

LA GRANDE GUERRE

ÉDITION DU CENTENAIRE

Richard Borg

Règles & Scénarios

NUTS!

PUBLISHING

INTRODUCTION

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

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

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

Cette boîte de base se concentre principalement sur la guerre des tranchées de la Première Guerre Mondiale. Cependant, une suite d'extensions qui se consacreront spécifiquement au début de guerre, à des scénarios sur le front de l'Est, aux chars, aux aéronefs, à d'autres armées nationales, plus l'introduction d'unités spéciales, vous permettra d'agrémenter vos parties.

Bienvenue et bon jeu !

Richard Borg

TABLE DES MATIÈRES

Composants du Jeu.....	4-7	Bâtiment en Ruine.....	32
But du Jeu.....	8	Tranchée.....	33
Préparation du Jeu.....	8-9	Cratère d'Obus.....	33
Tour de Jeu.....	10	Cratère de Mine.....	34
Phase 1 - Jouer une Carte Commandement.....	10	Barbelés.....	34
Phase 2 - Commander des Unités.....	11	Scénarios.....	35-51
Phase 3 - Mouvement.....	11	Command and Colours - Introduction 1.....	36
Phase 4 - Combat.....	12-17	Command and Colours - Introduction 2.....	37
Phase 5 - Fin de Tour.....	18	Loos (2 ^e Division Attaque de Diversion).....	38
Pions QG	18	Loos (Redoute Hohenzollern).....	39
Fin de Partie & Victoire.....	19	Loos (Contre-Attaque Allemande).....	40
Médailles d'Objectifs.....	20	Loos (Combat pour les Tranchées).....	41
Spécialistes.....	21	Loos (Nouvelle Offensive Britannique).....	42
Artillerie de Réserve.....	21-23	La Somme (Explosion de Mine sur la Crête des Aupébins).....	43
Cartes Combat.....	24	La Somme (La Vallée de la Purée & La Boisselle).....	44
Phases de Jeu des Cartes Combat & leurs Effets.....	25-27	La Somme (La Vallée de la Saucisse & La Boisselle).....	45
Cartes de Commandement.....	28	La Somme (Mametz).....	46
Cartes Tactiques.....	29	La Somme (Bois de Mametz).....	47
Terrains.....	30	Crête de Vimy (1 ^{er} et 2 ^e Divisions d'Infanterie Canadienne).....	48
Campagne.....	30	Crête de Vimy (Colline 145).....	49
Forêt.....	31	Crête de Vimy (Le Bourgeon).....	50
Bâtiments.....	31	Crête de Vimy (Le Bois-en-Hache).....	51
Colline.....	32	Crédits.....	52



CONTENU

- ⊗ 1 Plateau de jeu
- ⊗ 7 planches de terrains et d'accessoires à détacher contenant :
 - ⊗ 58 Tuiles de terrains réversibles
 - ⊗ 30 Pions QG
 - ⊗ 2 Gabarits de tir d'artillerie de réserve
 - ⊗ 4 Pions d'artillerie de réserve
 - ⊗ 26 Pions réversibles Barbelés/Cratères d'obus
 - ⊗ 20 Pions Victoire réversibles Allemand/Britannique
- ⊗ 58 cartes Commandement
- ⊗ 2 cartes Victoire
- ⊗ 40 cartes Combat
- ⊗ 8 Dés de bataille
- ⊗ 5 dés à 6 faces (d6)
- ⊗ 150 Figurines
 - ⊗ 48 Infanteries allemandes
 - ⊗ 3 Spécialistes allemands (figurines de grenadiers)
 - ⊗ 3 MI allemandes (1 mitrailleuse et 3 servants)
 - ⊗ 3 Mortiers allemands (1 mortier et 3 servants)
 - ⊗ 48 Infanteries britanniques
 - ⊗ 3 Spécialistes britanniques (figurines de grenadiers)
 - ⊗ 3 Mitrailleuse britanniques (1 mitrailleuse et 3 servants)
 - ⊗ 3 Mortiers britanniques (1 mortier et 3 servants)
- ⊗ 1 livret de règles contenant 16 scénarios
- ⊗ 2 aides de jeu (unité et terrain)



COMPOSANTS DU JEU

Plateau de jeu

Le plateau de jeu (par convention nous l'appellerons le champ de bataille) se compose d'une grille hexagonale de 12 hex de large pour 11 hex de profondeur. Une face du plateau de jeu symbolise un paysage nu dévasté par la guerre et sur l'autre face un paysage campagnard verdoyant.

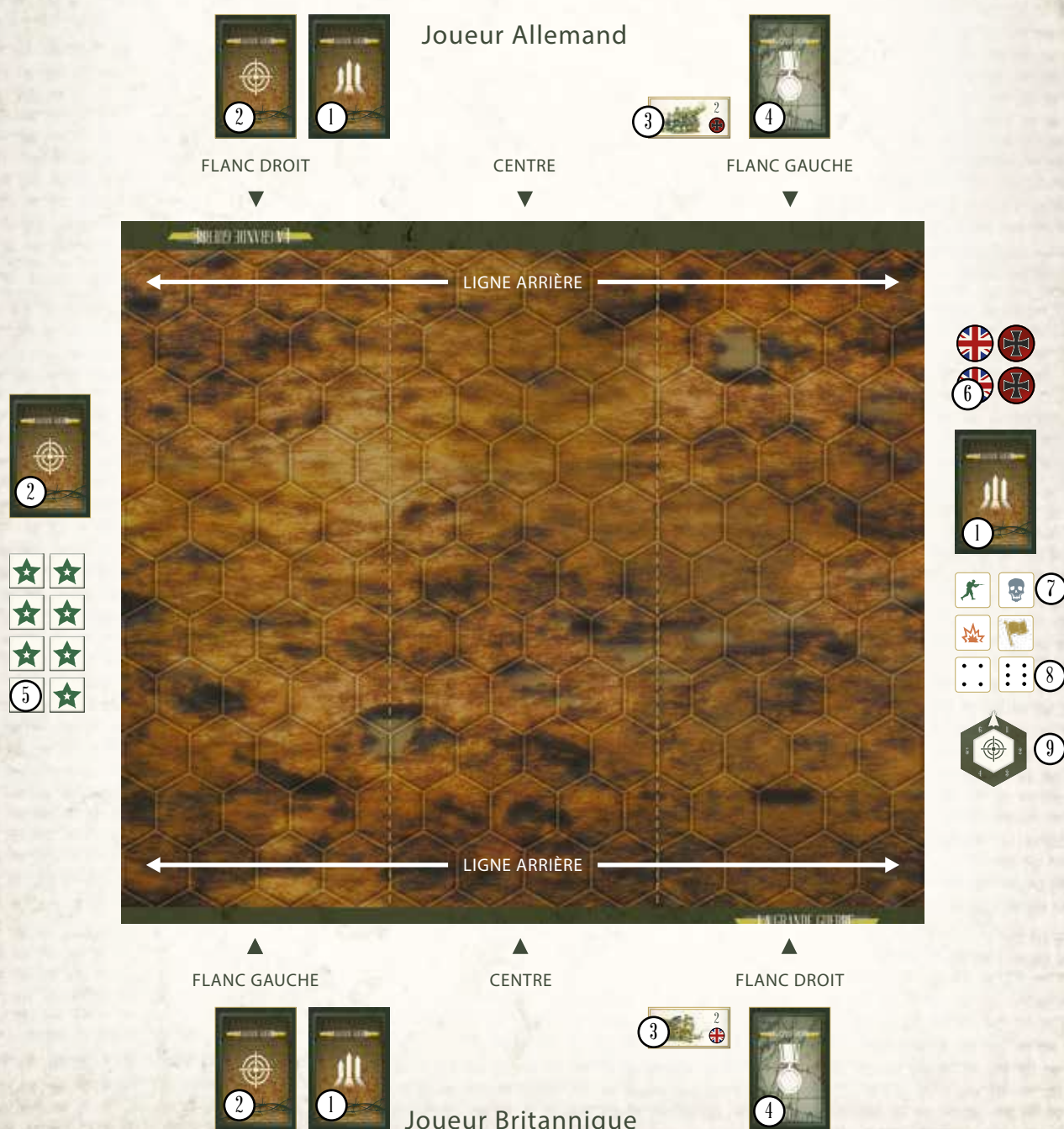
Le champ de bataille est divisé en trois secteurs séparés par deux lignes pointillées, présentant à chaque joueur un flanc gauche, un centre et un flanc droit. Chaque hex traversé par une ligne pointillée est considéré comme appartenant à la fois au flanc et au centre.

Les demi-hex présents sur les bords du champ de bataille ne sont pas pris en compte dans le jeu.

1. Cartes Commandement
2. Cartes Combats
3. Marqueur Artillerie de Réserve

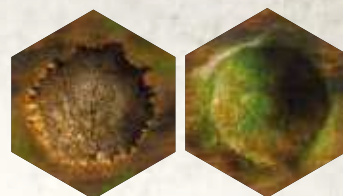
4. Carte Médailles de la Victoire
5. Pions QG
6. Médailles de Victoire

7. Dés de bataille
8. Dés de Tir d'Artillerie de Réserve
9. Gabarit de Tir d'Artillerie de Réserve



Tuiles de terrains

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



Cartes de Commandement

Les cartes de commandement servent à donner des ordres de mouvement, à combattre, ou à réaliser une action particulière. Seules les unités qui reçoivent un ordre peuvent se déplacer et/ou combattre. Pour une description de chaque Carte de Commandement : voir les règles Carte de Commandement.



Carte Victoire

Lorsque la dernière figurine d'une unité ennemie est éliminée, prenez une Médaille et placez-la sur votre carte Victoire pour en garder une trace. Également, lorsqu'une Médaille est acquise via un objectif de scénario, placez-la sur votre carte Victoire.



Cartes de Combat

Ces cartes représentent des actions militaires, des événements parfois inexplicables qui pouvaient arriver ou des compétences particulières attribuées à une unité. Ces cartes permettent de gêner l'armée ennemie, de rendre plus efficaces les unités d'un joueur, ou de changer immédiatement le cours d'une bataille.



Dés de bataille



Soldat



Face Mortelle



Explosion



Drapeau



QG
(Quartier Général)

Pions QG

En termes de jeu, les pions QG représentent les ressources de chaque armée, la capacité à commander et une certaine part de chance. Les pions QG sont la monnaie d'échange consommée par les Cartes Combat et pour l'activation de l'artillerie de réserve d'une armée.

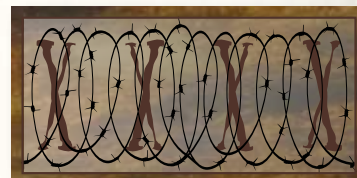


Pions de Barbelés / Cratères d'obus

Ces pions double face ont une image de barbelés d'un côté et de cratère d'obus de l'autre.

Barbelés

Ces obstacles artificiels étaient placés pour gêner et briser n'importe quelle attaque ennemie. Les pions de barbelés, tout comme les tuiles de terrain, sont préalablement placés sur le champ de bataille comme indiqué sur la carte du scénario.



Cratères d'obus

Les portions dévastées du No Man's Land n'étaient qu'un ensemble de cratères créés par un feu constant d'artillerie. Ces trous béants pouvaient servir de refuge pour l'infanterie alors qu'ils montaient à l'assaut mais étaient autant d'obstacles à surmonter. Les pions de cratères d'obus sont générés et placés sur le champ de bataille avant que ne débute la bataille, durant le bombardement du No Man's Land et dans certains cas suite à l'engagement d'artillerie de réserve.



Pions d'Artillerie de Réserve

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



Figurines plastiques

Les forces en présence sur le champ de bataille sont symbolisées par 150 figurines en plastique. Les figurines Allemandes et Britanniques ont leur propre jeu de couleur.

- ⊗ Une unité d'infanterie est composée de quatre figurines de soldat avec fusil. Une unité d'infanterie est considérée comme une unité de soldats sur le champ de bataille.
- ⊗ Une unité de mitrailleuse (MI) est composée d'une mitrailleuse et de son servent avec trois figurines de servants supplémentaires. Une unité MI est considérée comme une unité de soldats sur le champ de bataille.
- ⊗ Une unité de mortier (MO) est composée d'un mortier avec son chargeur ainsi que de trois servants supplémentaires. Une unité de mortier est considérée comme une unité de soldats sur le champ de bataille.
- ⊗ Un Spécialiste, lorsqu'il est ajouté à une unité, permet à cette unité d'exécuter une ou plusieurs actions particulières. Chaque armée, dans le jeu de base, possède trois figurines de Spécialiste représentées par une figurine de grenadier.



Gabarit de Tir

Pour représenter l'efficacité de l'artillerie de la Première Guerre Mondiale (reconnaissance réduite et des acquisitions de tir conduites depuis les lignes arrières), la précision de tir de l'artillerie de réserve est simulée par l'utilisation du gabarit de tir.

Les joueurs utiliseront le gabarit lorsqu'ils engageront leurs batteries d'artillerie de réserve.



Dés de Tir

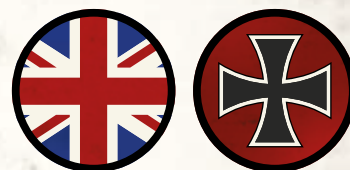
Les Dés de tir d'artillerie (d6) sont utilisés avec le gabarit de tir ainsi que pour d'autres actions de jeu.

Pions Médaille

Les Médailles ont un symbole allemand d'un côté et un symbole britannique de l'autre. Les Médailles sont obtenues lorsque la dernière figurine d'une unité ennemie est éliminée, lorsque vous prenez un hex spécifique ou lorsque vous accomplissez un objectif sur le champ de bataille.

Pour certaines batailles, la Médaille est placée directement sur le champ de bataille. La face visible indique qui a remporté l'objectif et qui le contrôle. **On parle alors de Médaille d'Objectif.**

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



BUT DU JEU

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

PRÉPARATION DU JEU

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





Procédure de Bombardement du No Man's Land

Le joueur qui commence la partie effectue les jets de Dés pour résoudre le bombardement du No Man's Land. La carte du scénario détermine, grâce à une série de flèches sur l'un des côtés, quelles lignes d'hex sont des lignes de No Man's Land et donc quelles lignes d'hex seront bombardées.

