

TRENCH CLUB

LOI MARTIALE



Le jeu

Trench Club vous propulse Général de votre armée dans une bataille majeure de la première guerre mondiale, que cela soit dans le camp de l'Allemagne/Autriche-Hongrie (« la puissance centrale ») ou la France/Grande-Bretagne (« l'entente »). Pour ce faire, vous devrez envoyer vos troupes dans la bataille et conquérir des forts critiques pour la guerre.

Les joueurs incarnant l'Allemagne ou l'Autriche-Hongrie jouent ensemble contre les joueurs incarnant la France et la Grande-Bretagne. Si vous jouez à deux, un des joueurs incarnera l'Allemagne ou l'Autriche-Hongrie et l'autre la France ou la Grande Bretagne et vous utiliserez uniquement la moitié du plateau de jeu (il est recommandé de prendre la moitié du plateau, côté enneigé comportant les numéros 1 à 6).

Votre équipe remporte la victoire dans l'un de ces 3 cas :

- Toutes les unités ennemies sont détruites.
- 9 des 14 forts sont occupés par votre équipe (5 parmi les 7 pour 2 joueurs)
- L'équipe adverse renonce (le cas le plus courant)

Les unités

Chaque joueur contrôle 11 unités différentes. La plupart des unités de chaque nation ont la même valeur, même si elles sont visuellement très différentes. Lorsque vous jouez pour la première fois, nous vous recommandons de placer vos miniatures sur votre fiche d'unités, vous apprendrez ainsi quelle miniature correspond à sa case sur la fiche.

A noter :

- L'*infanterie* et l'*infanterie montée* sont basiquement les mêmes, mais l'infanterie montée est plus rapide et plus chère.
- L'Allemagne et la Grande Bretagne ont une *Troupe d'assaut* alors que l'Autriche-Hongrie et la France ont un *obusier*. Ces unités ne diffèrent que par leur portée. (Remarque : les unités d'artillerie additionnelles sont destinées à des variantes de jeu, vous pouvez les ignorer pour le moment)
- Chaque nation à une unité spécifique en bas à droite de la fiche d'unités.

Fiche d'unités

Transport de troupes	→		←	Unité antiaérienne
Infanterie et infanterie montée	→		←	Infanterie lourde
Canon ou obusier	→		←	Mortier lourd
Blindé	→		←	Tank
Avion de combat	→		←	Unité spécifique au pays :

- Allemagne : grosse Bertha
- Autriche-Hongrie : troupes antitank
- Grande Bretagne : tank Mark I « female »
- France : tank Renault Ft-17

Les règles

Vous trouverez ci-dessous deux versions des règles :

- Résumé des règles – commencez à jouer immédiatement :** Si vous jouez au jeu pour la première fois, vous pouvez commencer immédiatement. Les règles sont structurées comme le jeu lui-même: lisez le premier paragraphe « Phase 1: déplacez vos troupes » et déplacez ensuite vos troupes. Lisez ensuite le paragraphe 2 « désignez vos cibles » et désignez vos cibles, etc. La version courte des règles est simplifiée et ne couvre pas toutes les éventualités. Si un point de règle ou une situation spécifique est floue, lisez la partie appropriée des règles détaillées.
- Règles détaillées :** Toutes les règles sont détaillées en profondeur. Il est préférable de les lire après votre première partie et de les utiliser comme livre de référence. Les règles peuvent sembler compliquées lorsque vous les lisez pour la première fois mais elles deviendront intuitives très rapidement.

Il y a également un résumé des règles (« Aide de Jeu »).

Résumé des règles : Commencez à jouer immédiatement.

Préparation du jeu

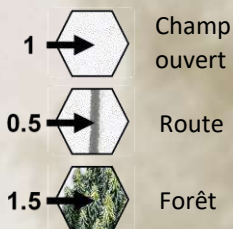
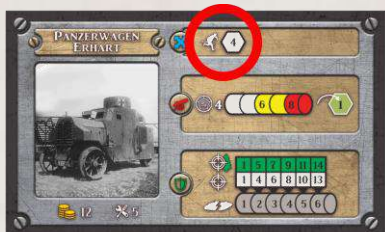
Positionnez-vous autour de la table de sorte que deux joueurs alliés ne soient pas l'un à côté de l'autre et placez votre fiche d'unités devant vous. Le joueur Austro-Hongrois prend 3 bons de guerre (représentant l'argent en jeu). Chaque joueur prend ses 11 différentes unités et les divise en 3 groupes comme il le souhaite (nous recommandons pour les nouveaux joueurs ; Groupe 1 : infanterie montée, blindé, avion. Groupe 2 : infanterie, tank, obusier/canon, unité antiaérienne. Groupe 3 : le reste). Un des joueurs commence, pioche un jeton gris face cachée, le retourne et place son premier groupe sur le plateau de jeu, près du nombre correspondant et dans les hexagones voisins. Répétez jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs 3 groupes sur le plateau de jeu.



A vous de jouer : Placez maintenant vos unités

Lancez maintenant le dé pour déterminer le premier joueur. Chaque tour est divisé en 4 phases. Le premier joueur exécutera ses quatre phases, suivi du joueur suivant, etc.

Phase 1 : Déplacer ses troupes : Le joueur actif peut maintenant déplacer toute ses unités. La distance maximale de déplacement d'une unité dépend de sa vitesse (indiquée sur la fiche des unités et la figurine) et le terrain sur lequel il se déplace. Un champ ouvert ne coûte qu'un point de mouvement, une route seulement 0.5 et une forêt 1.5. Les avions volent et ignorent donc les terrains, chaque déplacement consomme donc 1 point de mouvement.



Exemple : Un blindé à une vitesse de 4 et peut donc se déplacer de 4 hexagones sur champ ouvert, de 8 sur des routes ou encore de 2 hexagones en champ ouvert et ensuite de 4 sur des routes.

Vous trouverez plus d'exemples page 7.

Exception : S'il reste seulement 0.5 unité de déplacement (vitesse) à la fin de son tour, l'unité peut se déplacer en champ ouvert. (Raison de cette exception : sans cela, les convois pourraient bloquer les routes).



Contact de l'ennemi : Les unités entourées par des ennemis doivent bien sûr être extrêmement prudentes : si une unité est au contact de l'ennemi (qui pourrait théoriquement attaquer) deux fois de suite, elle doit immédiatement stopper son déplacement.



Forts : Les unités de fantassins (infanterie, infanterie montée, infanterie lourde, troupes antitank) peuvent capturer les forts neutres ou ennemis. Pour se faire, ils doivent juste entrer via une des deux entrées du fort. Cela leur coûtera la totalité de leur mouvement (vitesse), c'est-à-dire que l'unité doit se trouver directement devant l'entrée du fort au début de sa phase de mouvement pour pouvoir le capturer. Quand vous capturez un fort, toutes les unités ennemies sont directement détruites et vous marquez votre fort avec un de vos jetons drapeau. Le fort vous appartient jusqu'à ce qu'il soit recapturé par un ennemi. Chacune de vos unités peut maintenant entrer dans le fort moyennant un coût de déplacement de 0.5.

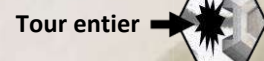


Entrées du fort



Tous les hexagones à partir desquelles vous pouvez capturer le fort (ou entrer s'il vous appartient).

Conquérir un fort :



Entrer dans un de vos forts :



Transport de troupes : Un camion de transport de troupe peut transporter jusqu'à 4 des unités suivantes : infanterie, infanterie montée, infanterie lourde, troupe d'assaut, obusier, mortier lourd, troupes antitanks, grosse Bertha, lanceur de gaz. Ces unités ont ce symbole :



En premier lieu, les unités doivent entrer dans le camion pendant leur déplacement. Entrer dans un camion de transport à un coût de déplacement de 0.5 quel que soit le terrain sur lequel se trouve le camion (champ ouvert, forêt, ...).

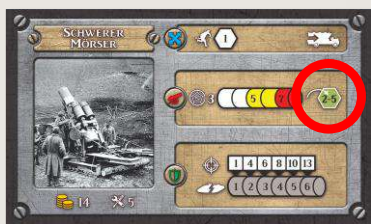
Le transport de troupe peut alors se déplacer pendant sa phase et décharge ensuite toutes les unités sur les hexagones adjacents. Les unités déchargées ne peuvent plus se déplacer mais peuvent attaquer.



A vous de jouer : Le premier joueur déplace ses unités.

