

TRENCH CLUB

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).

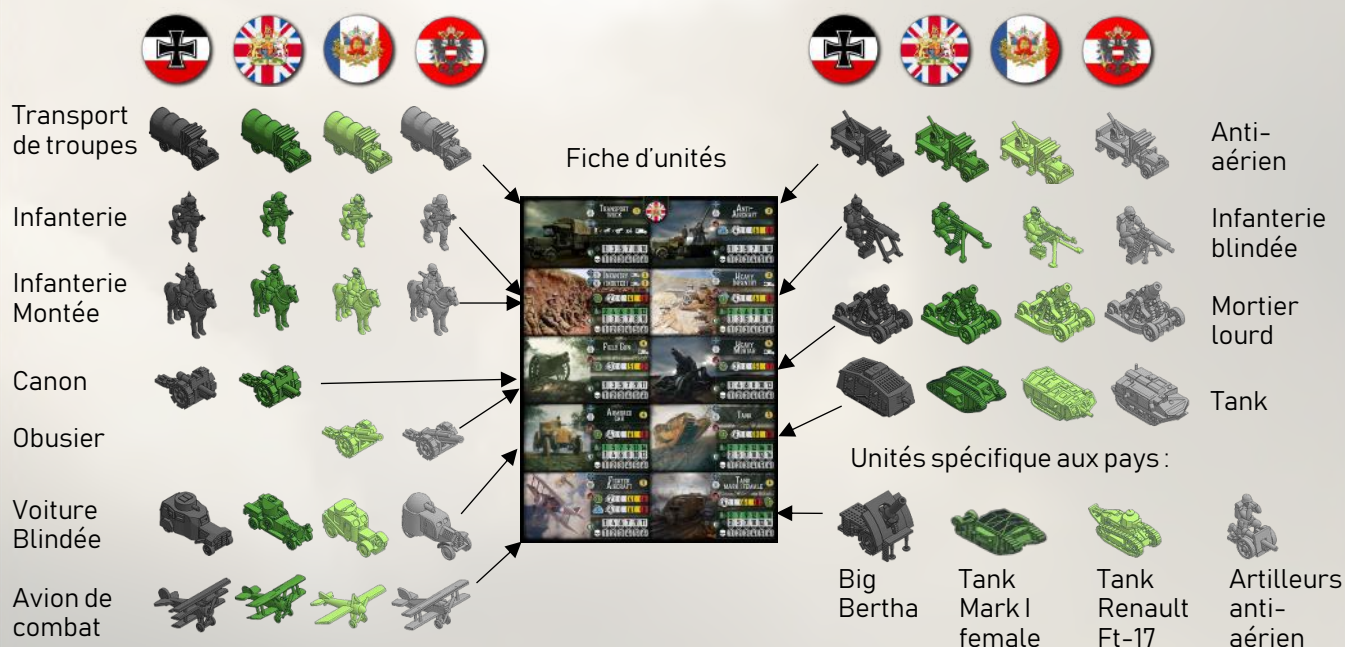
Votre équipe remporte la victoire si 7 des 14 forts sont occupés par votre équipe (4 parmi les 7 pour 2 joueurs) ou si l'équipe adverse renonce (le cas le plus courant).

Les unités

Chaque joueurs possède 11 unités différentes. 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 : il y a également une figurine d'obusier Allemande et Française ainsi qu'une figurine de canon Austro-Hongroise. Vous n'en avez pas besoin pour un jeu standard).
- Chaque nation à une unité spécifique en bas à droite de la fiche d'unités.



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 et les règles vous guideront depuis votre premier tour. 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 : Toute 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 lirez pour la première fois mais elles deviendront intuitives très rapidement.

Il y a également un résumé des règles (« Aide de Jeu ») et une vidéo tutorielle sur Trench-Club.com (vous pouvez utiliser le QR-Code à droite pour y accéder)



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. 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 consume donc 1 point de mouvement.



1	→	Champ ouvert
0.5	→	Route
1.5	→	Forêt

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 6.

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).

Dernier tour : 0.5

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 (à droite et gauche). 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.

Conquérir un fort : Tour complet → Entrer dans votre fort : 0.5



Entrées (x) du fort et tous les hexagones à partir duquel il peut être conquis (ou d'où vos unités peuvent entrer si le fort vous appartient déjà).