En commençant par la ligne la plus proche de l'ennemi, lancez un d6. En comptant chaque hex entier, de la gauche vers la droite, placez une tuile de cratère d'obus sur le numéro de l'hex déterminé par le jet de Dé. Lancez le Dé de nouveau. En commençant par l'hex suivant sur la même ligne (et toujours de la gauche vers la droite), comptez les hex et placez une tuile de cratère d'obus sur le numéro de l'hex déterminé par le nouveau jet de Dé. Répétez la procédure jusqu'à ce que le jet de Dé vous amène hors carte. Appliquez la même procédure pour chaque ligne du No Man's Land.

Rappel : les demi-hex, situés sur les bords du champ de bataille, ne comptent pas.

Pour placer un cratère d'obus, observez les règles suivantes :

- ⊗ Lorsqu'il s'agit d'un hex campagnard (herbe ou terre), placez un cratère d'obus sur l'hex.
- ⊗ Lorsque l'hex contient du barbelé, le pion de barbelé est enlevé et un cratère d'obus est placé sur l'hex. Notez qu'un pion de barbelé peut être retourné de façon à montrer une image de cratère d'obus.
- ⊗ Lorsqu'une unité ou n'importe quelle tuile de terrain est présente sur un hex, comptez comme d'habitude cet hex, mais aucun cratère d'obus n'y est placé.

TOUR DE JEU

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

TOUR D'UN JOUEUR

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

Phase 1 - Jouer une Carte Commandement

Phase 2 - Transmission des Ordres aux Unités

Phase 3 - Mouvement

Phase 4 - Combat

Phase 5 - Fin de Tour

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

PHASE 1 - JOUER UNE CARTE COMMANDEMENT

Pour commencer son tour de jeu, un joueur doit choisir une carte Commandement de sa 'main'. Placer la carte face visible et lire à voix haute son contenu. Les cartes Commandement permettent aux unités d'un joueur de se déplacer, de combattre ou bien de réaliser une action particulière. Les cartes jouées déterminent dans quelle(s) section(s) du champ de bataille sont résolus les ordres et combien d'unités peuvent être commandées. Les unités peuvent seulement se déplacer et/ou combattre lorsqu'elles reçoivent un ordre. Il y a deux types de carte Commandement : les cartes de secteur et les cartes tactiques.

Carte Commandement de Secteur

Une carte Commandement de secteur est reconnaissable par son iconographie représentant le champ de bataille. Chaque carte de secteur permet de commander un nombre défini d'unités dans un ou plusieurs secteurs du champ de bataille, comme indiqué par les flèches et le chiffre qui s'y trouve.



Carte Commandement Tactique

Une carte Commandement tactique permet de commander des unités du champ de bataille quel que soit le secteur en leur permettant de se déplacer et/ou combattre de façon normalement non autorisée par le cœur des règles.

Lorsque le nombre d'unités commandées n'est pas spécifié et qu'à la place la carte indique « pour chaque carte Commandement que vous possédez, y compris celle-ci », alors le nombre d'unités commandées est égal au nombre de cartes Commandement en possession du joueur (en comptant la carte que le joueur est en train d'utiliser).

Si un joueur se trouve dans la situation où aucune unité ne peut être commandée par la carte Commandement, ignorer les phases 2 à 4 du tour de jeu et passer directement à la phase de Fin de Tour.

PHASE 2 - COMMANDER DES UNITÉS

Après avoir joué une carte Commandement, désigner les unités qui recevront des ordres. Les figurines présentes sur le même hex forment une unité. Seules les unités qui auront reçu un ordre pourront se déplacer, combattre, ou effectuer une action particulière pendant ce tour. Une unité peut recevoir un seul ordre pour la durée d'un tour.

Lorsqu'une unité se trouve sur un hex traversé par une ligne pointillée verticale, elle peut bénéficier aussi bien d'un ordre de secteur de flanc que du secteur central.

Si une carte Commandement fournit plus d'ordres de secteur que le nombre d'unités présentes dans ce secteur, alors les ordres non utilisés sont perdus.

PHASE 3 - MOUVEMENT

Les mouvements sont annoncés et exécutés séquentiellement, une unité commandée à la fois, dans l'ordre choisi par le joueur actif. Un joueur doit terminer le mouvement d'une unité avant d'effectuer un mouvement avec une autre unité commandée.

Mouvement d'unité

- ⊗ Une unité peut se déplacer une fois par tour.
- ⊗ Une unité qui reçoit un ordre n'est pas obligée de se déplacer.
- ⊗ Une unité qui reçoit un ordre peut changer de secteur sur le champ de bataille durant son mouvement.
- ⊗ Une unité ne doit jamais entrer dans les demi-hex qui bordent le champ de bataille.
- ⊗ Une unité peut sortir via les hex de la Ligne Arrière uniquement si les notes de scénario l'autorisent.
- ⊗ Deux unités ne peuvent pas occuper le même hex.
- ⊗ Une unité ne peut aller sur ou à travers un hex occupé par une unité amie ou ennemie.
- ⊗ Les figurines ne peuvent pas se désolidariser de leur unité ; elles doivent rester groupées et toujours se déplacer ensemble.
- ⊗ Une unité réduite par des pertes ne peut pas fusionner avec une autre unité ayant également subi des pertes.
- ⊗ Le terrain impacte le mouvement et peut empêcher une unité d'effectuer son mouvement complet ou de combattre normalement.
- ⊗ Les règles de mouvement de retraite varient légèrement des ordres de mouvement : voir les règles de Retraite.

Mouvement d'Unité d'Infanterie -

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

Mouvement d'Unité de Mitrailleuse (MD) et de Mortier (MO) -

Une unité de mitrailleuse ou de mortier commandée peut se déplacer d'1 hex mais ne peut pas combattre si elle a bougé.

Mouvement d'Artillerie de Réserve -

Une batterie d'artillerie de réserve commandée ne peut pas bouger.



PHASE 4 - COMBAT

Les combats sont traités et résolus une unité commandée à la fois, dans l'ordre choisi par le joueur actif. Chaque combat devra être finalisé avant de passer au suivant.

- ⊗ Une unité commandée n'est pas obligée de combattre même si elle est adjacente à une unité ennemie.
- ⊗ Normalement, une unité peut combattre une seule fois par tour.
- ⊗ Il n'est pas possible de cibler plusieurs unités ou d'attribuer tel ou tel Dé de bataille à différentes unités ennemies.
- ⊗ Le nombre de pertes (figurines retirées) qu'une unité a subies n'affecte pas le nombre de Dés de bataille que cette unité lance pour résoudre un combat.
- ⊗ Une unité réduite à une seule figurine conserve le même potentiel de combat qu'une unité à effectif plein.
- ⊗ Une unité commandée peut s'engager dans un seul type de combat même s'il lui est possible d'effectuer un combat à distance et un corps à corps.

L'ordre des combats est entièrement à l'initiative du joueur actif, il peut librement passer d'une unité commandée, dont l'ordre est de combattre à distance, à une autre qui attaque en corps à corps.

Combat à distance (Tir) -

Une unité du champ de bataille qui tire sur une unité ennemie se trouvant à plus de 1 hex effectue un combat à distance.

- ⊗ Pour une unité d'infanterie ainsi qu'une unité MI, l'unité ciblée doit être à portée et dans sa ligne de vue.
- ⊗ Pour une unité de mortier, l'unité ciblée doit être à portée mais pas nécessairement dans sa ligne de vue.
- ⊗ Il n'y a aucune restriction de portée de tir ni de ligne de vue pour l'artillerie de réserve.
- ⊗ Le combat à distance ne peut être effectué contre une unité ennemie adjacente.
- ⊗ Une unité adjacente à une unité ennemie ne peut pas effectuer de combat à distance. Si cette unité choisit de combattre, elle devra obligatoirement attaquer une unité ennemie adjacente en corps à corps.

Procédure de combat à distance pour une unité du champ de bataille -

Le joueur qui effectue son tour de jeu est le joueur actif, il suivra dans l'ordre la procédure ci-dessous :

- 1 - Annoncer quelle unité tire et sur qui
- 2 - Contrôler la Portée
- 3 - Contrôler la Ligne de Vue
- 4 - Appliquer les modificateurs de Terrain pour l'hex de l'attaquant
- 5 - Ajuster les résultats de Dés de bataille pour l'hex du défenseur
- 6 - Résoudre le combat
- 7 - Retirer les pertes
- 8 - Obtenir des pions QG
- 9 - Retraiter

1. Annoncer quelle unité tire et sur qui -

Déterminer clairement quelle unité commandée va tirer et sur quelle unité ennemie.



2. Contrôler la portée -

Vérifier que l'unité ciblée est à portée de tir. Mesurer la portée entre l'unité faisant feu et l'unité ennemie ciblée, mesurée en hex.

Il faut compter l'hex de la cible mais pas celui de l'unité qui tire.

Déterminer le nombre de Dés de bataille que l'unité peut lancer, en fonction de la distance avec l'unité ciblée.

Tir d'infanterie

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

(deux hex de la cible, 2 Dés)

(trois hex de la cible, 1 Dé)

(quatre hex de la cible, 1 Dé)

Une unité d'infanterie commandée peut rester sur place ou se déplacer de 1 hex et effectuer un combat à distance (Tir), ou bien se déplacer de 2 hex sans combattre.



Tir de Mitrailleuse

Une unité MI a une portée de 5 hex :

(adjacent : pas de combat à distance, les 3 Dés sont dédiés au corps à corps)

(deux hex de la cible, 3 Dés)

(trois hex de la cible, 3 Dés)

(quatre hex de la cible, 1 Dé)

(cinq hex de la cible, 1 Dé)

Une unité de mitrailleuse commandée ne peut pas effectuer de combat à distance si elle a bougé.



Tir Croisé d'Unités de Mitrailleuses

Plusieurs unités MI peuvent cibler la même unité ennemie pour un combat à distance. Chaque unité détermine son propre nombre de Dés de bataille en fonction de la distance la séparant de sa cible, puis on lance le nombre total de Dés obtenu pour résoudre ce Tir Croisé.

Tir de Mortier

Une unité de mortier a une portée de 6 hex :

(adjacent : pas de combat à distance, les 3 Dés sont dédiés au corps à corps)

(deux hex de la cible : 2 Dés)

(trois hex de la cible : 2 Dés)

(quatre hex de la cible : 2 Dés)

(cinq hex de la cible : 1 Dé)

(six hex de la cible : 1 Dé)

Une unité de mortier commandée ne peut pas effectuer de combat à distance si elle a bougé.



Tir d'Artillerie de Réserve

Pour une description complète du tir de l'artillerie de réserve : se reporter aux règles d'Artillerie de Réserve.

3. Contrôler la Ligne de Vue -

Vérifier que la cible est dans la ligne de vue. Une unité d'infanterie ainsi qu'une unité MI doit « voir » une unité ennemie pour lui tirer dessus. En terme de jeu, on appelle cela avoir « une ligne de vue ».

Visualiser une ligne imaginaire, partant du centre de l'hex de l'unité effectuant son tir, jusqu'au centre de l'hex de l'unité ciblée. Cette ligne de vue est bloquée uniquement si un hex (ou une partie d'un hex) situé entre l'unité qui tire et l'hex de la cible contient un obstacle. Par obstacle ou terrain bloquant, on entend : une unité (amie ou ennemie) et certains types de terrain. Le terrain dans lequel se trouve l'unité ciblée ne bloque pas la ligne de vue.

Si la ligne de vue longe le bord d'un ou plusieurs hex contenant des obstacles, alors la ligne de vue n'est pas bloquée (sauf si la ligne de vue passe le long d'un bord séparant deux hex de terrain bloquant).

Il n'y a aucune restriction de ligne de vue pour les unités de mortier et les batteries d'artillerie de réserve.

4. Appliquer les Modificateurs de Terrain pour l'hex de l'attaquant -

Certains types de terrain à partir desquels une attaque est déclenchée peuvent réduire l'efficacité du tir et supprimer un Dé de bataille lors du jet de combat (exemples : forêt, bâtiment et barbelés).

5. Ajuster certains résultats de Dés de bataille pour l'hex du défenseur -

Prendre en compte ou ignorer certains des résultats de Dés de bataille en fonction des capacités particulières des unités, des modificateurs de carte Commandement et/ou Combat et des modificateurs de terrain de l'hex du défenseur.

6. Résoudre le Combat -

Lancer le nombre correct de Dés de bataille et déterminer les résultats.

Les modificateurs liés à la protection fournie par le terrain sur lequel se trouve l'unité ciblée impactera le résultat à obtenir pour toucher cette unité : voir les règles de Terrain pour les modificateurs de terrain et de combat.

7. Retirer les pertes -

Chaque résultat  provoque toujours une touche et chaque résultat  peut provoquer une touche selon les modificateurs de terrain de l'hex du défenseur : voir les règles de modificateurs de terrain.

Conséquence des touches dues au combat à distance – Pour chaque touche subie, une figurine est retirée de l'unité ciblée. Lorsque la dernière figurine de l'unité est éliminée, placer une Médaille sur la carte Victoire du joueur victorieux. S'il y a d'avantages de touches que de figurines dans l'unité ciblée, les touches en trop sont perdues.

8. Gagner des pions QG -

Lors d'un combat à distance, récupérer un pion QG pour chaque symbole  obtenu.

9. Retraiter -

Un résultat  obtenu lors de la résolution d'un combat à distance ne cause pas de touche mais peut provoquer la retraite de l'unité ciblée.

Après avoir résolu toutes les touches et retiré toutes les pertes, il faut résoudre les retraites : voir les règles de Retraite. Un type de terrain peut autoriser une unité à ignorer un ou plusieurs  : voir les règles de Terrain et leurs effets sur les retraites.

Corps à Corps -

Combattre une unité ennemie adjacente signifie se battre en corps à corps contre elle.

- ⊗ Une unité adjacente à une ou plusieurs unités ennemies doit engager un corps à corps si elle choisit de combattre. Il ne lui est pas possible d'effectuer une attaque à distance contre une unité ennemie à portée.
- ⊗ Chaque attaque en corps à corps est déclarée et résolue une unité commandée à la fois, l'ordre reste au choix du joueur actif.
- ⊗ Résoudre entièrement un corps à corps, y compris les avances après combat et un éventuel corps à corps bonus, avant de passer au corps à corps suivant.
- ⊗ Quel que soit le nombre d'unités commandées adjacentes à une même unité ennemie, chaque attaque en corps à corps doit être résolue séparément.