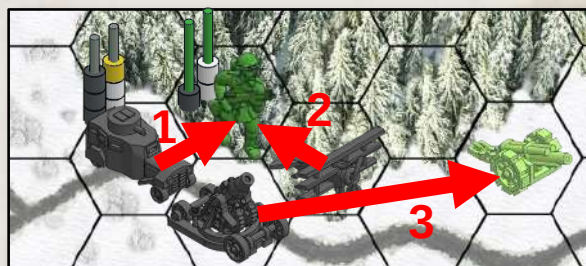
Phase 2 : Désigner ses cibles

Vous allez désigner les attaquants et les cibles ainsi que l'ordre d'attaque. Vous ne pouvez pas, par la suite, changer l'ordre, l'attaquant ou la cible. La capacité d'attaque d'une unité dépend de sa portée (indiquée sur la fiche des unités). (Note : pour les troupes antitank et la grosse Bertha, il y a des symboles spéciaux  et . Si vous jouez pour la première fois, ignorez-les simplement ou lisez les règles à la page 13).



Exemple : L'infanterie (distance 1) peut attaquer uniquement les ennemis dans un hexagone adjacent (combat rapproché). Un mortier lourd (distance 2-5) peut seulement attaquer un ennemi dans un hexagone se situant à 2, 3, 4 ou 5 hexagones de distance.

Les unités aériennes (avion, dirigeable) peuvent attaquer toutes les autres unités mais ne peuvent être attaquées que par les autres unités aériennes, les unités antiaériennes, l'infanterie lourde et les canonnières (cette caractéristique est indiquée sur la fiche des unités avec le symbole nuage ).



Exemple : La séquence est fixée et les cibles sont désignées. Premièrement, le blindé attaque l'infanterie, suivi de l'avion et pour finir le mortier lourd attaque l'obusier.



A vous de jouer : Le premier joueur désigne ses cibles

Phase 3 : Combats

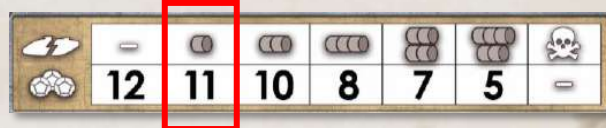
Les combats sont résolus un par un dans l'ordre défini à la phase 2. Les unités qui sont attaquées en combat rapproché ripostent en même temps – s'ils peuvent attaquer à une distance de 1. Pour les attaques aériennes, seules les unités aériennes, les unités antiaériennes, l'infanterie lourde et les canonnières peuvent riposter (et seulement en combat rapproché ).

Exemple : L'infanterie peut riposter contre le blindé mais pas contre l'avion puisqu'elle ne peut pas attaquer d'unités aériennes. L'obusier ne peut pas riposter contre le mortier lourd puisque la riposte n'est possible qu'en combat rapproché.

Chaque combat est mené suivant le même schéma dans lequel l'attaquant et la cible (si elle peut riposter) vont tous deux et en même temps :

1. Déterminer le nombre de dés basé sur les dégâts de l'unité comme indiqué sur la fiche des unités.

Exemple : le blindé ayant déjà subi 3 dégâts pourra combattre avec 8 dés, l'infanterie avec un dégât lancera 11 dés.



2. Seul l'attaquant (pas la cible) peut obtenir des dés rouges supplémentaires en attaquant en combat rapproché :

Attaque de flanc : deux dés supplémentaires si une de vos unités qui pourrait théoriquement attaquer (mais n'est pas obligé de le faire) est dans un hexagone adjacent de la cible.

Encerclement : trois dés supplémentaires si au moins deux de vos unités qui pourraient théoriquement attaquer (mais ne sont pas obligées de le faire) se trouvent dans un hexagone adjacent de la cible ou une de vos unités est située dans un hexagone diamétralement opposé.



Exemple : le blindé obtient deux dés rouges supplémentaires en attaquant l'infanterie parce qu'il réalise une attaque de flanc grâce à l'appui de l'avion. Il ne s'agit pas d'un encerclement puisque le mortier lourd ne pourrait pas attaquer.

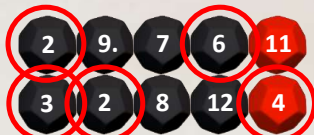
3. Lancez maintenant les dés et déterminez vos touches. Elles dépendront de l'expérience, notée sur la fiche des unités (Note : Pour plus de commodité, la valeur d'attaque sans expérience est également imprimée sur la figurine elle-même).



Exemple : pour le blindé, avec 3 points d'expérience, chaque dé avec une valeur de 6 ou moins est une touche ; pour l'infanterie avec 2 points d'expérience, chaque dé avec une valeur de 2 ou moins est une touche.



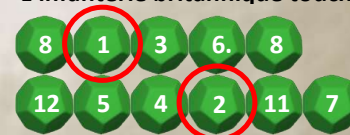
Le blindé allemand touche sur ≤6



→ 5 touches



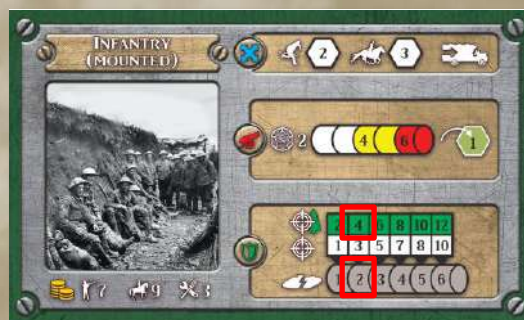
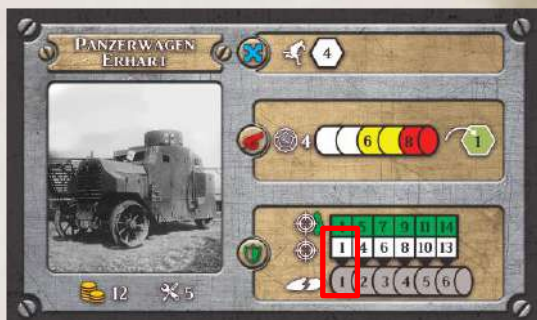
L'infanterie britannique touche sur ≤2



→ 2 touches

4. Il va s'agir maintenant de déterminer le nombre de dégâts de la cible. Cela passera par la fiche des unités. Si la cible se trouve dans la forêt, il a la possibilité de se retrancher et pourra donc utiliser la ligne indiquée par . L'attaquant n'est jamais autorisé à le faire et devra toujours utiliser la ligne avec le symbole .

Exemple : le blindé reçoit 1 dégât à cause des 2 touches. Pour causer 2 dégâts, il aurait fallu au minimum 4 touches. L'infanterie reçoit 2 dégâts à cause des 5 touches. S'ils ne se situaient pas en forêt, ils auraient reçu 3 dégâts.



5. La dernière étape est de distribuer l'expérience et les dégâts. Si une unité inflige des dégâts, elle gagne un point d'expérience. Si elle détruit une unité, elle en gagne 2.



Exemple : le blindé prend 1 dégât et gagne 1 point d'expérience. L'infanterie prend 2 dégâts et gagne 1 point d'expérience.

Le tour de combat est terminé, vous pouvez commencer le combat suivant.



A vous de jouer : résolvez tous vos combats un par un.



Phase 4 : transactions monétaires

Pour chaque fort occupé, vous gagnez 3 bons de guerre (argent) à la fin de votre tour.

Ensuite, chaque unité peut être réparée mais doit pour cela être dans un fort au début du tour. Une fois les frais de réparation payés (la somme est indiquée sur la fiche des unités), tous les marqueurs de dégâts sont retirés de l'unité.

Pour finir, de nouvelles unités peuvent être achetées. Après que le coût ait été payé, les nouvelles unités sont placées dans n'importe lequel de vos forts.

Fin du tour

Le tour est maintenant terminé et le tour du joueur suivant peut commencer.



A vous de jouer : Le second joueur déplace ses unités



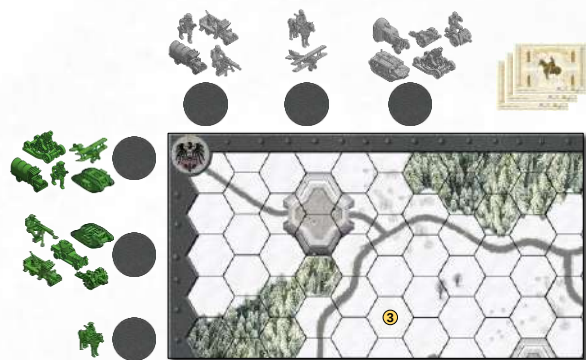
Tous les joueurs vont maintenant jouer, chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. La première équipe qui occupe 9 forts ou détruit toutes les unités de l'équipe adverse gagne. Généralement, une équipe abandonnera avant que cela puisse se produire.

Règles détaillées

Préparation du jeu

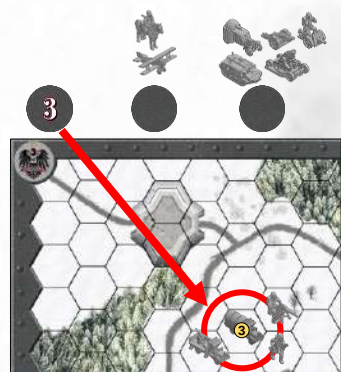
Les joueurs doivent être répartis autour de la table de manière que deux alliés ne soient pas assis l'un à côté de l'autre (Par exemple : Allemagne – Grande Bretagne – Autriche-Hongries – France). Chaque joueur prend sa fiche d'unité et la place devant lui.