Transport de troupes : Un camion de transport de troupes peut transporter jusqu'à 4 unités des types suivant : infanterie (montée, lourde ou normale), canon, obusier, mortier lourd, Big Bertha ou lanceur de gaz de combat. Ces unités sont marquées par le symbole suivant :



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.

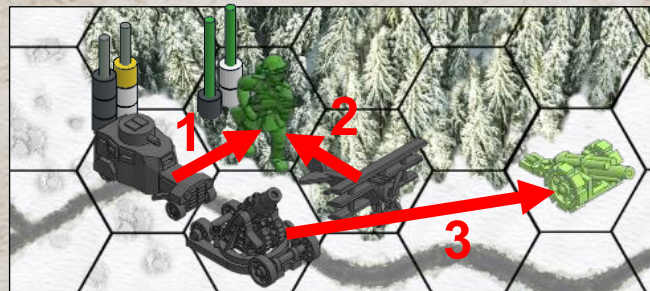
Phase 2 : Désigner ses cibles

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 11).



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

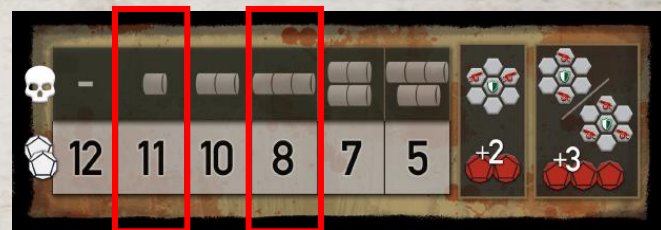
Les combats sont résolus un par un dans l'ordre défini à la phase 2. Les unités qui sont attaquées en combat rapproché ripostent en même temps – s'ils peuvent attaquer à une distance de 1. Pour les attaques aériennes, seules les unités aériennes, les unités antiaériennes, l'infanterie lourde et les canonnières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

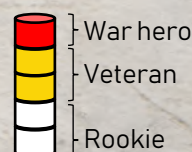


Encerclement : trois dés supplémentaires si au moins deux de vos unités qui pourraient théoriquement attaquer (mais ne sont pas obligées de le faire) se trouvent dans un hexagone adjacent de la cible ou une de vos unités est située dans un hexagone diamétralement opposé



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.

Experience:



3. Lancez maintenant les dés et déterminez vos touches. Elles dépendront de l'expérience, notée sur la fiche des unités

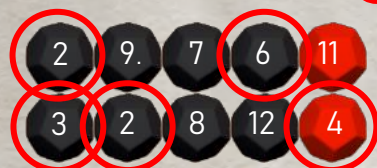
(Note : Pour plus de commodité, la valeur d'attaque sans expérience est également imprimée sur la figurine elle-même).



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 camion blindé subit 1 dégât et gagne 1 point d'expérience. L'infanterie subit 2 dégâts et gagne 1 point d'expérience.



Now this fight is over and it is the next fight's turn.



A vous de jouer: Résolvez les combats l'un après l'autre.

Phase 4 : transactions monétaires

Pour chaque fort occupé, vous gagnez \$1 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 la somme de \$2 payée, tous les marqueurs de dégâts sont retirés de l'unité.

Pour finir, de nouvelles unités peuvent être achetées (voir le prix sur la fiche des unités). 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 maintenant 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 7 forts (4 avec 2 joueurs) 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-Hongrie – 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.



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 :

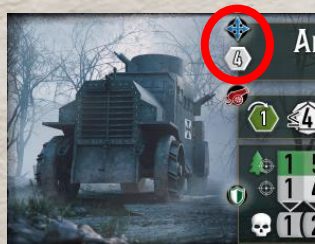
4 joueurs : Pour éviter tout avantage du premier joueur, il peut effectuer son premier tour avec 1 (n'importe laquelle) de ses 3 compagnies. Le second joueur ne peut également jouer qu'une compagnie, le troisième joueur 2 compagnies et le quatrième 3 compagnies. Pour le second round et les suivants,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



Tour complet

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:05

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).

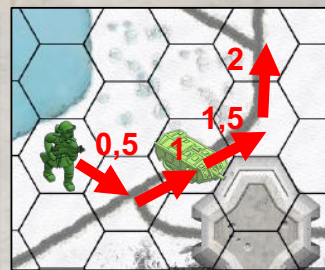
Commentaires :

- 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).