Procédure de Corps à Corps -

- 1 - Déclarer un Corps à Corps
- 2 - Appliquer les Modificateurs de Terrain pour l'hex de l'attaquant
- 3 - Ajuster certains résultats de Dés de Bataille pour l'hex du défenseur
- 4 - Résoudre le Combat
- 5 - Retirer les pertes
- 6 - Gagner des pions QG
- 7 - Retraiter
- 8 - Possible avance après combat et corps à corps bonus

1. Déclarer un Corps à Corps -

Annoncer quelle unité commandée va attaquer en corps à corps ainsi que l'unité ciblée. Une unité doit être adjacente à une unité ennemie pour pouvoir l'engager en corps à corps. Déterminer le nombre de Dés de bataille qu'obtient l'unité commandée pour ce corps à corps.

Unité d'infanterie en Corps à Corps –

Une unité d'infanterie obtient 3 Dés en corps à corps. Elle peut rester sur place ou bien bouger d'1 hex et engager un corps à corps.

MI et mortier en Corps à Corps –

Une unité MI ou de mortier obtient 3 Dés en corps à corps. Elle ne peut pas combattre en corps à corps si elle a bougé.

2. Appliquer les Modificateurs de Terrain pour l'hex de l'attaquant -

En fonction du terrain sur lequel l'unité qui attaque se trouve, il se peut que le nombre de Dés de bataille soit réduit de 1.

3. Ajuster certains résultats de Dés de Bataille pour l'hex du défenseur -

Prendre en compte ou ignorer certains résultats des Dés de bataille en fonction des capacités particulières des unités, des modificateurs de carte Commandement et/ou Combat et des modificateurs de terrain de l'hex du défenseur.



4. Résoudre le Combat -

Lancer le nombre correct de Dés de bataille et déterminer les résultats. Les modificateurs dus à la protection du terrain sur lequel se trouve l'unité attaquée joueront sur le résultat à obtenir pour toucher cette unité : voir les règles de Terrain pour les modificateurs de protection dus au terrain.

5. Retirer les pertes -

L'unité qui attaque en corps à corps obtient toujours une touche pour chaque symbole  obtenu et une touche pour chaque symbole  en fonction des modificateurs de terrain pour l'hex du défenseur : voir les règles de Terrain.

Le plus gros avantage du corps à corps est qu'une touche supplémentaire est toujours attribuée pour chaque symbole .

Conséquence des touches dues au corps à corps – Pour chaque touche subie, une figurine est retirée de l'unité attaquée. Lorsque la dernière figurine de l'unité est éliminée, placer une Médaille sur la carte Victoire du joueur victorieux. S'il y a plus de touches que de figurines ennemies : ignorer les touches en trop.

6. Gagner des Pions QG -

En corps à corps, récupérer un pion QG pour chaque symbole  obtenu.

7. Retraiter -

Un  obtenu durant un corps à corps ne génère pas de touche mais peut provoquer une retraite de l'unité attaquée.

Une fois toutes les touches traitées et après avoir retiré les pertes, résoudre les retraites : voir les règles de Retraite. Certains types de terrain permettent d'ignorer un ou plusieurs  : voir les règles de Terrain et leurs effets sur les retraites.

8. Possible Avance Après Combat et Corps à Corps Bonus -

Avance après Combat -

Lorsqu'une unité commandée attaque en corps à corps et élimine ou force l'unité ennemie à battre en retraite (et donc à se retirer de l'hex qu'elle occupait), elle gagne son corps à corps. L'unité victorieuse peut alors avancer sur cet hex libéré. Ce mouvement est appelé 'avance après combat'. Une avance après combat réalisée suite à un corps à corps victorieux n'est pas obligatoire.

Dans les cas suivants, il n'est pas possible d'effectuer une avance après combat :

- ⊗ Une unité MI ou de mortier ne peut pas faire une avance après combat suite à un corps à corps victorieux
- ⊗ Une unité qui se déplace sur un hex dont le terrain empêche tout mouvement supplémentaire pour le tour en cours ne pourra pas réaliser une avance après combat.
- ⊗ Une unité commandée par une carte Commandement « Frapper le Premier » ne peut pas effectuer d'avance après combat.
- ⊗ Une unité commandée avec une carte Combat « Embuscade » ne peut pas effectuer d'avance après combat.
- ⊗ Une unité utilisant une carte Combat « Crosse & Baïonnette » ne peut pas effectuer d'avance après combat.



Corps à Corps Bonus -

Après avoir remporté un corps à corps et fait une avance après combat, une unité d'infanterie qui utilise la carte Combat « Impétuosité » est autorisée à combattre en corps à corps une seconde fois. Ce corps à corps bonus est facultatif et il n'est pas évident que l'avance après combat mette cette unité au contact d'une unité ennemie éligible pour ce corps à corps bonus.

Une unité qui peut prétendre à un corps à corps bonus, suite à une avance après combat, peut choisir de combattre n'importe quelle unité ennemie dans l'un de ses hex adjacents. Combattre de nouveau l'unité qui a précédemment retraité n'est pas une obligation. Une unité qui gagne un corps à corps bonus peut de nouveau effectuer une avance après combat mais ne peut plus combattre lors de ce tour.

A noter que certains types de terrain interdisent toute possibilité d'effectuer un corps à corps bonus.

Retraites -

Les retraitses sont résolues après avoir traité toutes les touches puis enlevé les pertes. Chaque résultat de Dé  signifiant une retraite contre une unité qui ne peut l'ignorer, obligera cette unité à retraire d'un hex. Deux drapeaux  repousseront l'unité de deux hex, etc...

Le joueur contrôlant l'unité qui retraite décide seul dans quel hex retraire selon les règles suivantes :

- ⊗ Un joueur doit toujours retraire ses unités en direction de son bord de plateau de jeu, sans tenir compte d'où venait l'attaque ;
- ⊗ Il y a en général deux hex au choix pour retraire vers l'arrière. Le joueur qui retraite peut choisir n'importe lequel de ces deux hex, mais il doit choisir un hex qui n'est pas bloqué, occupé ou impassable ;
- ⊗ Une unité ne peut jamais retraire sur ses hex latéraux,
- ⊗ Une unité ne peut jamais retraire sur les demi-hex du bord du plateau de jeu,
- ⊗ Une unité ne peut pas retraire sur ou à travers un hex occupé par une unité amie ou ennemie ;
- ⊗ Le terrain n'ayant aucun effet sur le mouvement de retraite, une retraite peut donc s'effectuer à travers par exemple une forêt, un bâtiment, un bâtiment en ruine, et un hex de barbelés, sans que l'unité ne soit stoppée. Toutefois, il n'est pas possible de retraire sur ou à travers un terrain impassable.
- ⊗ S'il est impossible pour une unité de retraire, soit parce que le chemin emprunté par le mouvement de retraite passe à travers des hex(s) occupés par d'autres unités, soit que l'hex de terrain est impassable : elle subit une touche (une figurine est retirée de l'unité) pour chaque hex de retraite ne pouvant être accompli.
- ⊗ Si une unité ne peut pas retraire car se trouvant sur un hex le long de sa Ligne Arrière, elle subit une touche (une figurine est retirée de l'unité) pour chaque hex de retraite ne pouvant être accompli.

Moral Boosté - Certains types de terrain ou bien une carte Combat activée permettront à une unité d'ignorer un ou plusieurs  qui doivent normalement s'appliquer : voir les règles de Terrain et les effets sur les retraitses.

Une unité peut ignorer un ou plusieurs résultats  à chaque fois qu'elle est attaquée. Ignorer un résultat  lorsque c'est possible grâce aux modificateurs de terrain est une question de choix. Le joueur à qui appartient l'unité ciblée peut décider d'accepter un résultat , et si deux résultats  peuvent être ignorés, le joueur peut en ignorer un et accepter l'autre. Tous les résultats  contre une unité (excepté ceux qui peuvent être ignorés) provoqueront automatiquement une retraite chacun et devront obligatoirement être pris en compte.



PHASE 5 - FIN DE TOUR

Après avoir résolu tous les mouvements d'unités et les combats, le joueur actif défausse la carte Commandement qu'il vient de jouer et tire une nouvelle carte Commandement et a le choix entre tirer une carte Combat ou obtenir deux pions QG venant du pot commun.

Concernant le choix entre la carte Combat et les deux pions QG : lorsqu'un joueur n'a pas joué de carte Combat durant son tour, il peut défausser une carte Combat à la fin de son tour et récupérer un pion QG du pot commun. Au maximum une carte Combat est récupérée à la fin du tour d'un joueur.

Un joueur ne peut pas tirer une nouvelle carte Combat si cela provoque un dépassement des 5 cartes Combat maximum autorisées. Pour cette raison, un joueur qui possède 5 cartes Combat dans sa main ne peut donc tirer une carte Combat : la seule option est donc de prendre 2 pions QG dans le pot commun. Cependant, si un joueur possède 5 cartes Combat dans sa main à la fin de son tour et s'il n'a pas joué de carte Combat durant le tour, il peut choisir de défausser 1 carte Combat et récupérer 1 pion QG, ce qui signifie que le joueur posséderait alors seulement 4 cartes Combat et aurait donc maintenant le choix de tirer 1 carte Combat ou de récupérer 2 pions QG venant du pot commun.

Si le paquet de cartes Commandement ou Combat est vide, mélanger les cartes défaussées afin de reformer un nouveau paquet.

Une fois qu'une carte Commandement et une carte Combat ont été tirées par le joueur actif ou que des pions QG ont été récupérés, le tour du joueur prend fin.

Note : Un joueur qui joue une carte Combat, durant son tour de jeu ou bien durant celui de son adversaire, ne peut immédiatement retirer une carte Combat ou récupérer des pions QG. Récupérer des cartes Combat ou des pions QG se fait uniquement à la fin du tour de jeu du joueur actif.

PIONS QG

Les pions QG sont initialement placés dans un pot commun à disposition des deux joueurs, le long du plateau de jeu. En cours de jeu, les pions QG gagnés par un joueur sont placés dans sa réserve de pions QG devant son bord du plateau de jeu. Le nombre de pions QG possédés par un joueur est une information publique.

Gestion et réapprovisionnement de sa réserve de pions QG -

Tout aussi important que la gestion de sa main de cartes Commandement et de cartes Combat, un joueur devra prêter une attention toute particulière à sa réserve de pions QG et devra s'assurer d'en conserver suffisamment s'il souhaite activer l'une de ses cartes Combat au moment opportun ou briser l'opposition adverse avec son artillerie de réserve.

Il n'y a aucune limite quant au nombre de pions QG qu'un joueur peut posséder dans sa propre réserve. Toutefois, s'il n'y a plus de pions QG disponibles dans le pot commun, il ne sera plus possible d'acquérir de nouveaux pions QG jusqu'à ce que le pot commun se remplisse de nouveau. Des actions qui normalement fournissent des pions QG ne rapporteront aucun pion QG si le pot commun est vide.

Voici les moyens pour un joueur de gagner des pions QG :

- ⊗ Les notes de scénario attribuent un nombre de pion QG par joueur en début de partie.
- ⊗ À la fin de son tour, le joueur actif peut choisir de prendre deux pions QG au lieu de tirer une nouvelle carte Combat.
- ⊗ À la fin de son tour, le joueur actif peut défausser UNE de ses cartes Combat et prendre un pion QG (s'il n'a joué aucune carte Combat durant son tour).
- ⊗ Certaines cartes Combat attribuent des pions QG.
- ⊗ Durant un combat, chaque résultat ★ de Dés de Bataille fait gagner un pion QG.

Note : Un résultat ★, autrement que dans un contexte de combat, ne permet pas l'acquisition d'un pion QG. Exemple : un résultat ★ lors d'un tir sur un hex de barbelés (qui ne contient pas d'unité), ne permet pas de gagner un pion QG.

FIN DE PARTIE & VICTOIRE

Les joueurs alternent chacun leur tour jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne le nombre de Médailles indiqué dans les conditions de victoire du scénario. Une partie est terminée dès qu'un joueur atteint le nombre requis de Médailles, quel que soit le moment où cela se produit pendant le tour de jeu.

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

- ⊗ Pour une unité MI, le socle avec la mitrailleuse et son servent est toujours la dernière figurine à être retirée de l'unité.
- ⊗ Pour une unité de Mortier, le socle avec le mortier et son servent est toujours la dernière figurine à être éliminée.
- ⊗ Une unité avec un Spécialiste : cette figurine devra être enlevée en même temps que la dernière figurine de l'unité.

Accomplir des objectifs spécifiques comme occuper une tranchée ou capturer certains hex afin de gagner des Médailles sera explicitement décrit dans les notes de scénario.



MÉDAILLES D'OBJECTIFS

Un pion d'objectif PERMANENT est acquis et conservé sur la Carte Victoire, un pion d'objectif PROVISOIRE est laissé sur le champ de bataille car il peut changer de camp. Un pion d'objectif PROVISOIRE est comptabilisé pour les conditions de victoire à l'instant T et peut aboutir à la victoire finale.

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

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

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

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

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

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

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

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

Un joueur ne peut pas faire sortir des unités du champ de bataille grâce à l'utilisation de la carte Commandement « Relève & Repli » et obtenir une Médaille de Percée

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

SPÉCIALISTE

Une figurine de spécialiste est ajoutée à une unité pour lui permettre d'exécuter une ou plusieurs actions spéciales. Chaque armée dans le jeu de base a trois figurines de spécialiste.

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

Actions Spéciales

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

ARTILLERIE DE RÉSERVE

L'unité d'artillerie de réserve d'un joueur n'est représentée par aucune figurine mais plutôt par un pion d'artillerie de réserve placé à sa disposition devant le plateau de jeu. Le nombre affiché sur le pion correspond à sa puissance. La puissance d'un pion d'artillerie de réserve est précisée dans les notes de scénario.