Mélangez les 12 jetons gris et distribuez-les face cachée aux joueurs (3 par joueur). Chaque joueur prend une unité de chaque type (11 unités par joueur) et la place près d'un des jetons. Il peut distribuer ses unités comme il le souhaite et même placer toute ses unités sur un jeton et ignorer les autres. Le joueur austro-hongrois est le seul à prendre 3 bons de guerre (argent).

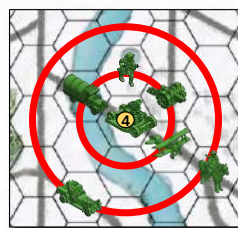


La Grande Bretagne et l'Autriche-Hongrie placent leurs compagnies.

Lancez maintenant un dé pour déterminer celui qui placera ses troupes le premier. Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le nombre le plus haut commence : il retourne l'un de ses jetons gris et place les troupes associées (une compagnie) sur l'hexagone correspondant du plateau de jeu. Pour ce faire, il place une unité directement sur le nombre correspondant et les autres unités en cercle tout autour. Si un des hexagones voisins représente de l'eau, il peut placer une unité dessus mais n'est pas obligé.



Les jetons sont retournés et les compagnies sont placées.



Si les hexagones voisins sont remplis, une nouvelle zone est déterminée. Les unités peuvent être placées dans les rivières, mais ce n'est pas obligatoire.

C'est maintenant au tour du joueur suivant (dans le sens horlogique). Il retourne également ses 3 jetons et place ses unités sur le plateau jusqu'à ce que tous les joueurs aient retourné tous leurs jetons et placés toutes leurs unités sur le plateau de jeu. La partie en elle-même peut maintenant commencer.

Séquence de jeu

Le dé est maintenant lancé de nouveau pour déterminer le premier joueur : c'est le plus haut score qui commence. Chaque tour est divisé en 4 phases. Le premier joueur exécute ses 4 phases suivi des autres joueurs en tournant dans le sens horlogique.

Phases d'un tour :

1. Déplacer ses troupes
2. Désigner ses cibles
3. Combats
4. Transactions monétaires : collecte de fonds, réparation des unités, achat de nouvelles unités.

Particularités du premier tour :

4 joueurs : Pour éviter tout avantage du premier joueur, il peut effectuer son premier tour avec 1 (n'importe laquelle) de ses 3 compagnies. Le second joueur ne peut également jouer qu'une compagnie, le troisième joueur 2 compagnies et le quatrième 3 compagnies. Pour le second round et les suivants, chaque joueur utilise librement toutes ses unités. **[1 – 1 – 2 – 3]**

2 joueurs : Si vous jouez à deux, le premier joueur peut effectuer son premier tour avec 1 (n'importe laquelle) de ses 3 compagnies, le second joueur prendra son premier tour avec 2 de ses compagnies. Au second round, le premier joueur jouera avec ses deux compagnies restantes et le second joueur avec toute ses 3 compagnies. A partir du troisième round et pour les suivants, chaque joueur utilise librement toutes ses unités. **[1 – 2 , 2 – 3]**

Phase 1: déplacement des troupes

Toutes les unités (les unes après les autres) peuvent (mais ne doivent pas) être déplacées.

Chaque unité à une Vitesse propre qui est indiquée sur la fiche d'unités. Par exemple, un blindé (vitesse 4) est plus rapide qu'un mortier lourd (vitesse 1).



La distance qu'une unité peut parcourir dépend non seulement de sa vitesse mais également des terrains qu'il va parcourir. Par exemple, en champ ouvert, le déplacement coûte 1 point de déplacement mais seulement 0.5 points sur route. Un blindé (vitesse 4) peut se déplacer de 4 hexagones sur champ ouvert ou de 8 sur des routes. Seule la case d'arrivée compte, c'est-à-dire là où vous vous déplacez, pas l'hexagone d'où vous partez.

	1	Se déplacer en champ ouvert coûte 1 point de déplacement. Cratères, arbres seuls, rochers, maisons, tranchées, etc. sont purement cosmétiques, les hexagones restant des terrains dégagés.
	1.5	Se déplacer dans une forêt coûte 1.5 points de déplacement. Seuls les hexagones garnis d'une dense population de conifères comptent comme forêts, pas les terrains dégagés avec un seul arbre.
	0.5	Se déplacer sur une route ou un pont coûte 0.5 points de déplacement. Vous n'êtes pas obligé de suivre la route, vous pouvez la traverser ou « prendre un raccourci ». Tant que les hexagones sur lesquels vous vous déplacez représentent une route, cela coûte seulement 0.5 points de déplacement pour vous déplacer (quel que soit l'endroit d'où vous partez).
	Tout entier	Les unités de fantassins (infanterie, infanterie montée, infanterie lourde, troupes antitank) peuvent traverser les rivières et les lacs. Se déplacer dans un hexagone « aquatique » vous coûte un tour entier quel que soit la vitesse de l'unité. Une unité dans l'eau ne peut ni attaquer ni se défendre.
	dernier mvt : 0.5	Exception : S'il reste seulement 0.5 unité de déplacement (vitesse) à la fin de son tour, l'unité peut se déplacer en champ ouvert. (Raison de cette exception : sans cela, les convois pourraient bloquer les routes).

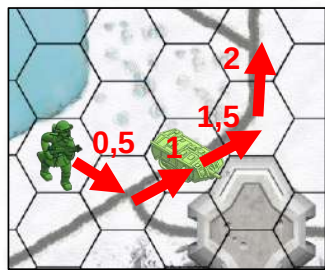
Commentaires :

- Les unités aériennes se déplacent indépendamment du terrain qu'elles survolent. Chaque hexagone coûte 1 point de déplacement.
- Les unités ne peuvent pas répartir leur déplacement (interrompre un premier déplacement pour déplacer une seconde unité et terminer son premier déplacement).
- Les points de déplacement (vitesse) ne doivent pas nécessairement être dépensés en intégralité (c'est-à-dire une unité avec une vitesse 3 peut également se déplacer que de deux hexagones en terrain ouvert si vous le désirez).
- Vous pouvez vous déplacer au-dessus de vos unités ou de vos alliés mais pas au-dessus d'unités ennemies (cela s'applique aussi aux unités aériennes).
- Vous ne pouvez entrer/survoler les forts (y compris les hexagones d'entrée)

Exemple de mouvement de l'infanterie (vitesse de 2):



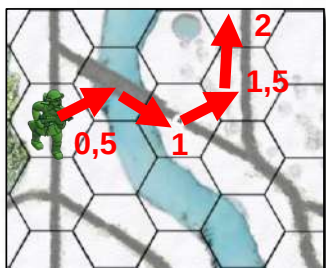
Champ ouvert



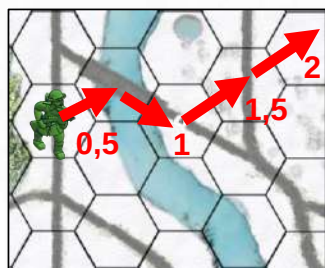
Sur route (en passant sur un allié)



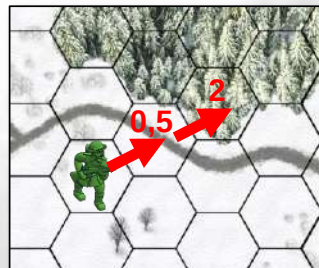
Sur route et champ ouvert



„Raccourci“ (seul les hexagones ciblés comptent)



Règle spéciale : dernier mouvement (0.5 sur champ ouvert)



Sur routes et forêts

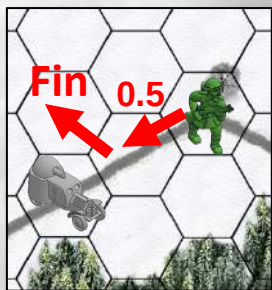
Contact de l'ennemi

Quand une unité est menacée par des unités ennemies, elle doit se déplacer prudemment et donc plus lentement. Lorsqu'une unité est en contact de l'ennemi et que son déplacement le place dans un hexagone où il est de nouveau en contact avec l'ennemi, le tour de l'unité se termine. Seules les unités qui peuvent attaquer votre unité au corps à corps comptent comme un contact ennemi.