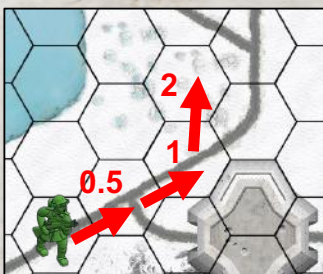
Exemple de mouvement de l'infanterie (vitesse de 2):



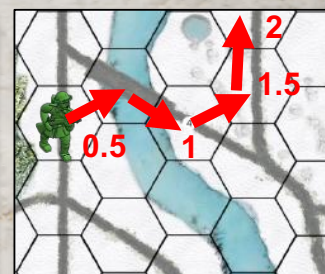
Champ ouvert



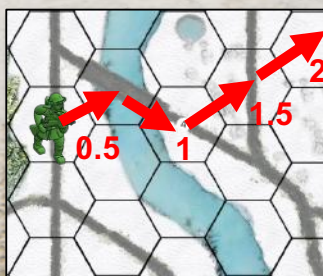
Sur route (en passant sur un allié)



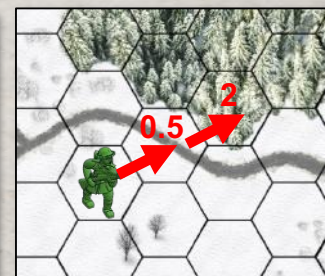
Sur route et champ ouvert



„Raccourci“ (seul les hexagones ciblés comptent)



Règle spéciale : dernier mouvement (0.5 sur champ ouvert)



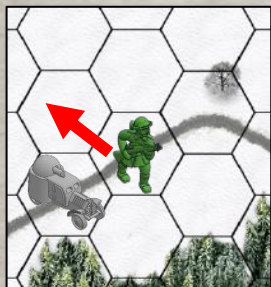
Sur routes et forêts

- 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)
- Chaque terrain n'est que d'un seul et unique type et est du type le plus évident par rapport à l'illustration. Ex : si il y a une route sur l'hexagone mais également quelques arbres, l'hexagone est une route et non une forêt. La seule exception est le pont, qui compte comme route pour les unités terrestres et comme fleuve pour les unités navales.

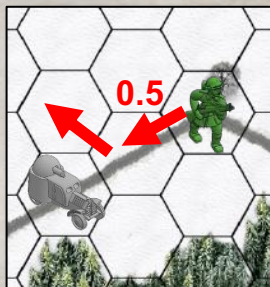
Contact de l'ennemi

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.

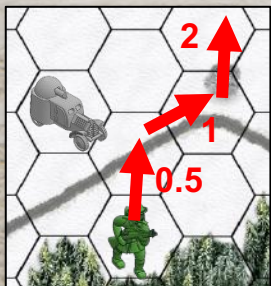
Cette règle est ici illustrée par quelques exemples :



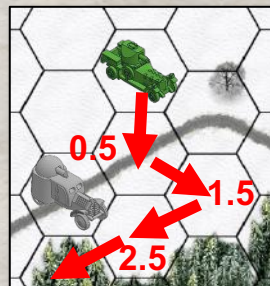
Fin du tour (deux contacts ennemis successifs)



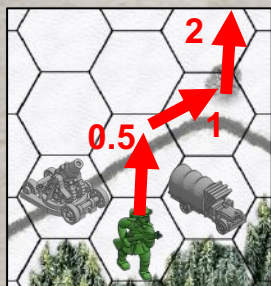
Fin du tour (deux contacts ennemis successifs)



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, ...).



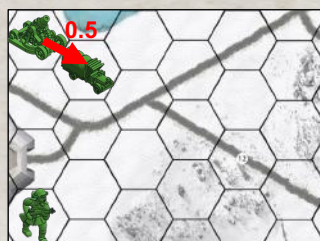
Le camion peut ensuite se déplacer. Finalement, le camion va décharger toutes les unités dans les hexagones voisins libres (ni dans un autre transport, ni dans un fort). Il ne peut le faire que dans cette séquence exacte, ce qui signifie qu'une unité ne peut descendre alors que le camion se déplace ;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

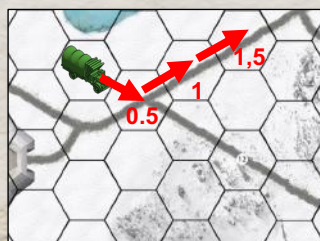
Le camion de transport doit toujours se déplacer de sorte qu'il y ait assez d'hexagones libres pour décharger toutes les unités.