- ⊗ Une unité d'artillerie de réserve peut être commandée grâce à l'utilisation d'un ordre venant d'une carte Commandement de Secteur, à moins que cette carte de secteur ne s'applique qu'à des unités de champ de bataille seulement.
- ⊗ Lorsqu'elle est commandée par une carte Commandement de secteur, l'unité ennemie ou l'hex ciblé doit se situer dans le secteur défini par la carte.
- ⊗ Une unité d'artillerie de réserve peut être commandée grâce à l'utilisation de la carte Commandement tactique « Bombarde-ment d'Artillerie ».
- ⊗ Lorsqu'une unité d'artillerie de réserve est commandée en jouant la carte Combat « Tir de Barrage », elle peut cibler n'importe quelle unité sur n'importe quel hex du champ de bataille.
- ⊗ Une unité d'artillerie de réserve peut être commandée une seule fois par tour.
- ⊗ Une unité d'artillerie de réserve n'est pas une unité de champ de bataille.
- ⊗ Une unité d'artillerie de réserve n'a aucune restriction de portée ou de ligne de vue et pourra cibler n'importe quelle unité ennemie et n'importe quel hex du champ de bataille.
- ⊗ Une unité d'artillerie de réserve ne peut pas être prise pour cible par une unité de champ de bataille ni par l'artillerie de réserve ennemie.

Règle clé - Lorsque l'unité d'artillerie de réserve est commandée, elle est toujours la première à tirer.

Tir d'artillerie - Lorsque l'artillerie de réserve est commandée et effectue un bombardement, il faut utiliser le gabarit de tir. Le joueur qui commande l'artillerie positionne le gabarit de tir sur un hex avec la flèche du gabarit dirigé vers la Ligne Arrière de l'opposant.



Pour déterminer dans quels hex les bombardements feront effet, un certain nombre de Dés de tir (d6) sont lancés. Le nombre de d6 est égal au nombre de pions QG dépensés. Le nombre max de pions QG qui peuvent être dépensés correspond à la puissance de l'artillerie de réserve (puissance inscrite sur le pion à disposition du joueur devant lui). Exemple : le pion d'artillerie de réserve a une puissance de 4, le joueur peut donc dépenser jusqu'à 4 pions QG. Pour chaque pion QG dépensé, le joueur lancera un d6.

Lancez les d6 et placez les Dés obtenus en correspondance avec les numéros d'hex autour du gabarit. Si deux dés ou plus ont obtenus le même score, ils ont également mis "dans le mille" en touchant l'hex central en plus d'avoir touché l'hex concerné autour du gabarit.

Pour résoudre le bombardement de l'artillerie de réserve, on lance ensuite le nombre équivalent de Dés de bataille pour chaque hex autour du gabarit mais également pour l'hex central (« dans le mille »).

Commencez par l'hex central, celui sur lequel est placé le gabarit de Tir et lancez un Dé de bataille pour chaque d6 « dans le mille ».

Exemple #1 : quatre d6 donnent 1 - 4 - 4 - 6. Placez les d6 sur les hex correspondants autour du gabarit. Sachant que deux d6 ont donnés le même résultat de 4, deux Dés de bataille sont attribués à l'hex central en plus d'être également attribués à l'hex numéro 4. Les hex 1 et 6 sont résolus avec un seul dé chacun.

Exemple #2 : quatre d6 donnent 2 - 2 - 4 - 4. Placez les d6 sur les hex correspondants autour du gabarit. Sachant que deux d6 ont donné le même résultat de 2 et deux autres le même résultat de 4 : quatre Dés de bataille sont attribués à l'hex central en plus d'attribuer aux hex 2 et 4 deux Dés de bataille chacun.

Exemple #3 : quatre d6 donnent 2 - 2 - 2 - 4. Placez les d6 sur les hex correspondants autour du gabarit. Sachant que trois d6 ont donnés le même résultat de 2 : placez un cratère d'obus sur l'hex central et résoudre l'hex central avec trois Dés de bataille, en plus d'attribuer trois dés sur l'hex numéro 2 et un seul pour l'hex numéro 4.

Après avoir résolu l'hex central, commencez avec l'hex 1 du gabarit puis continuer dans le sens horaire : lancez 1 Dé de bataille pour chaque d6. Déterminez les pertes et retraites pour chaque hex avant de passer au suivant.

S'il n'y a ni unité, ni barbelé sur un hex : pas besoin de lancer le Dé de bataille pour cet hex.

Touches de l'Artillerie de Réserve et Retraites - Pour l'hex central, une perte est validée pour chaque résultat  et . De plus, un ou plusieurs résultats  peuvent générer une perte après application des modificateurs de terrain : voir les règles de terrain et les modificateurs de protection dus au terrain.

Pour les hex situés autour du gabarit, une perte est validée pour chaque résultat . De plus, un ou plusieurs résultats  peuvent générer une perte chacun après application des modificateurs de terrain : voir les règles de terrain et les modificateurs de protection dus au terrain.

Pour chaque perte validée, une figurine est retirée de l'unité. Quand la dernière figurine de l'unité ennemie est éliminée, placez une Médaille sur votre Carte Victoire. S'il y a plus de touches que de figurines dans l'unité, ces touches en surplus sont perdues.

Récupérez un pion QG pour chaque symbole  obtenu.

Un résultat  ne génère pas de perte mais peut forcer l'unité à retraiter. Après avoir résolu toutes les touches et enlevé les pertes, on s'occupe des retraits : voir les règles de Retraite. À noter que certains types de terrain permettent d'ignorer un ou plusieurs  : voir les règles de Terrain et les effets sur les retraits.

Bombardement d'Artillerie de Réserve et Cratères - (d6) Quand un triplé ou plus est obtenu, un cratère d'obus est placé sur l'hex central (à moins qu'il n'ait déjà une tuile de cratère). Quand le jet de Dé de bataille est effectué pour cet hex central et dans cette situation, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les résultats comptent.

Exemple : 4 d6 donnent 1 - 4 - 4 - 4. Placez les d6 sur les hex appropriés autour du gabarit de tir. Grâce au triple résultat de 4, c'est un tir dévastateur dans le mille : un cratère est placé sur l'hex central. Trois Dés de bataille sont ensuite lancés pour l'hex central ainsi que pour l'hex numéro 4. Pour ce combat et dans cette situation, aucun modificateur de terrain ne sera pris en compte sur l'hex central.



CARTES COMBAT

Les cartes Combat et les pions QG sont les biens les plus précieux en possession d'un joueur. Les cartes Combat, en termes de jeu, représentent les actions militaires et événements tactiques de la 1ère Guerre Mondiale ainsi que des compétences particulières d'unités. Ces cartes permettent de gêner l'armée ennemie, de rendre plus efficace une unité ou bien de faire basculer le cours d'une bataille.

Un joueur peut posséder cinq cartes Combat maximum, à moins que les notes de scénario ne disent autre chose. Un joueur ne peut piocher une nouvelle carte si cela revient à dépasser ce nombre maximum.

Chaque carte Combat comprend les informations suivantes :

- ◆ Titre : Le nom de la carte Combat.
- ◆ Coût : Le prix en pions QG que devra payer un joueur, grâce à sa réserve, pour activer la carte Combat. Les pions QG sont littéralement le carburant nécessaire aux actions (et actions spéciales) d'une carte Combat. Certaines cartes Combat ont un coût de zéro pion QG.
- ◆ Phase de Jeu : Ce texte explique à quel moment dans le tour de jeu la carte Combat doit être jouée.
- ◆ Cible : Texte détaillant la cible, le sujet, le bénéficiaire ou la zone d'effet de l'action.
- ◆ Effet : Une description de ce que la carte Combat réalise, ainsi que les règles spéciales en vigueur.



Les joueurs doivent suivre un certain nombre de règles simples, mais cruciales, lorsqu'ils utilisent une carte Combat dans le jeu.

- ◆ Une carte Combat doit toujours être jouée durant la phase de jeu indiquée sur la carte. Certaines cartes peuvent être jouées en dehors du tour, pendant celui de l'adversaire, ou en réaction à l'une de ses actions ou de sa carte Combat.
- ◆ Lorsque vous jouez une carte Combat, placez-la en face de vous durant la phase de jeu appropriée (probablement en réaction à l'une des actions de votre adversaire) et lisez-la à voix haute.
- ◆ Pour pouvoir jouer une carte Combat, le joueur doit être capable de payer immédiatement son coût en pion QG.
- ◆ Le nombre de pions QG requis est dépensé en vous servant dans votre réserve QG. Placer provisoirement ces pions QG sur la carte Combat ; à la fin de votre tour, remettre ces pions dans le pot commun et défausser la carte Combat à proximité du paquet de cartes Combat.
- ◆ Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Combat pendant son tour de jeu.
- ◆ Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Combat pendant le tour de jeu de son adversaire.
- ◆ S'il y a une contradiction entre les effets de deux cartes Combat jouées l'une après l'autre, la seconde carte prend le dessus sur la première.
- ◆ En cas de conflit entre les règles de base de ce livret et une carte Combat, le texte de la carte est prioritaire. Cependant, les modificateurs de mouvement et de combat dus au terrain s'appliqueront toujours, sauf si la carte stipule le contraire.

La carte Combat « Contre-Espionnage » est une exception à la règle 'une seule carte Combat par joueur et par tour'. Cette carte permet en effet de jouer une seconde carte Combat ce tour : se reporter à la carte pour plus de détails.

PHASE DE JEU DES CARTES COMBAT & LEURS EFFETS

Vous trouverez ici des précisions sur les effets des cartes Combat.

À court de munitions - Accomplir l'action de la carte avant les celles des unités commandées.

Attaque au Gaz - Affecte les unités ennemies qui subissent vos attaques de tir.

Barrage de mitrailleuses - Affecte le combat des unités MI. Si une unité MI est obligée de retraiter parce que l'unité visée la force à retraiter, alors l'unité MI ne peut pas combattre.

Barrage de mortiers - Affecte le combat des unités de mortier.

Brancardiers - Accomplir l'action de la carte avant celles des unités commandées.

Chirurgien - Accomplir l'action de la carte durant la Phase 2 – Transmission des Ordres aux Unités.

Contre-Espionnage - Accomplir l'action de la carte avant celles des unités commandées. Cette carte est une exception à la règle "une seule carte Combat par joueur et par tour". Elle permet en effet de jouer une seconde carte Combat ce tour.

En Avant - Affecte le mouvement des unités de soldats commandées. Testez après chaque mouvement d'unité, et avant d'en bouger une autre.

Espionne Mata Hari - Accomplir l'action de la carte avant celles des unités commandées.

Fumer Tue - Accomplir l'action de la carte avant celles des unités commandées.

Observation - Accomplir l'action de la carte avant celles des unités commandées.

Pigeons Voyageurs - Affecte le nombre d'unités commandées.

Raid de tranchées - Affecte le mouvement et le combat d'une unité d'infanterie commandée. Une unité qui effectue un raid sur une tranchée et qui finalement se retrouve forcée de retraiter à cause de l'unité qu'elle cible ne pourra pas effectuer son raid. Elle peut, cependant, rester dans son hex ou retourner à sa position de départ. Si sa position de départ est occupée, elle ne peut pas y retourner et doit rester dans son hex.

Redéploiement - Affecte toutes les unités commandées de MI et de mortier.

Tacticien - Accomplir l'action de la carte avant celles des unités commandées.

Tir de Barrage - Affecte une unité d'artillerie de réserve qui s'apprête à tirer.

Toutes ces cartes Combat sont jouées en même temps que votre carte de Commandement



Impétuosité - Accomplir l'action de la carte après que l'une de vos unités ait soit éliminé, soit causé la retraite d'une unité ennemie, suite à un corps à corps.

Carte jouée suite à un corps à corps victorieux.

Cuirasse - Accomplir l'action de la carte durant le tour de l'adversaire après son jet de Dés de bataille lors d'un combat à distance.

Carte jouée après que votre adversaire ait fait son jet de Dés de bataille lors de la résolution d'un combat distant.

Crosse & Baïonnette - Accomplir l'action de la carte durant le tour de l'adversaire après son jet de Dés de bataille lors d'un combat à distance.

Carte jouée après que le corps à corps mené par votre adversaire ait été résolu.

Poux - Accomplir l'action de la carte suite au jet des Dés de bataille.

Carte jouée avant vos propres jets de Dés de combat.

Grenade à main - Accomplir l'action de la carte dès l'instant où un corps à corps est déclaré.

Carte jouée avant vos propres jets de Dés de corps à corps.

Tenir à Tout Prix - Cette carte Combat est jouée juste après que votre adversaire ait annoncé une carte Commandement – Phase 1 du tour de jeu de l'adversaire, Jouer une Carte Commandement. Affecte toutes vos unités durant le tour entier de votre adversaire.

Carte jouée en réaction à la carte Commandement de votre adversaire .

Messenger Tué - Cette carte Combat est jouée immédiatement après que votre adversaire annonce une carte Commandement – Phase 1 du tour de jeu de l'adversaire, jouer une Carte Commandement. Affecte le nombre d'ordres que votre adversaire aura annoncé pour son tour.

Carte jouée en réaction à la carte Commandement de votre adversaire .

Meilleure Logistique - Accomplir l'action de la carte pendant la Phase 5 Fin de Tour.

Carte jouée lorsque vous gagnez des pions QG à la fin de votre tour.

Riposte - Accomplir l'action de la carte pendant le tour de votre adversaire, après qu'il ait terminé un combat distant contre une unité.

Carte jouée après que votre adversaire ait fait son jet de Dés de bataille lors de la résolution d'un combat distant.

Pénurie d'obus - Accomplir l'action de la carte pendant le tour de votre adversaire, après qu'il ait déclaré le nombre de d6 d'artillerie de réserve, mais avant qu'il fasse son jet de Dés.

Carte jouée avant que votre adversaire ne fasse le jet de tir de son artillerie de réserve

Embuscade - Accomplir l'action de la carte pendant le tour de l'adversaire dès qu'il déclare un corps à corps, mais avant son jet de combat.

Carte jouée avant le jet de Dés de corps à corps de votre adversaire

Engelures - Accomplir l'action de la carte pendant le tour de votre adversaire, lorsqu'il déplace une unité.

Carte jouée lorsque votre adversaire déplace une unité de soldats.

Cisailles - Accomplir l'action de la carte après que toutes vos unités d'infanterie aient terminé leur mouvement et qu'elles se trouvent sur des hex de barbelés.