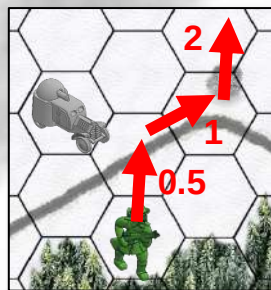
Cette règle est ici illustrée par quelques exemples :



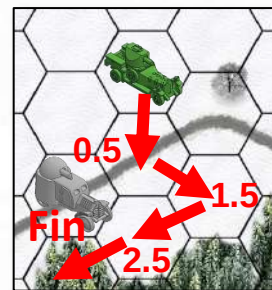
Fin du tour (deux contacts ennemis successifs)



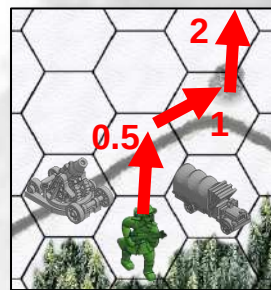
Fin du tour (deux contacts ennemis successifs)



Tour non fini (un seul contact ennemi)



Fin du tour (2 contacts ennemis successifs dans le 3ème et 4ème)



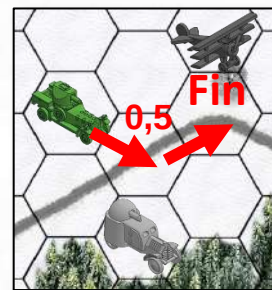
Tour non fini (ni le mortier ni le transport ne peuvent attaquer en combat rapproché)



Fin du tour (l'infanterie lourde peut attaquer les avions)



Fin du tour (deux contacts ennemis successifs)



Fin du tour (deux contacts ennemis successifs)

Transport de troupes

Un camion de transport de troupe peut transporter jusqu'à 4 des unités suivantes : infanterie, infanterie montée, infanterie lourde, troupe d'assaut, obusier, mortier lourd, troupes antitanks, grosse Bertha, lanceur de gaz. Ces unités ont ce symbole : 

En premier lieu, les unités doivent entrer dans le camion pendant leur déplacement. Entrer dans un camion de transport à un coût de déplacement de 0.5 quel que soit le terrain sur lequel se trouve le camion (champ ouvert, forêt, ...).



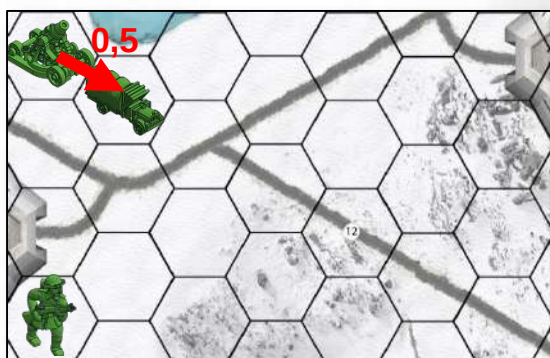
Le camion peut ensuite se déplacer. Finalement, le camion va décharger toutes les unités dans les hexagones voisins libres (ni dans un autre transport, ni dans un fort). Il ne peut le faire que dans cette séquence exacte, ce qui signifie qu'une unité ne peut descendre alors que le camion se déplace ; le camion ne peut continuer son déplacement après avoir déchargé, etc.

Les unités déchargées ne peuvent plus se déplacer mais peuvent attaquer.

Un camion chargé d'unités peut également se déplacer dans un de vos forts. S'il le fait, toutes les unités sont automatiquement placées dans le fort (et ne sont plus embarquées dans le camion) et ne peut plus être déplacé.

Les camions de transport quittent toujours les forts à vide (càd sans unités embarquées).

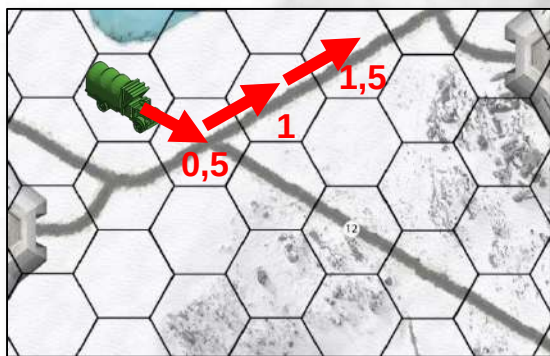
Le camion de transport doit toujours se déplacer de sorte qu'il y ait assez d'hexagones libres pour décharger toutes les unités.



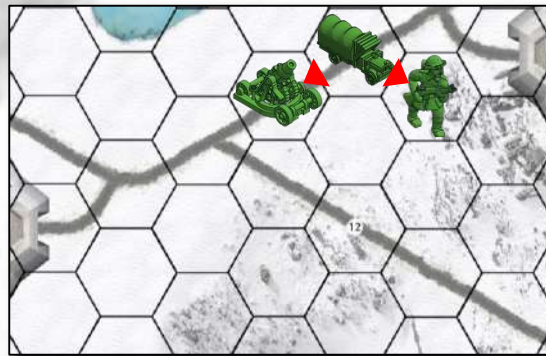
1. Le mortier lourd embarque



2. L'infanterie embarque



3. Le camion de transport se déplace



4. Le camion de transport décharge les unités dans les hexagones voisins.

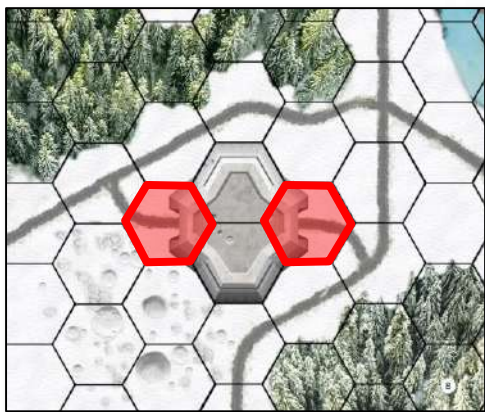
Conquérir un fort

Un fort est conquis lorsqu'une unité de fantassins (infanterie, infanterie montée, infanterie lourde, troupes antitanks) se déplace sur une de ses deux entrées. L'entrée utilisée n'a pas d'importance. Se déplacer sur l'entrée d'un fort neutre ou ennemi (càd le conquérir) nécessite la totalité des points de mouvement de l'unité, quel que soit la vitesse de celle-ci. Cela signifie que vous devez être devant l'entrée du fort en début de mouvement pour le conquérir.

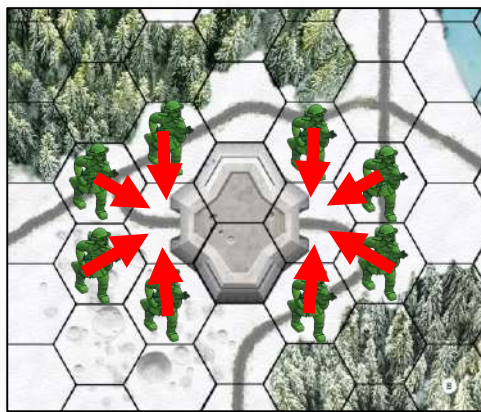


Si vous capturez un fort, toutes les unités ennemies qui y étaient stationnées sont retirées du jeu. Le fort est marqué avec votre propre drapeau. Il reste en votre possession, même si vous le videz complètement de vos unités, jusqu'à ce qu'il soit conquis par un ennemi.

Vous ne devez pas conquérir les forts de vos alliés.



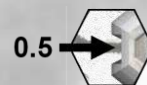
Entrées du fort



Tous les hexagones d'où le fort peut être conquis
(ou, si le fort vous appartient, vous pouvez faire entrer vos unités)

Déplacement dans vos propres forts

Toutes les unités (pas les seules unités de fantassins) peuvent se déplacer dans vos propres forts, mais pas les unités alliées. Se déplacer sur une des entrées d'un fort coûte 0.5 point de déplacement. Il n'y a pas de limite quant au nombre d'unités qu'un fort peut contenir. Une unité dans un fort ne compte plus comme unité en jeu, elle ne peut être attaquée et ne compte pas dans les « contacts ennemis » pour le déplacement des unités. Les unités peuvent quitter un fort par l'une de ses deux entrées. Le premier « contact ennemi » est compté uniquement depuis le premier hexagone en dehors du fort.



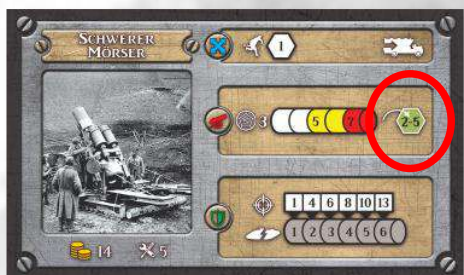
Phase 2 : Désignez vos cibles

Après que les mouvements soient complétés (conquérir un fort compte également pour un mouvement), les cibles sont désignées. Toutes les unités qui veulent attaquer sont nommées dans l'ordre dans lequel elles vont attaquer ainsi que la cible qu'elles vont attaquer. Dans la phase suivante (« combat »), toutes les unités désignées devront attaquer dans cet ordre précis. (Ne vous inquiétez pas de ce point, l'ordre est important que dans le cas où plusieurs unités attaquent la même cible. Il s'agit juste de ne pas avoir un changement radical de tactique si les combats ne se passent pas comme prévu).

Exemple : si une unité ciblée a déjà été détruite, l'attaque ne se fera pas. La cible ne peut être changée.