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 et entrer dans 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



Conquérir le fort :
soldats à pied seulement.

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.



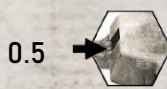
Entrées du fort (x) et tous les hexagones d'où le fort peut être conquis (ou d'où vous pouvez faire entrer vos unités si le fort vous appartient)

Notes : "C'est vrai ! Cela signifie..."

- ...Les Forts ne peuvent pas être "défendus" par des unités à l'intérieur ni "attaqués" par des unités de l'extérieur (juste conquis). C'est parce que les forts sont imprenables, et les attaques seraient du pur suicide. Cependant, si l'ennemi parvient à contourner les côtés fortifiés et à atteindre l'entrée arrière, il peut être facilement pris d'assaut par des fantassins équipés de lance-flammes, de gaz toxiques et de grenades à main. Le fort de Douaumont, près de Verdun, a été frappé par plus de 400 000 obus en 1916 et est resté en grande partie intact. Cependant, il a été capturé à plusieurs reprises, alternativement par l'infanterie française et allemande - une fois même par accident, lorsqu'une compagnie allemande s'est retrouvée sous le feu de sa propre artillerie et a pris d'assaut le fort sans le vouloir pour se mettre à l'abri.
- ...cela n'a pas de sens de laisser des unités dans un fort (sauf si vous voulez les réparer au prochain tour)
- ...si l'un de vos fantassins et l'un des fantassins de l'ennemi se trouvent tous deux devant l'entrée d'un Fort, cela crée une situation d'impasse. Celui qui entre le premier dans le fort est foutu, car au tour suivant, l'autre fantassin peut conquérir le fort, éliminant immédiatement le premier.

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.



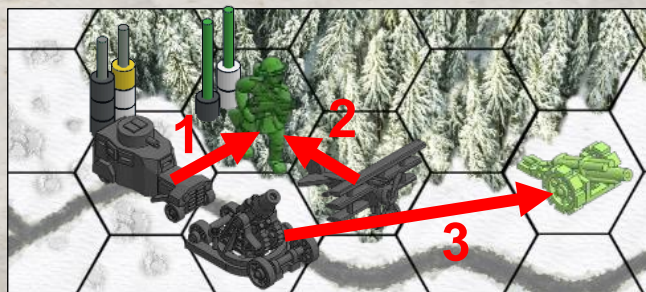
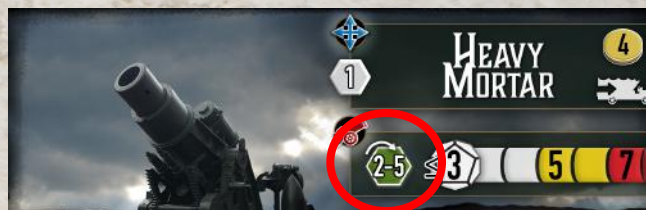
Déplacement dans vos propres forts.

Phase 2 : Désignez vos cibles

Après que les mouvements soit 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, càd qu'il ne peut attaquer des unités qui se situent à 2, 3, 4 ou 5 hexagones de distance et non en combat rapproché units that are 2, 3, 4 or 5 hexes away. It cannot attack in close combat rapproché.



Seul les unités antiaérienne (1-3), l'infanterie lourde (1) et les autres unités aériennes (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 *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 (cà 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 riposter 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 riposter) déterminent tout deux le nombre de dés de combat. Ce nombre de dés dépend des dégâts subis par l'unité.



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.



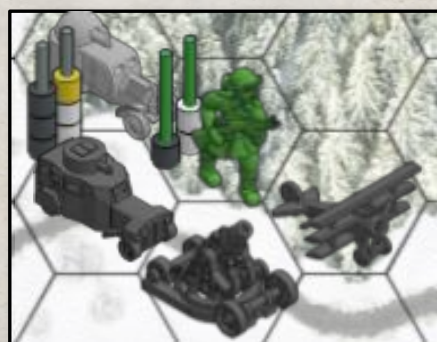
Quand un attaquant attaque avec une attaque de flanc, il peut lancer deux dés rouges supplémentaire et dans le cas d'un encerclement, il gagne 3 dés rouges.