CARTES DE COMMANDEMENT

CARTES DE SECTEUR (40 CARTES)

Une carte Commandement de Secteur est reconnaissable par une iconographie représentant le champ de bataille. Chaque carte de secteur est utilisée pour commander un nombre défini d'unités dans un secteur ou bien une combinaison de secteurs du champ de bataille. Cela est mis en évidence par une flèche et un nombre.

Reconnaissance à Gauche - Permet de commander 1 unité dans le secteur gauche. Au moment de tirer une nouvelle carte Commandement, tirez deux cartes, en choisir une et défausser l'autre. Si le scénario indique que le joueur adverse est pressé par le temps, prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement.

Reconnaissance au Centre - Permet de commander 1 unité dans le secteur central. Au moment de tirer une nouvelle carte Commandement, tirez deux cartes, en choisir une et défausser l'autre. Si le scénario indique que le joueur adverse est pressé par le temps, prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement.

Reconnaissance à Droite - Permet de commander 1 unité dans le secteur droit. Au moment de tirer une nouvelle carte Commandement, tirez deux cartes, en choisir une et défausser l'autre. Si le scénario indique que le joueur adverse est pressé par le temps, prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement.

Percée à Gauche - Permet de commander 2 unités dans le secteur gauche.

Percée au Centre - Permet de commander 2 unités dans le secteur central.

Percée à Droite - Permet de commander 2 unités dans le secteur droit.

Attaque à Gauche - Permet de commander 3 unités dans le secteur gauche.

Attaque au Centre - Permet de commander 3 unités dans le secteur central.

Attaque à Droite - Permet de commander 3 unités dans le secteur droit.

Offensive à Gauche - Permet de commander toutes les unités présentes dans le secteur gauche.

Offensive au Centre - Permet de commander toutes les unités présentes dans le secteur central.

Offensive à Droite - Permet de commander toutes les unités du secteur droit.

Reconnaissance en Force - Permet de commander 1 unité dans chaque secteur.

En Avant - Permet de commander 2 unités du champ de bataille dans chaque secteur.

Manœuvre - Permet de commander 2 unités dans le secteur gauche et dans le secteur droit.



CARTES TACTIQUES (18 CARTES)

Une carte tactique permet de commander des unités à travers le champ de bataille dans n'importe quel secteur et autorise ces unités commandées à se déplacer et/ou combattre différemment de ce qui est autorisé par les règles de base.

Attaque d'Infanterie - Commandez toutes les unités d'infanterie présentes dans 1 secteur. Les unités peuvent bouger jusqu'à 2 hex et combattre ou bouger de 3 hex sans combattre. Les modificateurs de terrain s'appliquent pour le mouvement et le combat. Si vous n'avez pas d'unité d'infanterie, commandez une unité de votre choix. (3 cartes)

Les MI et les unités de mortier ne sont pas considérés comme des unités d'infanterie et ne sont pas commandées via la carte 'Attaque d'Infanterie'.

Bombardement d'Artillerie - Commandez votre artillerie de réserve. L'artillerie de réserve peut tirer 2 fois, mais dépensera des pions QG pour un seul tir - Ou - Commandez 1 unité de votre choix. (2 cartes)

Contre-Attaque - Lorsque vous jouez cette carte, elle devient la copie de la carte Commandement jouée par votre adversaire à son tour précédent. Suivez les instructions de cette carte comme si vous étiez en train de la jouer, exception faite : inversez n'importe quelle référence de secteur de la carte (le secteur gauche devient le secteur droit et vice versa). (2 cartes)

Sifflets & Clairons - Ordonnez une avance générale. Commandez un groupe d'unités du champ de bataille qui sont dans des hex adjacents, liés et contigus. (1 carte).

Ordre d'en Haut - Commandez 1 unité du champ de bataille pour chaque pion QG que vous dépensez. Placez un pion QG sur les unités commandées afin de les repérer. Enlevez le pion après que l'unité se soit déplacée sans combattre ou bien après un combat de l'unité si éligible. Vous ne gagnerez pas de pions QG avec les jets de combat pendant ce tour. (3 cartes)

Grande Foire - Pour chaque carte Commandement en votre possession, y compris celle-ci, lancez 1 Dé. Un symbole  commande 1 unité d'infanterie. Un symbole  commande 1 unité MI ou 1 unité de Mortier. Un symbole  commande 1 unité du champ de bataille de votre choix. Récupérez un pion QG pour chaque symbole . Les unités commandées combattent avec un Dé supplémentaire ce tour-ci. Enfin, mélangez de nouveau le paquet de cartes Commandement ainsi que le paquet de cartes Combat en incluant les cartes défaussées. (1 carte) Une carte Combat qui stipule "Carte jouée avec votre carte de Commandement" - cette carte doit être jouée avant le jet de Dés de la 'Grande Foire'.

Tempête de feu - Commandez 4 unités du champ de bataille afin de combattre à distance avec 1 Dé supplémentaire ce tour. Les unités commandées ne peuvent pas se déplacer. Les unités adjacentes à une unité ennemie ne peuvent pas être commandées. (3 cartes) Une carte Commandement « Tempête de Feu » ne permet pas aux unités de se déplacer, donc une carte Combat 'Redéploiement' ne peut être jouée avec une carte Commandement « Tempête de feu » et permettre à une unité MI ou de Mortier de se déplacer pendant ce tour.

Frapper le premier - Jouez cette carte après que votre adversaire ait déclaré un corps à corps, mais avant qu'il ne lance ses Dés. Votre unité en défense attaquera en premier. Si l'unité adverse n'est pas éliminée ou n'a pas retraits, elle peut combattre comme initialement prévu par son ordre. À la fin du tour, vous tirez une carte Commandement en premier. (1 carte)

Remplacements - Lancez un Dé pour chaque carte Commandement en votre possession, celle-ci y compris. Pour chaque symbole , une perte retourne dans une unité d'infanterie. Pour chaque symbole  ou , une perte retourne dans une unité du champ de bataille de votre choix. Une unité ne peut avoir plus de figurines qu'elle n'en avait à l'origine. Si une unité gagne au moins une figurine, elle est aussi commandée. On ne peut pas récupérer un Spécialiste. (1 carte)

Relève & Repli - Commandez 4 unités de soldats pour soutenir des camarades en 1ère ligne ou bien pour ordonner un repli stratégique. Une unité commandée peut se déplacer jusqu'à 6 hex mais elle doit s'arrêter dans un hex adjacent à une unité amie. Les unités commandées peuvent traverser des unités amies et les terrains non infranchissables (ex : forêt). Ces unités ne peuvent pas combattre ce tour. (1 carte). Les unités d'infanterie, de MI et de Mortier sont toutes considérées comme des unités de soldats et peuvent être commandées par l'activation de cette carte.

TERRAINS

Vous trouverez ci-après une description détaillée de chaque type de terrain avec leurs effets sur le mouvement, les réductions de combat, les protections et la Ligne de Vue.

La Grande Guerre utilise une approche différente pour simuler les particularités de la Première Guerre Mondiale. Dans la plupart des cas, le nombre de Dés lancés par une unité attaquante reste constant, peu importe l'hex de terrain occupé par l'unité ennemie. Au contraire, c'est l'unité ennemie qui reçoit une protection due au terrain qu'elle occupe, lui permettant d'ignorer un ou plusieurs résultats. De plus, certains terrains permettent également d'ignorer des résultats 🚩.

Chaque description de terrain ou de pion comprend les informations suivantes :

- ⊕ Mouvement : Effet pour avoir bougé sur cet hex.
- ⊕ Combat : Effet sur le combat en fonction de l'hex d'où est menée l'attaque et également en fonction de l'hex sur lequel se trouve la cible.
- ⊕ Ligne de Vue : Si le terrain bloque la ligne de vue.

Bien que non listé sous chaque caractéristique de terrain et pour rappel, lors d'un corps à corps chaque résultat 💀 est une touche.

CAMPAGNE

Mouvement

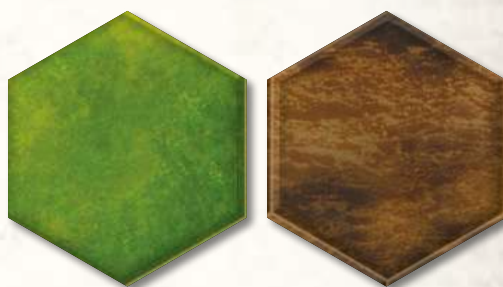
- ⊕ Pas de pénalité.

Combat

- ⊕ Aucune perte de Dés de bataille pour l'unité en attaque.
- ⊕ Une unité sur un hex de campagne ne peut profiter d'aucune protection de terrain.
- ⊕ Une unité, qui se déplace sur ou qui est déjà présente sur un hex de campagne, ne réduit pas le nombre de Dés de bataille qu'elle lance.
- ⊕ Une unité sur un hex de campagne, qui est prise pour cible en combat à distance ou en corps à corps, ne bénéficie pas de protection (ne peut ignorer les symboles 🏃 et 🚩).
- ⊕ Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', placez un cratère d'obus sur l'hex de campagne au centre du gabarit. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est toujours considéré comme un hex de campagne pour les mouvements mais considéré comme un hex de cratère d'obus pour les combats.

Ligne de Vue

- ⊕ Un hex de campagne ne bloque pas la ligne de vue.



FORÊT

Mouvement

- ⊗ Une unité qui entre dans un hex de forêt doit s'arrêter et ne plus bouger pour le restant du tour.

Combat

- ⊗ Une unité qui entre dans un hex de forêt peut combattre mais elle perd 1 Dé de bataille pour ce tour.
- ⊗ Une unité qui est déjà sur un hex de forêt ne perd pas de Dé de bataille.
- ⊗ Une unité sur un hex de forêt prise pour cible en combat à distance ou en corps à corps ignorera 1 symbole .
- ⊗ Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', placer un cratère d'obus sur l'hex de forêt au centre du gabarit. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est toujours considéré comme un hex de forêt pour les mouvements mais considéré comme un hex de cratère d'obus pour les combats.

Ligne de Vue

- ⊗ Un hex de forêt bloque la ligne de vue.



BÂTIMENTS

Mouvement

- ⊗ Une unité qui entre dans un hex de bâtiment doit s'arrêter et ne plus bouger pour le restant du tour.

Combat

- ⊗ Une unité qui entre dans un hex de bâtiment peut combattre mais elle perd 1 Dé de bataille pour ce tour.
- ⊗ Une unité qui est déjà sur un hex de bâtiment ne perd pas de Dé de bataille.
- ⊗ Une unité sur un hex de bâtiment prise pour cible en combat à distance ou en corps à corps ignorera 1 symbole  et pourra ignorer 1 .
- ⊗ Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', placer un cratère d'obus sur l'hex de bâtiment au centre du gabarit. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est considéré comme un hex de bâtiment en ruine pour les mouvements et les combats.

Ligne de Vue

- ⊗ Un hex de bâtiment bloque la ligne de vue.



COLLINE

Mouvement

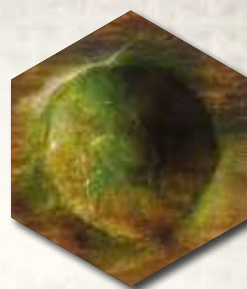
- ⊗ Pas de pénalité.

Combat

- ⊗ Aucune perte de Dés de bataille pour l'unité en attaque.
- ⊗ Une unité sur un hex de colline prise pour cible en combat à distance ignorera 1 symbole .
- ⊗ Une unité sur un hex de colline prise pour cible en corps à corps depuis un hex qui n'est pas une colline ignorera 1 symbole .
- ⊗ Une unité sur un hex de colline prise pour cible en corps à corps depuis un autre hex de colline ne pourra ignorer aucun symbole .
- ⊗ Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', placer un cratère d'obus sur l'hex de colline au centre du gabarit. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est toujours considéré comme un hex de colline pour les mouvements mais considéré comme un hex de cratère d'obus pour les combats.

Ligne de Vue

- ⊗ Un hex de colline bloque la ligne de vue vers les unités situées derrière cet hex de colline.
- ⊗ Une unité située à un niveau plus bas a une ligne de vue sur le premier hex de colline et vice versa.
- ⊗ Une unité située à un niveau plus bas n'a pas de ligne de vue sur un second hex de colline alors que cette ligne de vue traverse un premier hex de colline et vice versa (c'est-à-dire qu'une unité située plus bas n'est pas capable de voir, ou d'être vue, si au moins un autre hex de colline est entre les deux unités).
- ⊗ La ligne de vue entre 2 unités sur des hex de colline n'est pas bloquée si cette ligne de vue traverse uniquement des hexes de colline. On considère que les 2 unités sont sur un plateau formé par ces hex de colline.
- ⊗ La ligne de vue entre 2 unités sur des hex de colline n'est pas bloquée par un hex intermédiaire de niveau inférieur sauf si cet hex est occupé par une unité ou un terrain qui bloque la ligne de vue.



BÂTIMENT EN RUINE

Mouvement

- ⊗ Une unité qui entre dans un bâtiment en ruine doit s'arrêter et ne plus bouger pour le restant du tour.

Combat

- ⊗ Aucune perte de Dés de bataille pour l'unité en attaque.
- ⊗ Une unité sur un hex de bâtiment en ruine prise pour cible en combat à distance ou en corps à corps ignorera 1 symbole  et pourra ignorer 1 .
- ⊗ Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', il est inutile de placer un autre cratère d'obus sur l'hex de bâtiment en ruine. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est toujours considéré comme un hex de bâtiment en ruine pour les mouvements et les combats.

Ligne de Vue

- ⊗ Un hex de bâtiment en ruine bloque la ligne de vue.



TRANCHÉE

Mouvement

- ⊗ Pas de pénalité.

Combat

- ⊗ Aucune perte de Dés de bataille pour l'unité en attaque.
- ⊗ Une unité sur un hex de tranchée prise pour cible en combat à distance ignorera 2 symboles  et pourra ignorer 2 .
- ⊗ Une unité sur un hex de tranchée prise pour cible en corps à corps ignorera 1 symbole  et pourra ignorer 1 .
- ⊗ Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', placer un cratère d'obus sur l'hex de tranchée au centre du gabarit. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est toujours considéré comme un hex de tranchée pour les mouvements mais considéré comme un hex de cratère d'obus pour les combats.