Les unités pouvant attaquer sont déterminées par leur portée. Une distance de 1 signifie que l'unité peut uniquement attaquer dans un hexagone voisin (combat rapproché). Un mortier, par exemple, à une portée de 2-5, c'est-à-dire qu'il ne peut attaquer des unités qui se situent à 2, 3, 4 ou 5 hexagones de distance et non en combat rapproché.

Seules les unités antiaériennes (icône nuage 1-3), l'infanterie lourde (icône 1) et les autres unités aériennes (icône nuage 1) peuvent attaquer les unités aériennes (ou riposter en combat rapproché). Cela est indiqué par l'icône « nuage » en dessous de la portée.



Phase 3: Combat

Après que les cibles aient été désignées, le combat peut commencer. Chaque combat ne se concentre que sur un affrontement 1 contre 1, dans l'ordre annoncé. Si plusieurs unités attaquent la même cible, elles le font l'une après l'autre, pas simultanément.

1. Le combat est annoncé.

Dans l'exemple ci-dessus, le premier affrontement serait "le blindé allemand attaque l'infanterie britannique"

2. Il faut ensuite déterminer si oui ou non la cible peut riposter. Riposter n'est possible qu'en combat rapproché (c'est-à-dire à une portée de 1) et seulement si la cible peut attaquer en combat rapproché

Dans l'exemple : pour le premier combat, l'infanterie britannique peut riposter contre le blindé allemand. Dans le second affrontement, l'infanterie britannique ne peut riposter contre l'avion allemand, car l'infanterie ne peut combattre les unités

aériennes. Pour le troisième combat, l'obusier français ne peut riposte contre le mortier lourd allemand parce que la riposte est possible uniquement en combat rapproché, ce que l'obusier ne peut faire.

3. L'attaquant et la cible (si elle peut riposte) déterminent tout deux le nombre de dés de combat. Ce nombre de dés dépend des dégâts subis par l'unité.

	12	11	10	8	7	5	-

4. Il faut ensuite déterminer si l'attaque est une « attaque de flanc » ou un « encerclement ».
 - Attaque de flanc : une unité attaque une cible en combat rapproché qui est en contact avec une de vos unités qui peut (théoriquement) attaquer en combat rapproché (mais n'est pas obligée de le faire).
 - Encerclement : une unité attaque une cible en combat rapproché qui est en contact avec deux (ou plus) de vos unités ou est en contact avec une de vos unités se trouvant sur un hexagone diamétralement opposé de l'attaquant. De nouveau, seules les unités qui peuvent (théoriquement) attaquer en combat rapproché compte pour cette manœuvre.

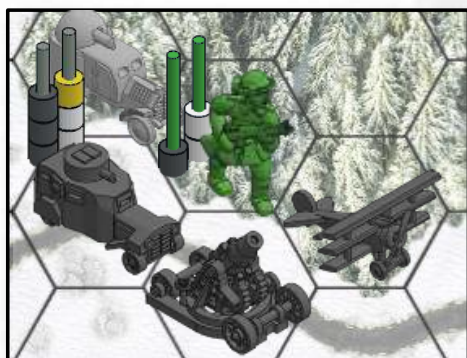
Quand un attaquant attaque avec une attaque de flanc, il peut lancer deux dés rouges supplémentaire et dans le cas d'un encerclement, il gagne 3 dés rouges.

FLANK ATTACK: +

- only for attacker and only in close combat
- at least 1 other own unit that can theoretically attack (but does not have to) stands adjacent to the defender

SURROUND: +

- only for attacker and only in close combat
- at least 2 other own units that can theoretically attack (but do not have to) stand adjacent to the defender or 1 directly opposite



Par exemple :

Le blindé allemand a subi trois dégâts et va donc attaquer avec 8 dés de combat. A cause de l'avion se trouvant dans un hexagone adjacent, l'infanterie britannique subira une attaque de flanc et le blindé se verra accorder un bonus de 2 dés de combat. Ce n'est pas un encerclement puisque le mortier lourd allemand ne peut pas attaquer l'infanterie en combat rapproché. Le blindé autrichien ne compte pas puisque les attaques de flanc et l'encerclement ne s'appliquent qu'avec vos propres unités, pas les alliées.

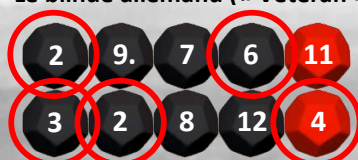
L'infanterie britannique a subi un dégât et va donc riposter avec 11 dés.

5. L'attaquant et la cible vont maintenant lancer, simultanément, le nombre de dés déterminé.

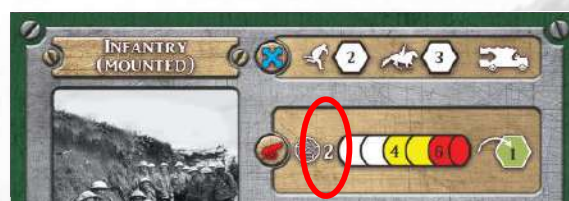
Le nombre de touches est déterminé d'après la fiche d'unités. L'expérience de l'unité doit d'abord être connue. Au début du jeu, toutes les unités commencent sans expérience. Pendant le jeu, elles peuvent gagner de l'expérience à la suite des combats. Avec 0, 1 ou 2 point(s) d'expérience, elles sont « Bleu » (blanc), 3 ou 4 points les rendent « Vétéran » (jaune) et 5 points en font des « Héros de guerre » (rouge) (voir la carte de référence). D'après l'expérience de l'unité, la fiche d'unités vous renseignera sur les touches qui se transformeront en dégâts.



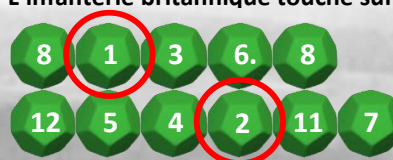
Le blindé allemand (« Veteran ») touche sur ≤6



→ 5 touches

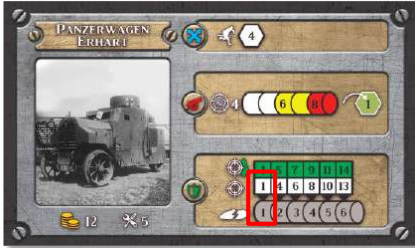


L'infanterie britannique touche sur ≤2

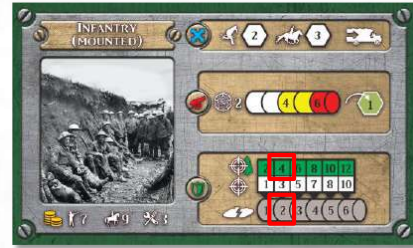


→ 2 touches

6. Il va s'agir maintenant de déterminer le nombre de touches qui se transformeront en dégâts sur les unités qui s'affrontent. Puisque le niveau de blindage varie d'une unité à l'autre, ils peuvent encaisser les touches avec plus ou moins d'efficacité. La cible peut utiliser le terrain pour se retrancher lorsqu'elle est attaquée, gagnant ainsi un bonus quand elle se situe dans une forêt. Ce bonus ne s'applique pas à l'attaquant, quel que soit le terrain sur lequel il se situe.

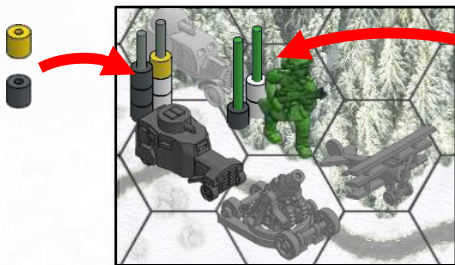


Le blindé reçoit deux touches dû à l'attaque de l'infanterie. Il en résultera 1 dégât (4 touches auraient été nécessaires pour 2 dégâts).



L'infanterie reçoit 5 touches. Parce qu'elle est en forêt et qu'elle est la cible, il en résultera 2 dégâts (3 dégâts sur champ ouvert ou une route)

7. Les dégâts sont maintenant distribués. Pour chaque dégât, l'unité affectée reçoit un marqueur gris. Une unité est détruite lorsqu'elle atteint 6 dégâts.
8. La dernière étape est d'accorder l'expérience. Si une unité inflige des dégâts, elle gagne un point d'expérience. Si elle détruit une unité, elle en gagne 2 (au total).



Le blindé reçoit un dégât et donc un marqueur gris supplémentaire. Il a cause des dégâts sur une unité ennemie et gagne donc un point d'expérience (un autre marqueur jaune ; le 5eme marqueur sera rouge).

L'infanterie reçoit 2 marqueurs gris et 1 point d'expérience. Après les deux marqueurs blancs, c'est son premier marqueur jaune pour l'infanterie.

L'affrontement est maintenant terminé, c'est au tour du combat suivant d'après l'ordre défini.