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.

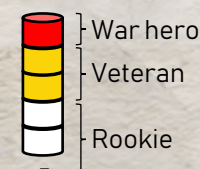


5. L'attaquant et la cible vont maintenant lancer, simultanément, le nombre de dés déterminé.

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.

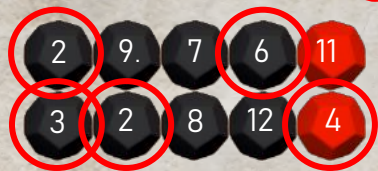
(Note : Pour plus de commodité, la valeur d'attaque sans expérience « Bleu » est également imprimée sur la figurine elle-même)

Experience:





Le blindé allemand («vétéran») 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).

- Enemy unit damaged:
+1 Experience
- Enemy unit destroyed:
+2 Experience



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 infligé, par ex. "le blindé a fait 7 dégâts". Le partenaire peut alors s'occuper de tout le reste.


“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. Un mouvement sur un hexagone de tranchée coûte un point de mouvement.

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 vers n'importe quel hexagone adjacent (comme si la tranchée 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 .

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.



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 ().

Jouer sans des

Si vous n'aimez pas lancer de dés, vous pouvez utiliser les cartes à la place. Elles produiront le même résultat, donc vous pouvez également avoir un joueur qui joue avec des dés et un autre qui utilise des cartes dans la même partie. Pour chaque combat, tirez au hasard une des 10 cartes de dés et lisez le nombre de dégâts reçus par l'unité sur la table. La carte comprend également un indicateur en haut à gauche pour vous indiquer le niveau de chance de votre pioche.

Dégâts et attaque de flanc/encercllement.

Valeur d'attaque

The screenshot shows a 10x10 game board with a red path marked by arrows. The path starts at the top left (row 1, column 1), moves right to the 4th column (row 1, column 4), then down to the 2nd row (row 2, column 4), then right to the 2nd column (row 2, column 2), and finally down to the 2nd row, 2nd column (row 2, column 2). The goal is marked with a red 'X' in the bottom right corner (row 10, column 10). The board contains various obstacles and items, including a red arrow pointing right at the top left, a red arrow pointing down at the top center, and a red arrow pointing right at the top right. The board also features a red 'X' in the bottom right corner, indicating the goal.

Exemple : Une voiture blindée (attaque : ≤ 4) avec 2 dégâts et une attaque de flanc infligera 2 dégâts. Pas de chance!

INFOS

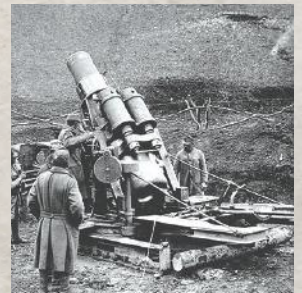
Infanterie : Les unités d'infanterie peuvent être produites à moindre coût mais ne peuvent pas suivre l'équipement de guerre moderne au combat. Néanmoins, ils sont souvent décisifs pour la guerre, car ils peuvent conquérir les Forts ennemis. L'infanterie montée se caractérise par sa grande vitesse et est particulièrement adaptée pour conquérir des forts éloignés avec une attaque surprise. L'infanterie lourde est équipée de mitrailleuses et de grenades. Ils ont une force de combat élevée, peuvent prendre d'assaut des forts et combattre des avions.

Au début de la guerre, la cavalerie se dirigeait toujours vers l'ennemi armée de lances et d'épées - ce qui ne s'est pas avéré particulièrement efficace contre les mitrailleuses. Bientôt, les chevaux ne furent utilisés que comme moyen de transport pour l'infanterie régulière qui combattait à pied. La mitrailleuse allemande MG 08/15 (introduite en 1908, développée en 1915) est devenue un tel standard que le terme "0815" est encore utilisé aujourd'hui en allemand comme synonyme de "commun".



Mortier lourd : Le mortier lourd se caractérise par sa longue portée. En raison de cette caractéristique et du manque de capacité de combat rapproché, le mortier lourd doit être placé derrière la ligne de front et fournir un appui et un tir de barrage.