Ligne de Vue

- ⊗ Un hex de tranchée ne bloque pas la ligne de vue.
- ⊗ Une unité sur un hex de tranchée bloque la ligne de vue.



CRATÈRE D'OBUS

Mouvement

- ⊗ Pas de pénalité.

Combat

- ⊗ Aucune perte de Dés de bataille pour l'unité en attaque.
- ⊗ Une unité sur un hex de cratère d'obus prise pour cible en combat à distance ou en corps à corps ignorera 1 symbole  et pourra ignorer 1 .
- ⊗ Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', il est inutile de placer un autre cratère d'obus sur l'hex qui contient déjà un pion de cratères d'obus. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est toujours considéré comme un hex de cratère d'obus pour les mouvements et les combats.

Ligne de Vue

- ⊗ Un hex de cratère d'obus ne bloque pas la ligne de vue.
- ⊗ Une unité sur un hex avec un pion de cratère d'obus bloque la ligne de vue.



CRATÈRE DE MINE

Mouvement

- ⊗ Une unité qui entre dans un hex de cratère de mine doit s'arrêter et ne plus bouger pour le restant du tour.
- ⊗ Une unité qui sort d'un hex de cratère de mine doit s'arrêter sur l'hex adjacent et ne plus bouger pour le restant du tour.

Combat

- ⊗ Aucune perte de Dés de bataille pour l'unité en attaque.
- ⊗ Une unité sur un hex de cratère de mine prise pour cible en combat à distance ou en corps à corps ignorera 1 symbole  et pourra ignorer 1 .
- ⊗ Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', on ne place pas un cratère d'obus sur l'hex de cratère de mine. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur l'hex central pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est toujours considéré comme un hex de cratère de mine pour les mouvements et les combats.

Ligne de Vue

- ⊗ Un hex avec un pion de cratère de mine ne bloque pas la ligne de vue.
- ⊗ Une unité sur un hex de cratère de mine bloque la ligne de vue.



BARBELÉS

Mouvement

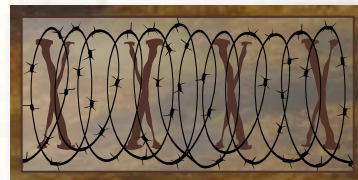
- ⊗ Une unité qui entre dans un hex avec un pion barbelés doit s'arrêter et ne plus bouger pour le restant du tour.

Combat

- ⊗ Une unité d'infanterie sur un hex avec un pion barbelés peut choisir d'enlever ce pion barbelés au lieu de combattre.
- ⊗ Une unité de soldats sur un hex avec un pion barbelés peut combattre mais elle perd 1 Dé de bataille pour ce tour.
- ⊗ Une unité sur un hex avec un pion barbelés ne peut profiter d'aucune protection de terrain.
- ⊗ Quand un jet de tir d'artillerie de réserve donne un  sur un hex contenant un pion barbelés, enlever le pion barbelés sans créer de cratère d'obus dans ce cas présent.
- ⊗ Quand une unité de mortier obtient un  sur un hex avec un pion barbelés, retirer le pion barbelés.
- ⊗ Lorsque les d6 de tir de l'artillerie de réserve forment un triplé ou plus 'dans le mille', retourner le pion barbelés sur sa face cratère d'obus au centre du gabarit. Lorsque le jet de Dés de bataille est effectué sur cet hex pour ce combat, toutes les protections de terrain sont ignorées et tous les symboles du jet de Dés sont pris en compte. L'hex, après ce combat, est considéré comme un hex de cratère d'obus pour les mouvements et les combats.

Ligne de Vue

- ⊗ Un hex avec un pion barbelés ne bloque pas la ligne de vue.



SCÉNARIOS

- ⊗ Command & Colours – Scénario d'introduction 1
- ⊗ Command & Colours – Scénario d'introduction 2
- ⊗ Loos (2ème Division, Attaque de Diversion) - 25 Septembre 1915
- ⊗ Loos (Redoute Hohenzollern [1]) - 25 Septembre 1915
- ⊗ Loos (Contre-Attaque Allemande) - 27 Septembre 1915
- ⊗ Loos (Combat pour les Tranchées) - 29 Septembre au 3 Octobre 1915
- ⊗ Loos (Nouvelle Offensive Britannique) - 13-14 Octobre 1915
- ⊗ La Somme (Explosion de Mine sur la Crête des Aubépines) - 1 Juillet 1916
- ⊗ La Somme (La Vallée de la Purée [2] & La Boisselle) - 1 Juillet 1916
- ⊗ La Somme (La Vallée de la Saucisse [3] & La Boisselle) - 1 Juillet 1916
- ⊗ La Somme (Mametz) - 1 Juillet 1916
- ⊗ La Somme (Bois de Mametz) - 7-10 Juillet 1916
- ⊗ Crête de Vimy (1er & 2ème Divisions d'Infanterie Canadienne) – 9 avril 1917
- ⊗ Crête de Vimy (Colline 145) - 9-10 Avril 1917
- ⊗ Crête de Vimy (Le Bourgeon [4]) - 12 Avril 1917
- ⊗ Crête de Vimy (Le Bois en Hache [5]) - 12 Avril 1917

[1] Le terme 'The Dump' décrit une vaste zone d'amoncellements industriels dont les allemands se servaient pour avoir un meilleur point de vue du champ de bataille. Ces zones étaient régulièrement bombardées et les soldats britanniques les surnommaient « the Dump », c'est-à-dire le « Crassier ».

[2] 'The Mash Valley', littéralement traduit par 'la Vallée de la Purée'. Ainsi nommée par les soldats, non sans humour (à cause de la boue ?). Vallée proche d'Ovillers.

[3] 'The Sausage Valley', littéralement traduit par 'la Vallée de la Saucisse'. Ainsi nommée par les soldats, non sans humour (en rapport avec la boucherie que représentaient ces combats ?). Vallée proche de Contalmaison.

[4] 'The Pimple', dont le sens littéral est 'le Bouton', est traduit par 'le Bourgeon'. Les troupes canadiennes s'étaient emparées de l'ensemble de la crête de Vimy, à l'exception de deux points : la colline 145 et le 'Bourgeon' (élévation sur laquelle fut érigée la Croix Canadienne du sacrifice).

[5] 'Le Bois en Hache' est aujourd'hui rebaptisé 'Le Bois Soil' à Angres.

Légende de Mise en Place

- ⊗  : Infanterie allemande
- ⊗  : Infanterie britannique
- ⊗  : Mitrailleuse
- ⊗  : Mortier
- ⊗  : Grenadier

SCÉNARIO 1 - COMMAND AND COLOURS - SCÉNARIO D'INTRODUCTION 1

Les scénarios d'introduction 1 et 2 ne correspondent pas à des batailles historiques : ils sont conçus pour vous familiariser progressivement, vous et un ami, aux bases du combat de tranchées de la première guerre mondiale. Le scénario 1 présente les différentes unités de la première guerre mondiale ainsi que les tranchées, tandis que le scénario 2 introduit la procédure de bombardement du No Man's Land, les barbelés et les médailles d'objectifs additionnelles.

Le format suivant est utilisé pour l'ensemble des scénarios:

- ⊕ Un court résumé de la bataille (en général dans cette partie).
- ⊕ Une carte de scénario, avec tuiles de terrain, et unités placées sur le champ de bataille.
- ⊕ Les conditions de départ pour chaque armée : les cartes Commandement, les cartes Combat, les pions QG, la puissance de l'artillerie de réserve, le Premier joueur.
- ⊕ Notes de scénario : conditions de victoire et règles spéciales.



Allemands

- ⊕ 5 Cartes Commandement
- ⊕ 2 Cartes Combat
- ⊕ 6 pions QG
- ⊕ 4 Artillerie de Réserve

Britanniques

- ⊕ 5 Cartes Commandement
- ⊕ 2 Cartes Combat
- ⊕ 6 pions QG
- ⊕ 4 Artillerie de Réserve
- ⊕ JOUE EN PREMIER

Victoire - 6 Médailles

- ⊕ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.

Règles Spéciales

- ⊕ Aucune.

Rappel pour la mise en place

- ⊕ Placez les tuiles de terrain, placez les unités, prenez une carte Victoire, prenez un pion d'artillerie de réserve force 4, mélangez et distribuez 5 cartes Commandement, mélangez et distribuez 2 cartes Combat, prenez 6 pions QG.

SCÉNARIO 2 - COMMAND AND COLOURS - SCÉNARIO D'INTRODUCTION 2

Les scénarios d'introduction 1 et 2 ne correspondent pas à des batailles historiques : ils sont conçus pour vous familiariser progressivement, vous et un ami, aux bases du combat de tranchées de la première guerre mondiale. Le scénario 1 présente les différentes unités de la première guerre mondiale et les tranchées, tandis que le scénario 2 fournit plus de cartes Combat et de pions QG pour chaque camp et introduit le bombardement de No Man's Land, les barbelés et les médailles d'objectifs additionnelles.

Rappel pour la mise en place – Placez les tuiles de terrain, placez les unités, récupérez une carte Victoire, prenez un pion d'artillerie de réserve force 4, mélangez et distribuez 5 cartes Commandement, mélangez et distribuez 3 cartes Combat, le joueur allemand prend 8 pions QG et le joueur britannique prend 10 pions QG, le joueur britannique résout le bombardement du No Man's Land.



Allemands

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

Britanniques

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

Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces britanniques obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif [voir p.20] au début de leur tour si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande sur la ligne de front. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- Les forces britanniques sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles spéciales

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

SCÉNARIO 3 – LOOS (2ÈME DIVISION ATTAQUE DE DIVERSION) – 25 SEPTEMBRE 1915

Après avoir conquis une large zone comprenant le nord de la France et la Belgique, les forces allemandes ont adopté une posture défensive. L'armée française, commandée par Joffre, a mené un certain nombre d'offensives sanglantes de faible envergure début 1915, mais toutes ont échoué à changer cette situation. Le nouveau plan de Joffre qui consistait en une offensive majeure franco-britannique à proximité de Loos (région industrielle du nord-est de la France) ne fut pas bien accueilli par le commandant britannique Sir Douglas Haig qui n'avait pas d'autre choix que de se soumettre, considérant que les Britanniques n'étaient encore qu'un partenaire mineur dans la guerre terrestre sur le territoire français. À 6h00 du matin, une attaque d'envergure destinée à faire diversion fut lancée par la 2ème Division, au nord du canal de La Bassée. La progression jusqu'aux tranchées allemandes en première ligne fut rapide, mais au fur et à mesure qu'elles approchaient de la seconde ligne, les unités tombèrent sous le feu de mitrailleuses lourdes. Une contre-attaque puissamment menée par les allemands obligea les britanniques à retraiter jusqu'à leurs tranchées initiales. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- ⊗ 5 Cartes Commandement
- ⊗ 3 Cartes Combat
- ⊗ 10 pions QG
- ⊗ 4 Artillerie de Réserve

Britanniques

- ⊗ 5 Cartes Commandement
- ⊗ 3 Cartes Combat
- ⊗ 8 pions QG
- ⊗ 3 Artillerie de Réserve
- ⊗ JOUE EN PREMIER

Victoire – 6 Médailles

- ⊗ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- ⊗ Les forces britanniques obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20] si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande sur la ligne de front. Ceci est également valable pour la seconde ligne, pourvu que la première ligne soit aussi occupée. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- ⊗ Les forces britanniques sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles Spéciales

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

SCÉNARIO 4 – LOOS (REDOUTE HOHENZOLLERN) – 25 SEPTEMBRE 1915

La bataille de Loos eu lieu du 25 septembre au 15 octobre 1915. La redoute Hohenzollern, considérée par les planificateurs britanniques comme l'un des points défensifs le plus fort des lignes allemandes, était en fait un complexe minier d'avant-guerre. Les crassiers, larges zones où s'entassaient les déchets de minerais, fournissait aux allemands un excellent point de vue sur la campagne environnante. Avec cet objectif en vue, le 25 septembre, la 9ème Division écossaise monta à l'assaut contre la 117ème Division d'Infanterie allemande défendant la redoute Hohenzollern. Les unités de tête britannique avancèrent à travers les barbelés sectionnés et prirent rapidement la façade de la redoute. La seconde ligne de tranchées fut également prise, mais les pertes commençaient à s'accumuler car l'assaut fut pris dans un tir croisé mortel. Il est alors apparu comme certain qu'un échec sur le flanc gauche signifierait pour la brigade qu'elle ne pourrait progresser davantage. Elle opte alors pour une posture défensive depuis les tranchées fraîchement capturées afin de se réorganiser. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

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

Britanniques

- ⊗ 6 Cartes Commandement
- ⊗ 4 Cartes Combat
- ⊗ 10 pions QG
- ⊗ 4 Artillerie de Réserve
- ⊗ JOUE EN PREMIER

Victoire - 6 Médailles

- ⊗ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- ⊗ Les forces britanniques obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20] si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande sur la ligne de front. Ceci est également valable pour la seconde ligne, pourvu que la première ligne soit aussi occupée, ainsi que pour la troisième ligne à condition que les première et seconde lignes de tranchées soient aussi occupées. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- ⊗ Les forces britanniques sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles spéciales

- ⊗ Le joueur britannique résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- ⊗ L'Avantage d'Observation pour l'Artillerie de Réserve revient au camp qui a le plus d'unités sur les hex du 'Crassier' et les hex adjacents. Le camp ayant l'Avantage d'observation ne dépense pas de pion QG pour le 1er d6 de tir d'artillerie. [1d6 coûte 0 pion QG, 2d6 coûtent 1 pions QG et ainsi de suite] Cependant, le nombre maximum de Dé d'artillerie reste le même.