Dans l'exemple, l'avion allemand va maintenant attaquer l'infanterie britannique. L'infanterie a déjà 3 marqueurs de dégâts et ne peut riposter puisqu'elle ne peut attaquer les unités aériennes. L'avion attaquera et profitera d'une attaque de flanc (+2 dés rouges) parce qu'une autre unité qui peut théoriquement attaquer (mais ne doit pas spécialement le faire) – le blindé – est dans un hexagone adjacent à la cible. L'infanterie profitera de la forêt pour booster sa défense, tout comme dans le dernier affrontement.

Recommandations pour accélérer le jeu :

- L'attaquant et la cible devraient lancer leurs dés en même temps, et pas l'un après l'autre.
- Le joueur allié peut être responsable de déterminer les dégâts et l'expérience et placer les marqueurs appropriés sur les unités alliées. Le joueur pourra donc directement passer à son prochain combat. Pour cela, le joueur attaquant communique simplement au partenaire de son adversaire combien de dégâts il a affligé, par ex. "le blindé a fait 7 dégâts". Le partenaire peut alors s'occuper de tout le reste.

Phase 4: Transactions monétaires

Grâce aux succès militaires, plus de bons de guerre sont achetés par vos compatriotes. Pour chaque fort occupé, le joueur gagne 3 bons de guerre (argent) à la fin de son tour. Un joueur peut transférer une partie de ses bons n'importe quand, mais pour chaque transfert 1 bon de guerre retourne à la banque.

Les unités peuvent alors être réparées. Les unités qui le seront doivent avoir commencé leur tour à l'intérieur d'un fort. Les coûts de réparation  sont payés et tous les marqueurs de dégâts sont retirés de l'unité. Les points d'expérience ne changent pas.

Note : réparer prend beaucoup de temps. Le premier tour, l'unité endommagée rentre dans le fort, est réparée pendant le second tour et peut sortir du fort à nouveau à partir du troisième.

Finalement, de Nouvelles unités peuvent être achetées. Après que le prix d'achat  ai été payé, les nouvelles unités sont placées dans n'importe lequel de vos forts.



Fin du tour

Le tour est maintenant terminé et c'est au tour du joueur suivant de commencer.

L'équipe gagnante et celle qui occupera 9 forts ou qui détruira l'intégralité des unités adverses. Cependant, en règle générale, une des deux équipes abandonne avant que cela n'arrive.

Divers

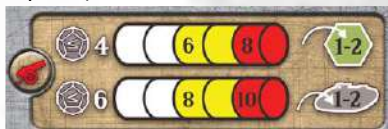
- **Chronomètre** : nous recommandons d'utiliser un chronomètre pour limiter le temps des tours. Pour le premier tour, par exemple, chaque joueur a 5 minutes pour le compléter (càd pour les phases « 1 – mouvement » et « 2 – désigner les cibles »). Cela rendra la partie plus rapide, fluide et excitante.
- **Renforts** : s'il manque de miniatures pour un type d'unités, vous pouvez utiliser les jetons pour les remplacer. Pour ce faire, attachez-y les petits supports fournis.
- **Force spéciales** : si vous jouez avec les force spéciales (vendues séparément), vous pouvez les acheter pendant votre phase d'achat (comme d'habitude) pour 18 bons de guerre (argent). La différence est que vous ne savez pas ce que vous allez acheter. Vous devez lancer le dé et vous recevrez l'une des unités des forces spéciales, aléatoirement. Cependant, si une équipe a moins d'unités sur le plateau de jeu et moins de forts que l'équipe adverse, le joueur de cette équipe ne devra pas lancer de dé mais sera autorisé à choisir une unité des forces spéciales. Après achat, l'unité est placée dans un de vos forts tandis que le bateau est placé sur un hexagone de rivière.

Symboles pour la grosse Bertha et les troupes antitanks

- Les tirs de la grosse Bertha sont imprécis. Si vous n'avez pas de chance, elle peut toucher un hexagone vide ou même vos propres unités. Avant de lancer les dés de combat, lancez un dé pour déterminer l'hexagone que la grosse Bertha va cibler. Si le résultat se situe entre 1 et 6, l'hexagone touché sera un des voisins de celui visé (référez-vous à la table ci-dessous) et seul un résultat entre 7 et 12 permettra d'atteindre la cible. Si la grosse Bertha est « Vétéran » (niveau d'expérience, marqueur jaune), seul un résultat entre 1 et 3 ratera la cible. Si la grosse Bertha est « Héros de guerre » (niveau d'expérience, marqueur rouge), elle ne manquera jamais sa cible.



- Les troupes antitanks sont particulièrement effective contre les tanks (Mark IV « male », Mark I « female », St. Chammond, Renault Ft-17). Cet avantage ne s'applique pas lors des combats contre les blindés (parce qu'ils sont trop rapides).



- L'infanterie régulière coûte 7 bons de guerre (argent) pour être acheté et a 2 points de mouvement (vitesse), l'infanterie montée coûte 9 bons de guerre et a 3 points de mouvement (vitesse). Excepté ceci, les deux unités sont les mêmes.

Prenez plein de plaisir avec notre jeu ! Pour les questions à propos des règles, pour des trucs et astuces, etc. visitez <http://trench-club.com>. Je serai également heureux de recevoir du feedback sur le jeu ou toutes les suggestions pour des règles additionnelles/alternatives via info@trench-club.com.

Aperçu des troupes et anecdotes

Transport de troupes : le transport de troupes est une unité rapide qui peut transporter des troupes mais ne peut attaquer.

Troupes antiaériennes : leur mobilité, longue portée et leur forte force de frappe en font les meilleures unités pour attaquer les unités aériennes. Cependant, elles sont sans défense contre les unités au sol et ne peuvent ni attaquer ni se défendre.

Infanterie : Les unités d'infanterie sont bon marché, mais ne peuvent pas rivaliser avec les équipements de guerre moderne dans les batailles. Toutefois, elles sont fréquemment décisives pour la victoire puisqu'elles peuvent conquérir les forts ennemis. De plus, des petites unités d'infanterie placées en terrain difficile peuvent souvent stopper des armées entières.

Infanterie montée : l'infanterie montée est caractérisée par sa vitesse rapide et est spécialement appropriée pour conquérir les forts avec une attaque surprise.

Au début de la guerre, la cavalerie continuait à charger l'ennemi avec des lances et des épées – ce qui ne fut pas particulièrement efficace contre les fusils-mitrailleurs. Rapidement, les chevaux furent utilisés uniquement comme moyen de transport pour l'infanterie qui combattait à pied.

Infanterie lourde : L'infanterie lourde est équipée avec des fusils-mitrailleurs et des grenades. Ils ont une force de frappe élevée, peuvent mettre la main sur les forts et combattre les avions. Leur polyvalence en fait l'épine dorsale d'une armée moderne.

Le fusil mitrailleur MG 08/15 (introduit en 1908, développé jusqu'en 1915) est devenu un tel standard que le terme « 0815 » est encore utilisé en Allemagne comme synonyme de « commun ».

Artillerie d'assaut : L'artillerie d'assaut est une unité d'artillerie à courte portée. Grâce à la flexibilité de l'angle d'inclinaison du canon et de la protection du blindage, l'artillerie d'assaut est un adversaire redouté même en combat rapproché.

Obusier : A cause de la trajectoire de ses projectiles, cette unité ne peut être utilisée en combat rapproché et doit être placée derrière ses propres lignes pour apporter un support au combat.

Trois quarts de toutes les blessures de la première guerre mondiale ont été causées par des éclats d'obus d'artillerie.

Mortier lourd : Le mortier lourd est caractérisé par sa portée. A cause de ses caractéristiques et de son manque de possibilité de combat rapproché, le mortier lourd doit être placé derrière la ligne de front et va fournir support et tirs de barrage.

La localisation de l'artillerie ennemie a été possible (mais très grossièrement) grâce à la technologie de mesure du son, c'est-à-dire la mesure du temps de transit du son à deux endroits différents. Riposter avant l'apparition de cette technologie était quasiment impossible.

Voiture blindée : La voiture blindée est une automobile ou un tracteur converti pour l'usage militaire. Sa grande vitesse ainsi que sa puissance d'attaque combinée avec un coût de production maîtrisable ont fait de la voiture blindée la colonne vertébrale des véhicules de combat.

La première voiture blindée a été introduite par l'Empereur Franz Joseph I en 1906. Cependant, comme cela effrayait son cheval, le projet a été stoppé.

Avion de combat : Les avions de combat de la première guerre mondiale avaient une force de frappe relativement limitée, mais une importance stratégique qui ne devait pas être sous-estimée. La plupart des troupes étaient sans défense contre les avions et donc même de petits groupes d'avions pouvaient bloquer l'avance d'armées entières. Grâce à leur grand rayon d'action et leur vitesse, ils étaient également très recommandés pour attaquer les positions d'artilleries situées derrière la ligne de front. Un avion peut seulement être combattu par les unités antiaériennes, l'infanterie lourde, les canonnières ou les autres unités aériennes.