La localisation des canons d'artillerie ennemis n'était possible que très grossièrement grâce à la technologie de mesure du son, c'est-à-dire la mesure des différences de temps de transit du son à partir de deux positions différentes. Il n'était donc guère possible de riposter. Les trois quarts de toutes les blessures de la Première Guerre mondiale ont été causées par des éclats d'obus d'artillerie. Au plus fort de la guerre du gaz en 1918, en moyenne une grenade usagée sur trois était remplie de gaz toxique.



Voiture blindée : La voiture blindée est une automobile ou un tracteur converti pour un usage militaire. Sa vitesse élevée ainsi que sa forte puissance de combat combinées à des coûts de production gérables font de la voiture blindée l'épine dorsale des unités de véhicules de combat. La première voiture blindée a été présentée à l'empereur François-Joseph Ier en 1906. Cependant, comme elle effrayait son cheval, il a d'abord fait arrêter le projet.



Chars : Les chars sont les unités les plus puissantes. En raison de leur puissance d'attaque élevée, ils peuvent facilement percer les lignes ennemies et leur armure lourde les rend difficiles à détruire. En raison des coûts de production élevés, le nombre de chars sur le champ de bataille est très limité. L'Allemagne / Autriche ne s'est pas concentrée sur le développement des chars. En fait, ils ont utilisé plus de chars capturés de l'Entente que de chars propres, comme représenté dans le jeu avec le char Schneider, qui est en fait un développement français. Les premiers chars n'étaient pas seulement redoutés par les adversaires. Dans l'A7V allemand, par exemple, 26 hommes (dont un gardien de pigeon voyageur et un donneur de clignotants) se sont coincés ensemble à des températures intérieures allant jusqu'à 70°C/160°F et un bruit assourdissant.



Char Renault Ft-17 : Le Renault Ft-17 français est un char rapide et en même temps puissant et se classe entre la voiture blindée et le char lourd en termes de vitesse, de puissance d'attaque et de blindage.

Après la Première Guerre mondiale, les Ft-17 restants ont été utilisés contre l'Allemagne pendant la Seconde Guerre mondiale, ceux qui n'y ont pas été détruits ont été capturés par les Allemands et utilisés contre la Russie et plus tard en Normandie contre l'invasion américaine.



Panzer Mark I Female : Le Mark I Female est un char britannique qui, contrairement au Male, n'est équipé que de mitrailleuses, mais pas de canons. Par conséquent, il a le blindage et la vitesse d'un char ordinaire, mais seulement la puissance d'attaque d'une voiture blindée. Le Mark I ne pouvait pas encore contrôler séparément les voies droite et gauche - les deux roulaient toujours droit devant. Il a essayé de changer de direction avec une roue de balancier vers l'arrière, ce qui lui a donné un rayon de braquage terrible. Il avait aussi souvent un «toit» en treillis métallique pour se protéger des grenades lancées dessus.



Big Bertha : Le Big Bertha est le canon d'artillerie le plus lourd de l'Empire allemand. Il a le plus grand pouvoir pénétrant connu et une portée terrifiante. Cependant, cela se fait au détriment de la précision. Il n'est pas rare que Big Berta frappe ses propres troupes sur la ligne de front en raison de sa large diffusion.

Le Big Bertha était capable de tirer des obus d'un calibre de 42 cm et d'un poids allant jusqu'à une tonne sur 10 km.

Artilleurs antichars : Semblable à l'Empire allemand, l'Autriche-Hongrie s'appuyait principalement sur le développement d'armes antichars au lieu de ses propres chars. L'Anti-Tank Gunners est un adversaire redoutable au corps à corps et peut également mener des attaques à longue portée avec ses canons. Il se spécialise dans le combat contre les chars ennemis et y développe sa plus grande efficacité. En raison de leur vitesse élevée, cependant, il est moins adapté au combat contre les voitures blindées.

Les premières unités antichars n'avaient pas encore de canons, mais simplement des fusils de gros calibre («tueurs d'éléphants») avec lesquels les tireurs tentaient de tirer sur le conducteur à travers l'armure relativement mince des premiers chars.

Pistolet de chemin de fer : Le canon de chemin de fer atteint une précision précise et un pouvoir de pénétration élevé à longue portée mais est à peine mobile.