SCÉNARIO 5 – LOOS (CONTRE-ATTAQUE ALLEMANDE) – 27 SEPTEMBRE 1915

La bataille de Loos eu lieu du 25 septembre au 15 octobre 1915. Le 27 septembre, les Allemands se lancent dans une contre-attaque féroce pour tenter de reprendre « Le Crassier » et la Redoute. Renforcés par différents éléments, les Allemands repoussent avec succès les hommes de la Brigade britannique épuisés par le manque de nourriture, d'eau et de sommeil depuis 48 heures. En reprenant « Le Crassier », les Allemands purent mettre en avant des mitrailleuses lourdes afin de soutenir l'attaque contre les tranchées de la Redoute Hohenzollern. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- ⊗ 6 Cartes Commandement
- ⊗ 4 Cartes Combat
- ⊗ 9 pions QG
- ⊗ 4 Artillerie de Réserve
- ⊗ JOUE EN PREMIER

Britanniques

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

Victoire – 6 Médailles

- ⊗ Les forces allemandes obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20] si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée britannique sur la ligne de front. Placez un pion d'objectif, face allemande apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- ⊗ Les forces allemandes sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur britannique peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles Spéciales

- ⊗ Le joueur allemand résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- ⊗ L'Avantage d'observation pour l'Artillerie de Réserve revient au camp qui a le plus d'unités sur les hex du 'Crassier' et les hex adjacents. Le camp ayant l'Avantage d'Observation ne dépense pas de pion QG pour le 1er d6 de tir d'artillerie. [1d6 coûte 0 pion QG, 2d6 coûtent 1 pions QG et ainsi de suite] Cependant, le nombre maximum de Dé d'artillerie reste le même.

SCÉNARIO 6 - LOOS (COMBAT POUR LES TRANCHÉES) - 29 SEPTEMBRE AU 3 OCTOBRE 1915

La bataille de Loos eu lieu du 25 septembre au 15 octobre 1915. Les combats les plus importants sur le reste du front tirant à leur fin, les tranchées de la Redoute Hohenzollern devinrent une priorité et chaque camp dépêcha des renforts sur ce secteur. Des combats désespérés se poursuivent pour le contrôle de la Redoute Hohenzollern, mais dans les jours qui suivent, les allemands se préparent pour tenter de repousser les britanniques sur leur position initiale. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- ⊕ 5 Cartes Commandement
- ⊕ 3 Cartes Combat
- ⊕ 6 pions QG
- ⊕ 4 Artillerie de Réserve
- ⊕ JOUE EN PREMIER

Britanniques

- ⊕ 5 Cartes Commandement
- ⊕ 3 Cartes Combat
- ⊕ 6 pions QG
- ⊕ 4 Artillerie de Réserve
- ⊕ JOUE EN PREMIER

Victoire - 7 Médailles

- ⊕ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- ⊕ Les trois lignes de tranchées de la Redoute Hohenzollern attribuent une Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre (début de tour) [voir p.20]. Le camp qui occupe une majorité absolue d'hex dans le groupe d'hex d'objectif gagne 1 pion d'objectif provisoire. Placez un pion d'objectif, face allemande apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle au début du scénario.

Règles spéciales

- ⊕ Pour déterminer le 1er joueur, chaque camp lance 2d6. Le joueur avec le plus haut score bouge en premier.
- ⊕ L'Avantage d'observation pour l'Artillerie de Réserve revient au camp qui a le plus d'unités sur les hex du 'Crassier' et les hex adjacents. Le camp ayant l'Avantage d'observation ne dépense pas de pion QG pour le 1er d6 de tir d'artillerie. [1d6 coûte 0 pion QG, 2d6 coûtent 1 pions QG et ainsi de suite] Cependant, le nombre maximum de Dé d'artillerie reste le même.

SCÉNARIO 7 – LOOS (NOUVELLE OFFENSIVE BRITANNIQUE) – 13-14 OCTOBRE 1915

La bataille de Loos eu lieu du 25 septembre au 15 octobre 1915. Avant l'attaque du 13 octobre, les Britanniques ont intensément bombardé les positions allemandes sans provoquer de dommages suffisants aux positions ennemies ni aux barbelés. Immédiatement après avoir effectué une sortie de tranchée, la 137ème Brigade qui évoluait à découvert, fut cueillie par le feu de mitrailleuses lourdes et ne put rien faire. La 138ème Brigade avança directement vers la Redoute Hohenzollern et pour un court instant, les Britanniques furent maîtres des tranchées sur la ligne de front. Les grenadiers Allemands contre-attaquèrent en si grand nombre, par rapport aux Britanniques retranchés, qu'en peu de temps des groupes isolés de soldats Britanniques retraits pour se réfugier dans leurs propres tranchées. Bien que des combats mineurs continuèrent durant des semaines, l'offensive de Loos arrivait effectivement à son terme. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- 6 Cartes Commandement
- 4 Cartes Combat
- 9 pions QG
- 5 Artillerie de Réserve

Britanniques

- 6 Cartes Commandement
- 4 Cartes Combat
- 9 pions QG
- 4 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

Victoire – 6 Médailles

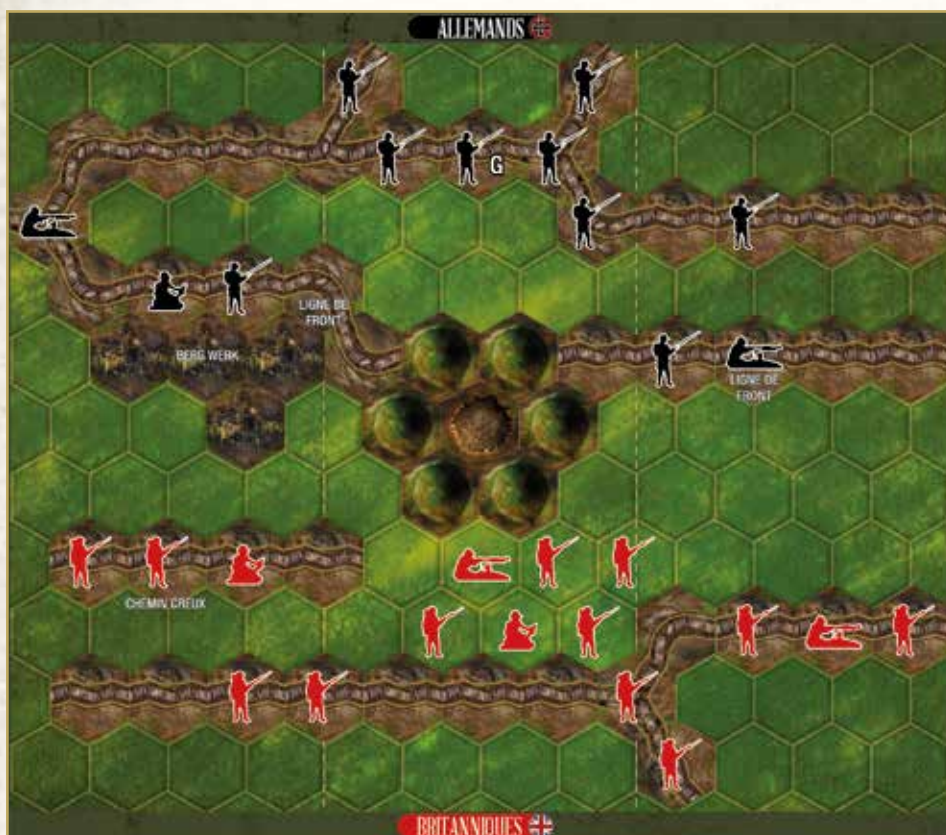
- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces britanniques obtiennent 1 Médaille d'Objectif Provisoire au début de leur tour [voir p.20] si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande sur la ligne de front allemande. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- Les forces britanniques sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles Spéciales

- Le joueur britannique résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- L'Avantage d'observation pour l'Artillerie de Réserve revient au camp qui a le plus d'unités sur les hex du 'Crassier' et les hex adjacents. Le camp ayant l'Avantage d'observation ne dépense pas de pion QG pour le 1er d6 de tir d'artillerie. [1d6 coûte 0 pion QG, 2d6 coûtent 1 pions QG et ainsi de suite] Cependant, le nombre maximum de Dé d'artillerie reste le même.

SCÉNARIO 8 – LA SOMME (EXPLOSION DE MINE SUR LA CRÊTE DES AUBÉPINES) – 1ER JUILLET 1916

Les plans initiaux de la bataille de La Somme étaient ambitieux, mais le désastre français à Verdun, en ce début 1916, obligea à les revoir à la baisse. Cela signifiait que la plus grande partie des ressources offensives devaient être fournies non plus par la France mais par l'armée Britannique. Une longue semaine de bombardement britannique précéda l'attaque et, tôt dans la journée du 1er juillet, d'imposantes mines qui avaient été placées sous les lignes allemandes furent déclenchées. À Beaumont-Hamel, la 29ème Division britannique monta à l'assaut du cratère formé par l'explosion de la mine afin d'en prendre possession. En parallèle, une attaque fut également lancée depuis un chemin creux. Les Allemands, réalisant l'importance de ce cratère, y lancèrent également leurs troupes. Les combats furent féroces autour du cratère ainsi que dans les bois mais arrivant à court de munitions, la résistance britannique s'amenuisa et les survivants n'eurent d'autres choix que de retraiter jusqu'à leurs lignes. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- ◆ 5 Cartes Commandement
- ◆ 2 Cartes Combat
- ◆ 7 pions QG
- ◆ 5 Artillerie de Réserve

Britanniques

- ◆ 5 Cartes Commandement
- ◆ 3 Cartes Combat
- ◆ 7 pions QG
- ◆ 5 Artillerie de Réserve
- ◆ JOUE EN PREMIER

NO-MAN'S-LAND

Victoire - 6 Médailles

- ◆ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- ◆ Les forces britanniques obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20] si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande sur la ligne de front allemande. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- ◆ Les forces britanniques obtiennent une Médaille Permanente d'Objectif [voir p.20] pour chaque unité, accomplissant une percée, qui réussit à quitter le champ de bataille via la Ligne Arrière allemande.
- ◆ L'hex de cratère de mine et les 6 hex de collines attribuent une Médaille Provisoire d'Objectif de Surnombre de Début de Tour [voir p.20] : 1 pion d'objectif au bénéfice du camp en surnombre sur ces hex.

- ◆ Les forces britanniques sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles spéciales

- ◆ Le joueur britannique résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- ◆ Le chemin creux fournit un couvert et permet à une unité qui se trouve sur un de ces hex d'ignorer 1 symbole  et 1 symbole .

SCÉNARIO 9 – LA SOMME (LA VALLÉE DE LA PURÉE & LA BOISSELLE) – 1ER JUILLET 1916

Les 8ème et 34ème Divisions britanniques avaient pour objectif la prise de la ville de La Boisselle. La 8ème Division lança une attaque par le nord, en remontant la vallée de la Purée, entre Ovillers et La Boisselle, pendant que la 34ème Division remontait la vallée de la Saucisse et prenait de flanc La Boisselle par le sud. Deux énormes mines furent déclenchées pour ouvrir une brèche dans les défenses allemandes. Mais les mines ainsi que le bombardement britannique ayant eu lieu toute la semaine précédente, eurent peu d'effet sur les Allemands. Aussitôt que le bombardement prit fin, les Allemands réintégrèrent leurs tranchées et les Britanniques se jetèrent dans la gueule du loup car le terrain traversé n'offrait que peu de couvert. Certaines tranchées allemandes furent conquises mais, la ville de La Boisselle restait sous contrôle allemand à la tombée de la nuit. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- ⊗ 5 Cartes Commandement
- ⊗ 3 Cartes Combat
- ⊗ 7 pions QG
- ⊗ 5 Artillerie de Réserve

Britanniques

- ⊗ 5 Cartes Commandement
- ⊗ 3 Cartes Combat
- ⊗ 7 pions QG
- ⊗ 5 Artillerie de Réserve
- ⊗ JOUE EN PREMIER

Victoire – 7 Médailles

- ⊗ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- ⊗ Les forces britanniques obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20], si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- ⊗ Les forces britanniques obtiennent une Médaille Permanente d'Objectif [voir p.20] pour chaque unité, accomplissant une percée, qui réussit à quitter le champ de bataille via la Ligne Arrière allemande.
- ⊗ Les forces britanniques obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif [voir p.20] au début de leur tour, pour chaque hex de bâtiment occupé.

- ⊗ L'hex de cratère de mine attribue une Médaille Provisoire d'Objectif de Début de Tour [voir p.20] au bénéfice du camp occupant l'hex.
- ⊗ Les forces britanniques sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles Spéciales

- ⊗ Le joueur britannique résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- ⊗ Les bâtiments se trouvant à La Boisselle sont fortifiés. Une unité sur un hex de bâtiment fortifié ignore 2 symboles  et 2 .

SCÉNARIO 10 – LA SOMME (VALLÉE DE LA SAUCISSE & LA BOISSELLE) – IER JUILLET 1916

Les 8ème et 34ème Divisions britanniques avaient pour objectif la prise de la ville de La Boisselle. La 8ème Division lança une attaque par le nord, en remontant la vallée de la Purée, entre Ovillers et La Boisselle, pendant que la 34ème Division remontait la vallée de la Saucisse et prenait de flanc La Boisselle par le sud. Deux énormes mines furent déclenchées pour ouvrir une brèche dans les défenses allemandes. Mais les mines ainsi que le bombardement britannique ayant eu lieu toute la semaine précédente, eurent peu d'effet sur les Allemands. Aussitôt que le bombardement prit fin, les Allemands réintégrèrent leurs tranchées et les Britanniques se jetèrent dans la gueule du loup car le terrain traversé n'offrait que peu de couvert. Certaines tranchées allemandes furent conquises mais, la ville de La Boisselle restait sous contrôle allemand à la tombée de la nuit. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- ◆ 5 Cartes Commandement
- ◆ 3 Cartes Combat
- ◆ 7 pions QG
- ◆ 5 Artillerie de Réserve

Britanniques

- ◆ 5 Cartes Commandement
- ◆ 3 Cartes Combat
- ◆ 7 pions QG
- ◆ 5 Artillerie de Réserve
- ◆ JOUE EN PREMIER

◀
◀ NO-MAN'S-LAND
◀
◀

Victoire - 7 Médailles

- ◆ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- ◆ Les forces britanniques obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif de début de leur tour [voir p.20], si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- ◆ Les forces britanniques obtiennent une Médaille Permanente d'Objectif [voir p.20] pour chaque unité, accomplissant une percée, qui réussit à quitter le champ de bataille via la Ligne Arrière allemande.
- ◆ Les forces britanniques obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20], pour chaque hex de bâtiment occupé.