Les premiers avions de combats étaient vraiment primitifs et, à la place des bombes, ils lançaient, à la main, des points d'acier (appelées d'ailleurs fléchettes) sur les troupes au sol.

Tanks : les tanks sont les unités les plus coriaces. Grâce à leur forte force de frappe, ils peuvent facilement pénétrer les lignes ennemies et leur lourd blindage les rendent difficile à détruire. A cause de leurs coûts de production, le nombre de tanks sur le champ de bataille est vraiment limité. L'Allemagne et la Hongrie ne se sont pas focalisés sur le développement du tank. En fait, ils utilisaient plus de tanks appartenant à la Triple Entente qu'ils n'en possédaient eux-mêmes, comme représenté dans le jeu avec le tank Schneider, qui est en réalité le fruit d'un programme de développement français. *Les premiers tanks n'étaient pas craints uniquement par les ennemis. Dans un A7V Allemand, par exemple, 26 hommes (incluant un signaleur et un gardien de pigeon voyageur) étaient coincés ensemble dans une température pouvant monter jusqu'à 70°C/160°F et un bruit assourdissant.*

Tank Renault Ft-17 : le tank Renault FT-17 est rapide et possède une force de frappe élevée. Il se situe entre la voiture blindée et le tank lourd en termes de vitesse, de force de frappe et d'armure.

Après la première guerre mondiale, les Ft-17s restant furent utilisés contre l'Allemagne pendant la seconde guerre mondiale et ceux qui ne furent pas détruits ont été capturés et utilisés par les Allemands contre la Russie et plus tard en Normandie contre l'invasion Américaine.

Mark I "female" (féminin) : le mark I "female" est un tank britannique qui, à contrario du « Male » (masculin) n'est équipé que de fusils mitrailleurs et pas de canons. Par conséquent, il avait le blindage et la vitesse d'un tank normal, mais la force de frappe d'une voiture blindée.

Le Mark I ne pouvait pas contrôler sa chenille droite et gauche indépendamment – les deux continuaient à rouler. Pour changer de direction, il utilisait une roue stabilisatrice à l'arrière, ce qui lui donnait un terrible rayon de braquage. Un toit en treillis métallique y était souvent ajouté pour le protéger de l'impact des grenades qui lui tombaient dessus.

Grosse Bertha : la grosse Bertha est le plus gros canon d'artillerie de l'Empire allemand. Il avait la plus grosse force de frappe connue ainsi qu'une terrifiante portée. Toutefois, c'était aux dépens de sa précision. Ce fut courant pour la grosse Bertha de toucher ses propres troupes en ligne de front à cause de sa grande dispersion.

La grosse Bertha était capable de tirer des obus de 420mm d'un peu de plus de 800kg à plus de 10Km.

Troupes antitanks : Tout comme l'empire Allemand, l'Autriche-Hongrie se reposait uniquement sur le développement d'armes antitanks plutôt que sur leurs propres chars. Les troupes antitanks sont des adversaires redoutés en combat rapproché et peuvent également mener des attaques à longue portée avec leurs canons. Ils se sont spécialisés dans l'affrontement de tanks et y ont développé toute leur efficacité. Ils sont en revanche moins efficaces contre les voitures blindées à cause de leur grande vitesse.

Les premières unités antitanks n'avaient pas de canon, mais des fusils de gros calibre (les « tueurs d'éléphants ») avec lesquels le tireur tentait de neutraliser le conducteur au travers du blindage relativement mince des premiers tanks.

Forts : Les forts sont des places fortifiées où les unités peuvent être produites et réparées. Les murs fortifiés des forts sont impénétrables, les attaquer serait pur suicide. Sur le côté se trouve de grandes entrées pour le ravitaillement. Si l'ennemi arrive à contourner les fortifications jusqu'aux entrées, ils peuvent être facilement pris d'assaut par des unités de fantassins avec des lance flammes, du gaz empoisonné ou des grenades.

Le fort Douaumont près de Verdun a été touché par plus de 400.000 obus en 1916 et reste presque intact. Il a été, cependant, capturé plusieurs fois, alternativement par l'infanterie française et allemande. Il fut même capturé par accident, quand deux compagnies allemandes se sont retrouvées sous le feu de leur propre artillerie et sont entrées dans le fort pour y trouver refuge.

Canonnière : la canonnière est une arme flexible qui peut se déplacer rapidement sur les rivières ou les lacs. Elle possède une longue portée et est capable d'attaquer les unités aériennes.

Médecins : les médecins peuvent réparer/soigner vos troupes sans avoir à les déplacer au préalable dans un fort. Spécialisés dans les réparations sur le terrain, cette unité peut être utilisée une fois par tour. Tout comme les réparations dans les forts, les coûts de réparations doivent être payés en utilisant un médecin.

Avions d'attaque au sol : grâce à l'avance technologique dans la construction des avions, les avions d'attaque lourd ne sont apparus que dans les dernières années de la guerre. Ils étaient blindés avec des plaques de métal, avec une fusil mitrailleur pointé à 45° vers le bas pour les attaques au sol, des bombes légères ainsi qu'un mitrailleur arrière pour le combat aérien.

Canon sur rail : le canon sur rail combine une grande précision et forte force de frappe avec une grande portée, mais il est très peu mobile.

De nouvelles voies de chemin de fer devaient être généralement placées pour déplacer un canon sur rails. Ils n'avaient par exemple pas de possibilité de tirer latéralement et devaient donc être déplacés dans une courbe pour être orientés. Ceci explique pourquoi dans ce jeu le canon sur rail peut se déplacer sans voie ferrée – cependant cela ralentit considérablement son convoi.

Lanceur de gaz de combat : ces unités lancent du gaz empoisonné qui se répand dans une zone très large, occasionnant des dégâts à toute unité, amie ou ennemie. Grâce à leur équipement, le gaz est inoffensif pour l'unité elle-même.

Au summum de la guerre du gaz en 1918, une moyenne d'un sur trois obus étaient remplis de gaz de combat.

Dirigeables : les dirigeables ont été les premières unités qui pouvaient larguer de grosses quantités de bombes sur les troupes au sol. Malgré leurs fusils mitrailleurs pour la défense aérienne, ils n'étaient pas vraiment efficaces en combat aérien dû à leur faible manœuvrabilité.

Au début de la guerre, les dirigeables étaient quasi invulnérables. Ils volaient plus haut que les avions et un trou de petit calibre dans le ballon d'hydrogène ne les inquiétait pas. Tout cela a changé avec l'apparition des munitions incendiaires.

Tourelles : les forts peuvent être équipés d'une tourelle qui peut tirer sur l'ennemi en combat rapproché et à longue distance. Grâce à leur blindage épais, les tourelles sont indestructibles.

Les tourelles peuvent être en batterie ou éclipsées. Elles sont en batteries un court moment, le temps de faire feu et sont ensuite éclipsées, c'est-à-dire rentrées dans le sol. Cela les rend (en dehors de leur blindage) quasi indestructibles.

Poseur de mines : ces unités peuvent poser un champ de mines qui détruira immédiatement une unité ennemie y pénétrant.

Les mines anti-personnelles étaient rares. Pendant la guerre des tranchées, il était plutôt commun de creuser un tunnel en dessous des tranchées ennemies, collines ou villages entiers et les faire exploser avec de puissantes charges. L'explosion de ces charges en France était tellement grande qu'on les entendait jusqu'à Londres.

Trench Club: Ces clubs de tranchée étaient des armes archaïques de combat rapproché, similaires aux masses utilisées dans les raids de tranchées, là où les baïonnettes s'avéraient trop inconfortables. Les soldats les fabriquaient eux-mêmes dans les tranchées à l'aide de bâton de bois, de marteaux, de roues dentées, de clous, etc.

Variations

“Points de victoire” – Temps de jeu plus court

Les joueurs collectent des points de victoire (PV). Lorsqu'un joueur atteint 10 PV ou qu'une équipe cumule 15 PV, l'équipe gagne. Au début du jeu, après avoir placé leurs unités, chaque joueur choisit l'un de ses 3 pions gris tiré en début de partie comme étant le QG et y place un jeton drapeau sur l'hexagone correspondant au numéro sur le plateau de jeu. Si une unité ennemie (autre qu'un transport de troupes, une unité antiaérienne, un médecin, un poseur de mine ou une unité volante) pénètre dans cet hexagone, il capture le QG et gagne 3PV. Excepté cela, vous gagnez des PV avec les actions suivantes :

- Détruire une unité ennemie → 1 PV
- Conquérir un fort ennemi/neutre → 1 PV
- Payer 60 bons de guerre à la banque → 1 PV

“Tranchées” – Règles expertes

Cette variante introduit les tranchées comme un type de terrain séparé.