Habituellement, de nouvelles voies ferrées devaient être posées pour déplacer les canons ferroviaires. Par exemple, ils n'avaient pas de portée directionnelle latérale, ils devaient donc être déplacés dans une courbe pour viser à gauche et à droite. Par conséquent, dans le jeu, le Railway Gun peut se déplacer sans chenilles, mais très lentement.

Avions de chasse : Les avions de chasse de la Première Guerre mondiale n'avaient que très peu de puissance de feu, mais une importance stratégique qu'il ne faut pas sous-estimer. Étant donné que la plupart des troupes au sol sont sans défense contre les avions, même de petits groupes d'avions de combat peuvent bloquer l'avancée d'armées ennemies entières. Grâce à leur vitesse et leur portée élevées, ils sont également bien adaptés pour attaquer les positions d'artillerie situées derrière le front. Les avions ne peuvent être combattus que par des unités antiaériennes, de l'infanterie lourde, des canonnières et d'autres unités aériennes.

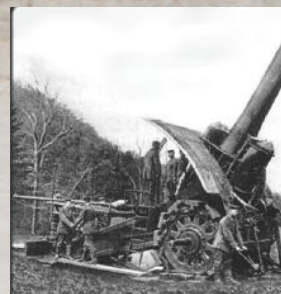
Les premiers avions de combat étaient encore très primitifs et au lieu de bombes, ils lançaient à la main des clous en acier (appelés «flèches volantes») sur les troupes au sol.

Dirigeable : Les dirigeables ont été les premières unités aériennes capables de larguer de grosses charges de bombes sur les troupes au sol. Bien qu'ils aient été équipés de mitrailleuses pour la défense aérienne, ils n'étaient pas très efficaces en combat aérien en raison de leur maniabilité lente.

Au début de la guerre, les dirigeables n'étaient guère vulnérables. Ils volaient plus haut que les avions de l'époque et quelques petits impacts de balles dans le ballon à hydrogène ne les gênaient pas beaucoup. Cela a rapidement changé avec l'introduction des munitions incendiaires.

Poseur de mines : ces unités peuvent poser des mines terrestres qui détruisent immédiatement une unité ennemie lorsqu'elle entre dans un hexagone contenant une mine. Les mines antipersonnel classiques étaient plutôt rares. Pendant la guerre des tranchées, il était plus courant de creuser des tunnels sous les tranchées ennemies, les sommets des montagnes ou des villages entiers et de les faire exploser avec des charges explosives massives. L'explosion d'une de ces mines en France était si importante qu'elle était encore audible à Londres !

Trench Club : Les Trench Clubs étaient des armes de combat rapproché archaïques, semblables aux masses utilisées pour les raids dans les tranchées, où les baïonnettes montées étaient trop lourdes. Les soldats dans les tranchées les fabriquaient eux-mêmes à partir de bâtons de bois, de marteaux, de roues dentées, de clous, etc.



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

1 → Champ Ouvert

0.5 → Route; raccourcis autorisés.

1.5 → Forêt

Tour complet → Rivière; soldats à pied uniquement

Tour complet → Conquer Fort; foot soldiers only

0.5 → Entrer dans un de vos forts

0.5 → Embarquer dans un transport de troupes

Exception :

0.5 → Dernier mouvement

Contact de l'ennemi :

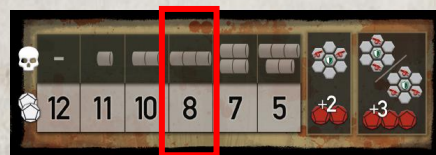


Une unité à proximité se déplace et se retrouve de nouveau au contact de l'ennemi.
→ Fin du mouvement (l'ennemi doit pouvoir attaquer)

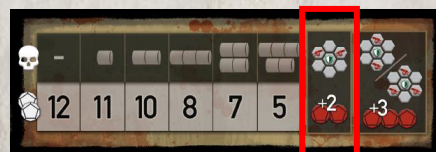
Combat

L'attaquant et la cible lancent les dés simultanément

1. Dégâts → Nombre de dés :



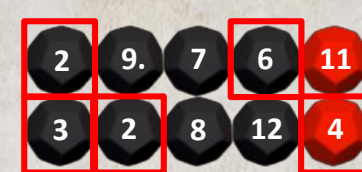
2. Attaque de flanc/encercllement? (attaquant seul)



3. Expérience → probabilités de touches



4. Lancé des dés → nombre de touches



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



6. Marquage (dégâts, expérience)

