES 14.2.3 ANTVERS, LIÈGE & NAMUR

14.2.4 SIMULATION ÉVACUATION D'ANVERS

14.2.5 LA BELGIQUE DANS LE "JEU LIBRE"

#### 14.3 UNITÉS US

14.3.1 INFANTERIE US

14.3.2 ENTRÉE DES TROUPES US

14.3.3 CONSTRUCTIONS US

14.4 VARIANTES DE SCÉNARIOS

14.4.1 LE JEU EN "PLACEMENT LIBRE" 14.4.2 VARIANTES DE PLANS OFFICIELS

14.4.3 PLACEMENT ALÉATOIRE - CAMPAGNE

#### 14.5 SCÉNARIOS HISTORIOUES

14.5.1 CARTES DE DÉPART "HISTORIQUES" 14.5.2 OFFENSIVES HISTORIQUES

#### 14.6 TRANSFERTS D'UNITÉS ALLEMANDES 14.7 OPTIONS D'UNITÉS HISTORIQUES

14.7.1 CONVERSION DE CAVALERIE GE 14.7.2 COOPÉRATION FRANCO-BELGE 14.7.3 1918 SUPÉRIORITÉ DU MATÉRIEL UK

#### **15.0 RÈGLES OPTIONNELLES**

#### 15.1 OPTIONS DE RÉSOLUTION DU COMBAT

15.1.1 RÉSOLUTION LISSÉE PAR MOYENNE 15.1.2 SYSTÈME AVEC DÉ Á 12 FACES 15.1.3 "L'AVANTAGE"

#### 15.2 OPTIONS D'INFANTERIE

15.2.1 RETRANCHEMENT À TOUT MOMENT

15 2 2 CONTRE-ATTAOLIE

15.2.3 FORCES IMPROVISÉES (KAMPFGRUPPEN)

15.2.4 INFANTERIE DU FRONT RUSSE

#### 15.3 OPTIONS DE BP & VP

15.3.1 ZONES INDUSTRIELLES

15.3.2 ÉPARGNE DE POINTS DE CONSTRUCTION

15.3.3 L'EMPIRE OTTOMAN

#### 16.0 RÈGLES SPECIALES

#### **16.1 RÈGLES DE TOURNOI**

16.2 PARTIES À TROIS JOUEURS

16.2.1 PARTAGE DU COMMANDEMENT 16.2.2 KRIEGSPIEL

#### 16.3 LIER TTLM! À AAC!

16.3.1 CARTES MILITARY CRISIS!

16.3.2 UNITÉS D'INFANTERIE ALLEMANDES

16.3.3 TRANSFERTS DE BPs

16.3.4 HIVERS SUR LE FRONT RUSSE

16.3.5 FASTERN FRONT TRANSIT BOX

## 17.0 SCÉNARIOS & VARIANTES DE CAMPAGNES

#### 17.1 SCÉNARIOS HISTORIQUES

17.2 VARIANTES: PLANS ALLEMANDS

17.2.1 Plan von Moltke l'Ancien (1879)

17.2.2 Plan von Waldersee (1888)

17.2.3 1er Plan von Schlieffen (1899) 17.2.4 Second Plan von Schlieffen (1906)

17.2.5 1ere révision von Moltke le Jeune

#### 17.2.6 Plan Empereur Guillaume (1914)

17.3 VARIANTES: PLANS FRANÇAIS

17.3.1 Plan XIV (1898) 17.3.2 Plan XV (1903)

17.3.3 Plan XV b (1907)

17.3.4 Plan XVI (1909)

17.3.5 Plan Michel (1911) 17.3.6 Plan XVI b (1913)

## **18.0 EXEMPLE DE JEU** 19.0 NOTES DE L'AUTEUR

## 20.0 DESIGN FAOs

21.0 BIBLIOGRAPHIE 211 SOURCES PRIMAIRES 21.2 SOURCES SECONDAIRES

#### 22.0 REMERCIEMENTS

23.0 TABLE DES MATIÈRES

## 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