- ◆ L'hex de cratère de mine attribue une Médaille Provisoire d'Objectif de Début de Tour [voir p.20] au bénéfice du camp occupant l'hex.
- ◆ Les forces britanniques sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles spéciales

- ◆ Le joueur britannique résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- ◆ Les bâtiments se trouvant à La Boisselle sont fortifiés. Une unité sur un hex de bâtiment fortifié ignore 2 symboles  et 2 .

SCÉNARIO 11 – LA SOMME (MAMETZ) – 1ER JUILLET 1916

Le 1er juillet 1916, la 7ème Division se prépara à monter à l'assaut du petit village de Mametz avec une force conséquente composée de 5 bataillons. De la gauche vers la droite, étaient alignés le 2ème Régiment de Frontière, le 9ème Régiment du Devonshire, le 2ème Gordon Highlanders, le 1er Régiment du Sud Staffordshire et le 22ème Régiment de Manchester. Mametz, comme tant d'autres villages de la Somme, fut transformé en forteresse : devant le village se trouvait donc la ligne de front avec tout autour du village un second système de tranchées sur son approche immédiate. En début d'après-midi, les Allemands furent malgré tout repoussés de leur ligne de front et les combats se concentrèrent autour du village. L'artillerie britannique redoubla d'effort contre le village et en peu de temps, Mametz tomba. La division passa le reste de la journée à consolider ses positions dans et autour du village. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- ⊗ 5 Cartes Commandement
- ⊗ 2 Cartes Combat
- ⊗ 5 pions QG
- ⊗ 4 Artillerie de Réserve

Britanniques

- ⊗ 6 Cartes Commandement
- ⊗ 2 Cartes Combat
- ⊗ 6 pions QG
- ⊗ 5 Artillerie de Réserve
- ⊗ JOUE EN PREMIER

Victoire – 6 Médailles

- ⊗ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- ⊗ Les forces britanniques obtiennent une Médaille Permanente d'Objectif [voir p.20] pour chaque unité, accomplissant une percée, qui réussit à quitter le champ de bataille via la Ligne Arrière allemande.
- ⊗ Les forces britanniques obtiennent 2 Médailles Provisoires d'Objectif [voir p.20] au début de leur tour, pour chaque hex de bâtiment occupé.
- ⊗ Les forces britanniques sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles Spéciales

- ⊗ Le joueur britannique résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- ⊗ Les bâtiments se trouvant à Mametz sont fortifiés. Une unité sur un hex de bâtiment fortifié ignore 2 symboles  et 2 .

SCÉNARIO 12 – LA SOMME (BOIS DE MAMETZ) – 1-10 JUILLET 1916

Avec un peu de recul, les bois de Mametz auraient certainement pu être pris le 1er juillet, mais les ordres opérationnels de la 7ème Division ne donnaient aucune précision quant à une éventuelle poussée en avant. Malheureusement, ce n'est que le 7 juillet que deux Divisions britanniques lancèrent une attaque pour converger sur les bois en effectuant un mouvement de tenaille. La 17ème Division (du Nord) attaqua par l'ouest et la 38ème Division (écossaise) attaqua par l'est. Cependant, le jour de l'attaque, les Gardes prussiens avaient eu le temps de renforcer les bois en déployant des barbelés et en développant davantage le système de tranchées. L'attaque britannique fut cueillie par des tirs de mitrailleuses et s'arrêta net : aucun progrès ne put être fait. Trois jours plus tard, les mêmes ordres pour prendre les bois étaient donnés aux divisions. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- 6 Cartes Commandement
- 4 Cartes Combat
- 7 pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

Britanniques

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 7 pions QG
- 3 Artillerie de Réserve

Victoire - 7 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces britanniques obtiennent une Médaille Permanente d'Objectif [voir p.20] pour chaque unité, accomplissant une percée, qui réussit à quitter le champ de bataille via la Ligne Arrière allemande.
- Les forces britanniques sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles spéciales

- Pendant la mise en place du scénario, mais avant de distribuer les cartes Commandement, le joueur Britannique place préalablement 1 figurine de Grenadier avec n'importe quelle unité d'infanterie Britannique puis, le joueur Allemand place 3 figurines de Grenadier avec 3 unités d'infanterie Allemandes de son choix.

SCÉNARIO 13 - CRÊTE DE VIMY (1ER & 2ÈME DIVISIONS D'INFANTERIE CANADIENNE) - 9 AVRIL 1917

La bataille de la crête de Vimy eu lieu à l'extrémité nord de l'offensive d'Arras. Après avoir étudié la bataille de Verdun, les Canadiens ont imaginé le plan suivant pour le déplacement des unités afin d'atteindre leurs objectifs : les faire bouger l'une après l'autre par bonds successifs en fonction du terrain, la première unité couvrant la seconde alors qu'elle effectue son mouvement. Les Allemands reconnurent qu'il serait difficile de mettre en place une défense en profondeur le long de la crête. Leur stratégie était de placer suffisamment de forces sur la ligne de front afin d'absorber la première attaque puis de combler rapidement avec la réserve avant que l'ennemi ne consolide ses positions.

À exactement 5h30, le 9 avril 1917, chaque pièce d'artillerie à la disposition du Corps Canadien participa au tir de barrage minutieusement préparé. Comme prévu, le feu roulant du tir de barrage avançait vers les lignes ennemies avec l'infanterie qui suivait de près. Dès les premiers combats, l'artillerie allemande était capable de maintenir un feu défensif mais ne put arrêter l'avance ennemie et à 6h25 du matin, les 1ère et 2ème Divisions rapportaient que leur premier objectif était atteint. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- ⊗ 5 Cartes Commandement
- ⊗ 3 Cartes Combat
- ⊗ 7 pions QG
- ⊗ 5 Artillerie de Réserve

Canadiens

- ⊗ 6 Cartes Commandement
- ⊗ 3 Cartes Combat
- ⊗ 10 pions QG
- ⊗ 5 Artillerie de Réserve
- ⊗ JOUE EN PREMIER

Victoire - 6 Médailles

- ⊗ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- ⊗ Les forces canadiennes obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20] si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande sur la ligne de front allemande. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- ⊗ Les forces canadiennes obtiennent une Médaille Permanente d'Objectif [voir p.20] pour chaque unité, accomplissant une percée, qui réussit à quitter le champ de bataille via la Ligne Arrière allemande.
- ⊗ Les forces canadiennes sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles Spéciales

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

SCÉNARIO 14 – CRÊTE DE VIMY (COLLINE 145) – 9-10 AVRIL 1917

La bataille de la crête de Vimy se tint sur l'extrémité nord de l'offensive d'Arras. À exactement 5h30, le 9 avril 1917, toutes les pièces d'artillerie à la disposition du Corps Canadien participèrent au tir de barrage minutieusement préparé. Comme prévu, le feu roulant du tir de barrage avançait vers les lignes ennemies avec l'infanterie qui suivait de près. L'assaut initial de la 4ème Division Canadienne sur la Colline 145 fut repoussé. À environ 15h00, un nouvel assaut aurait pu aboutir à la prise de la moitié nord de la Colline mais une puissante contre-attaque allemande repoussa les Canadiens : les Allemands reprirent leurs positions. Le flanc allemand étant sous pression et n'ayant aucune possibilité de renforts supplémentaires, les troupes allemandes furent contraintes de se retirer de la colline. A la tombée de la nuit, le 10 avril, le seul objectif canadien non encore atteint, fut la capture du Bourgeon. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- ◆ 5 Cartes Commandement
- ◆ 3 Cartes Combat
- ◆ 8 pions QG
- ◆ 5 Artillerie de Réserve

Canadiens

- ◆ 6 Cartes Commandement
- ◆ 3 Cartes Combat
- ◆ 8 pions QG
- ◆ 5 Artillerie de Réserve
- ◆ JOUE EN PREMIER

NO-MAN'S-LAND

Victoire - 8 Médailles

- ◆ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- ◆ Les forces canadiennes obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20] si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande sur la ligne de front allemande. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- ◆ Les forces canadiennes obtiennent une Médaille Permanente d'Objectif [voir p.20] pour chaque unité, accomplissant une percée, qui réussit à quitter le champ de bataille via la Ligne Arrière allemande.
- ◆ Les 7 hex de colline formant la Colline 145 décernent 2 Médailles Provisoires d'Objectif de Surnombre en début de tour [voir p.20] : le camp qui occupe une majorité absolue d'hex dans le groupe d'hex d'objectif gagne 2 pions d'objectif provisoire. Placez deux

pions d'objectif, face allemande apparente, sur la colline pour indiquer qu'elle est sous contrôle au début du scénario.

- ◆ Les forces canadiennes sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles spéciales

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

SCÉNARIO 15 – CRÊTE DE VIMY (LE BOURGEON) – 12 AVRIL 1917

La bataille de la crête de Vimy se tint sur l'extrémité nord de l'offensive d'Arras. Des éléments de la 4ème Division Canadienne, présentes sur le flanc nord, ont fait face à un certain nombre de difficultés logistiques qui ont retardé l'assaut initial sur « le Bourgeon » jusqu'au 12 avril. Cette pause fut une chance que les Allemands mirent à leur profit : la 4ème Division d'infanterie de la Garde arriva en renfort pour compenser les lourdes pertes, subies par la 16ème Division d'infanterie bavaroise, suite au bombardement d'artillerie préliminaire effectué par les Canadiens. Les Gardes réussirent à repousser l'assaut initial Canadien aux alentours de 4h00, mais la seconde attaque de 5h00 rencontra plus de succès. La 10ème Brigade Canadienne, grâce au support significatif de l'artillerie et à l'aide de la 24ème Division Britannique du nord, put faire une brèche dans les positions allemandes et capturer l'ensemble du Bourgeon vers 16h00. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- ⊗ 5 Cartes Commandement
- ⊗ 3 Cartes Combat
- ⊗ 6 pions QG
- ⊗ 5 Artillerie de Réserve

Canadiens

- ⊗ 6 Cartes Commandement
- ⊗ 3 Cartes Combat
- ⊗ 9 pions QG
- ⊗ 5 Artillerie de Réserve
- ⊗ JOUE EN PREMIER

Victoire - 7 Médailles

- ⊗ 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- ⊗ Les forces canadiennes obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20] si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande sur la ligne de front allemande. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- ⊗ Les forces canadiennes obtiennent 1 Médaille Permanente d'Objectif [voir p.20] au début de leur tour si au moins une unité occupe un hex du 'Bourgeon' (The Pimple).
- ⊗ Les forces canadiennes obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20] pour chaque hex de Givenche-en-Gohelle occupé. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur l'hex de la ville pour indiquer qu'il est sous contrôle.

- ⊗ Les forces canadiennes sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles Spéciales

- ⊗ Le joueur canadien résout la procédure de bombardement du No Man's Land.
- ⊗ L'Avantage d'Observation pour l'Artillerie de Réserve revient au camp qui a le plus d'unités sur les hex du 'Bourgeon' et les hex adjacents. Le camp ayant l'Avantage d'Observation ne dépense pas de pion QG pour le 1er d6 de tir d'artillerie. [1d6 coûte 0 pion QG, 2d6 coûtent 1 pions QG et ainsi de suite] Cependant, le nombre maximum de Dé d'artillerie reste le même.

SCÉNARIO 16 – CRÊTE DE VIMY (BOIS-EN-HACHE) – 12 AVRIL 1917

La bataille de la crête de Vimy eu lieu à l'extrémité nord de l'offensive d'Arras. L'attaque canadienne contre Bois-en-Hache, point important au nord de la rivière Souchez, fut un événement presque oublié de la bataille de Vimy. L'objectif était de sécuriser les tranchées allemandes à Bois-en-Hache, pour interdire toute possibilité aux Allemands de déborder l'avance canadienne contre 'Le Bourgeon' plus au sud.

À 5h00, la 73ème Brigade s'avança avec prudence vers les bois. Alors que les Canadiens progressaient sous les tirs de mortiers allemands, les allemands du 5ème Grenadiers de la Garde opposèrent une grande résistance. En utilisant le terrain boisé à leur avantage, les forces canadiennes purent s'appuyer sur les tranchées de la ligne de front allemande. Une piètre contre-attaque allemande fut repoussée : le secteur était sécurisé. Le décor est planté, chacun a choisi son camp et vous avez le commandement. Le reste appartient à l'histoire.



Allemands

- 5 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 6 pions QG
- 3 Artillerie de Réserve

Canadiens

- 6 Cartes Commandement
- 3 Cartes Combat
- 8 pions QG
- 3 Artillerie de Réserve
- JOUE EN PREMIER

Victoire - 6 Médailles

- 1 Médaille pour chaque unité éliminée.
- Les forces canadiennes obtiennent 1 Médaille Provisoire d'Objectif au début de leur tour [voir p.20] si une ou plusieurs unités occupent un hex de tranchée allemande sur la ligne de front. Ceci est également valable pour la seconde ligne, pourvu que la première ligne soit aussi occupée. Placez un pion d'objectif, face britannique apparente, sur la tranchée pour indiquer qu'elle est sous contrôle.
- Les forces canadiennes obtiennent une Médaille Permanente d'Objectif [voir p.20] pour chaque unité, accomplissant une percée, qui réussit à quitter le champ de bataille via la Ligne Arrière allemande.

- Les forces canadiennes sont pressées par le temps [voir p.20]. Le joueur allemand peut prendre une Médaille et tirer une seule carte Commandement au lieu de tirer deux cartes Commandement s'il joue une carte Commandement de secteur « Reconnaissance ».

Règles spéciales

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



CRÉDITS

CRÉATION & DÉVELOPPEMENT

Richard Borg

DÉVELOPPEMENT

Pat Kurivial, Roy Grider

TESTS

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

DIRECTION ARTISTIQUE & CONCEPTION GRAPHIQUE

Sonar Design

ILLUSTRATION

Peter Dennis

GRAVURE

Sian Fahie pour The Plastic Soldier Company

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Will Townshend

REMERCIEMENTS PARTICULIERS

James Hamilton, Chris Nevatt, Leon Locke chez Adler Miniatures, Henry Hyde, Martin Neale et tous les gars de The Neale Agency

TRADUCTION FRANÇAISE

Jean-Paul Kirkbride

RELECTURES

Laurent Closier & Florent Coupeau

MAQUETTAGE ET GRAPHISMES

Angelica Caradec