- **Mouvement** : Seul les unités de fantassins (infanterie, infanterie montée, infanterie lourde, infanterie antitank) et les tanks (et bien sur les unités volantes) peuvent se déplacer sur les hexagones de tranchée.
- **Occupation d'une tranchée** : Si une unité de fantassins termine son déplacement sur un hexagone de tranchée (non occupé par un ennemi), la tranchée est totalement occupée, comme si les soldats s'étaient répartis sur toute la longueur. A l'opposé des forts, les tranchées sont occupées par une équipe et non un joueur, ce qui permet aux unités alliées de rentrer également dans la tranchée. Si un tank ou une unité aérienne finit son tour dans une tranchée, elle ne sera pas comptée comme étant dans la tranchée mais la traversant.
- **Mouvement à l'intérieur d'une tranchée amie** : Une unité de fantassins peut quitter une tranchée occupée par n'importe quel hexagone la composant (comme si elle n'était qu'un seul et unique long hexagone) mais pas dans le même tour que l'entrée. Souvenez-vous : une unité de fantassins doit finir son tour dans une tranchée pour être considéré à l'intérieur de celle-ci. Comme la tranchée est un unique hexagone pour les unités, ils peuvent entrer dans un fort qui serait connecté à la tranchée depuis n'importe quel hexagone composant celle-ci (de nouveau, seulement après que l'unité de fantassins ait fini son tour dans la tranchée).
- **Défendre la tranchée** : Les unités ennemies peuvent attaquer n'importe quel hexagone sur lequel passe la tranchée pour y combattre une unité de fantassins, comme si la tranchée n'était qu'un seul et unique hexagone. S'il y a plusieurs unités de fantassins dans la tranchée, il doit choisir laquelle attaquer (peu importe la position dans la tranchée). Les attaques de flanc et d'encercllement comptent comme si la tranchée n'était qu'un unique hexagone. Indépendamment de celui qui est attaqué, toutes les unités de fantassins de la tranchée ripostent (en combat rapproché). Les unités de fantassins dans une tranchée ont la même valeur défensive qu'un char d'assaut dans une forêt (🌳). Si le lanceur de gaz touche un des hexagones de la tranchée, toutes les unités de fantassins à l'intérieur de celle-ci en subiront les conséquences.
- **Attaque à partir d'une tranchée** : Une attaque depuis une tranchée se déroule comme toutes les autres batailles puisque c'est le terrain ciblé par l'attaque qui compte, et non le type de terrain depuis lequel est lancée l'attaque.
- **Définir les zones des tranchées** : Certaines tranchées touchent plusieurs suites d'hexagones. Convenez avant le jeu quels hexagones comptent comme tranchées et lesquels ne comptent pas. De cette façon, vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre d'hexagones de tranchées.
- L'Autriche-Hongrie ne débute pas le jeu avec les 3 bons de guerre (les troupes antichars dans une tranchée sont assez puissantes).



- *Exemple: L'infanterie britannique et l'infanterie (montée) française sont toutes deux dans la tranchée. Le tank français n'y est pas.*
- *L'infanterie britannique et française peuvent conquérir le fort lors de leur prochain tour.*
- *Le blindé et l'infanterie montée autrichiens pourraient attaquer la tranchée. Cela compterait comme un encerclement, puisqu'ils sont opposés l'un à l'autre. Ils devraient chacun choisir d'attaquer soit l'infanterie française, soit l'infanterie britannique. Dans tous les cas, les deux unités d'infanterie riposteraient. L'infanterie attaquée subirait les dommages indiqués sur le tableau d'un tank de la fiche d'unités et ce pour un retrait en forêt (🌳).*

Autres idées de variation de règles

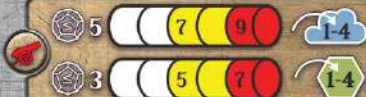
- Tout le monde commence avec 1 force spéciale de son choix.
- Tout le monde commence avec deux unités spécifiques au pays qu'il joue, c'est-à-dire, par exemple, le joueur allemand commence avec deux grosse Bertha. Cela ajoute plus d'asymétrie entre les factions.
- Les unités sont détruites après leur 5^{ème} (à la place du 6^{ème}) dégât. Cela accélère le jeu mais change également grandement la dynamique. Les joueurs vont commencer à traquer l'infanterie puisqu'il sera possible désormais de les éliminer en un tour.
- Tout le monde commence avec un second set d'unités (donc chaque unité en double). Vous pouvez imaginer combiner cette règle avec la précédente pour “nettoyer” le plateau de jeu plus rapidement.

Vos règles maison? Je vous encourage à tester vos propres règles maison. Si vous les avez testées et les trouvez de bonne facture, je vous invite à les partager avec les autres joueurs via <http://trench-club.com> ou à me les envoyer pour que je puisse les partager info@trench-club.com.

CANONNIÈRE



18 5



MÉDECIN



18 5

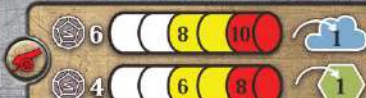


Peut réparer une unité adjacente une fois par tour; les dégâts sont retirés à la fin du tour; les coûts de réparations standard s'appliquent.

AVION D'ATTAQUE AU SOL



18 5



CANON SUR RAIL



18 5



DIRIGEABLE



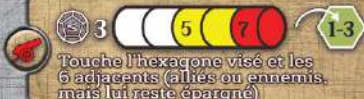
18 5



LANCEUR DE GAZ DE COMBAT



18 5



TOURELLES



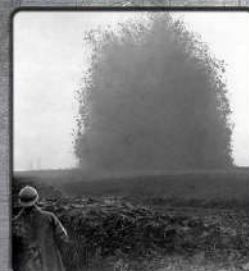
18 (pour 3 unités)



La portée se compte à partir d'un fort

Les tourelles sont placées sur un fort (immédiatement ou plus tard, 1 par fort) et contrôlée par l'occupant du fort. Ne peut être détruite.

POSEUR DE MINES



18 5



Peut poser un jeton «mines» par tour sur son hexagone ou adjacent. Gardez secret l'endroit où est exactement la mine par rapport au jeton (voir la table à droite); si une unité se déplace sur cette case, elle et la mine sont détruites.



12

11

10

8

7

5



-



ATTAQUE DE FLANC:



- Seulement pour l'attaquant et seulement en combat rapproché
- Une de vos unités qui pourrait théoriquement attaquer (mais n'est pas obligé de le faire) est dans un hexagone adjacent de la cible défendue.



ENCERCLEMENT:



- Seulement pour l'attaquant et seulement en combat rapproché
- Au moins deux de vos unités qui pourraient théoriquement attaquer (mais ne sont pas obligées de le faire) se trouvent dans un hexagone adjacent de la cible ou une de vos unités est située dans un hexagone diamétralement opposé.

EXPÉRIENCE



Héros de guerre
Vétérain
Bleu



Unité ennemie endommagée: +1 Expérience



Unité ennemie détruite: +2 Expériences

AIDE DE JEU

Phases de jeu :

Déplacement des troupes

Désignation des cibles

Combat

Collecte des fonds

Réparation des unités

Achat d'unités

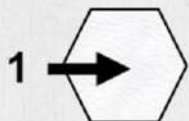
3 bons de guerre par fort conquis

L'unité doit se trouver dans le fort dès le début du tour

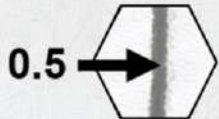
Nouvelles unités : placez les dans un de vos forts

Mouvement de troupes :

Seul l'hexagone de destination compte



Champ Ouvert



Route;
raccourcis autorisés.



Forêt



Rivière;
soldats à pied uniquement



Conquête de fort;
soldats à pied uniquement

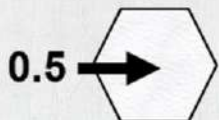


Entrer dans un de vos
forts



Embarquer dans un
transport de troupes

Exception :



Dernier mouvement

Contact de l'ennemi :

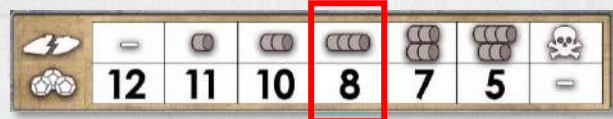


Une unité à proximité se déplace et se retrouve de nouveau au contact de l'ennemi.
→ **Fin du mouvement**
(l'ennemi doit pouvoir attaquer)

Combat:

L'attaquant et la cible lancent les dés simultanément

1. Dégâts → Nombre de dés :



2. Attaque de flanc/encercllement (attaquant seul)



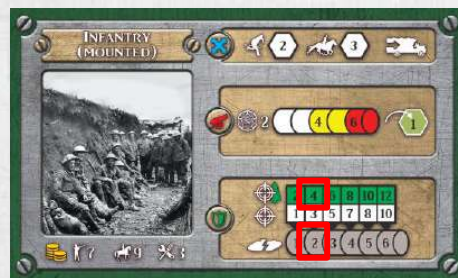
3. Expérience → probabilités de touches



4. Lancé des dés → nombre de touches



5. Touches → dégâts (bonus de terrain : cible seule)



6. Marquage (dégâts, expérience)

