TRENCH CLUB
LEGACY

0

N'ouvrez pas ou ne regardez pas ces cartes tant que vous n'êtes pas prêt à **lancer la campagne d'héritage.**

Lorsque vous êtes prêt, tirez cette carte, lisez-la à haute voix et suivez les Instructions.

La campagne commence !
À partir de maintenant, il n'y a plus de retour possible.
Tirez les cartes suivantes (dans l'ordre) et lisez-les à haute voix l'une après l'autre :

[A] [1] [4] [5]

Rappel : Posez la carte Règles [4] sur le plateau Legacy. Tirez la carte Evènement [5] et posez-la sur le plateau Legacy - sans la retourner. Retournez-la et lisez-la pendant la partie si la condition indiquée est remplie.

Distribuez maintenant les cartes suivantes aux équipes respectives :

2 ➡

3 ➡

1 Instructions

Début 1915 – Déclaration de guerre

Carte : Carte de l'h

Unités de départ				
Camion de transport	2*	2	2	2
Infanterie	1	1	1	1
Infanterie montée	1	1	1	1
Infanterie lourde	1	1	1	1
Canon/Obusier	1	1	1	1
Mortier lourd	1	1	1	1

* *Utilisez la figurine du camion antiaérien comme substitut pour le second camion de transport de troupes dans cette bataille.*

2 Briefing

À lire uniquement par les puissances centrales

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Que la guerre commence

"Le moment est venu. Maintenant ou jamais !

Nous pouvons lancer une attaque surprise sur la France par le nord et contourner ses lignes de défense. Suivez le plan Schlieffen pour lequel vous avez été formés".

La mission

Mettez-vous en position favorable et provoquez une attaque ou déclarez la guerre vous-même lorsque l'occasion se présente.

🪖(Seulement pour les joueurs solos) : En temps de paix, Automa tire à pile ou face à chaque tour à partir du tour 2. Sur pile, Automa se contente de se déplacer, sur face, Automa attaque également.

3 Briefing

Réservé aux joueurs
de l'Entente

TELEGRAM 144

TOP SECRET

C'est le moment ou jamais !
Maintenant ou jamais !

Selon les rapports des services de renseignement, une attaque allemande par le nord qui contournerait nos lignes de défense n'est qu'une question de temps. Nous devons la devancer ! Lancez une attaque surprise avec des forces concentrées sur la région de l'Alsace en suivant le plan XVII pour lequel vous avez été formés."

La mission

Mettez-vous en position favorable et provoquez une attaque ou déclarez la guerre vous-même lorsque l'occasion se présente.

🪖(Seulement pour les joueurs solos) : En temps de paix, Automa tire à pile ou face à chaque tour à partir du tour 2. Sur pile, Automa se contente de se déplacer, sur face, Automa attaque également.

I.N.: 3

40

4 Règles

Déclaration de guerre

- **La paix :** Le jeu commence en temps de paix. Pendant la paix, les unités peuvent se déplacer librement sans tenir compte de la règle du "contact ennemi".
- **Déclarer la guerre :** Si un joueur annonce une attaque ou conquiert un Fort, le joueur a déclaré la guerre et la paix prend fin.
- **Guerre :** suivez les règles normales (y compris les restrictions de mouvement en cas de "contact ennemi").

Cavalerie glorieuse

- Tous les soldats à cheval comptent comme de la "Cavalerie" (au lieu de l'"Infanterie Montée"). Leur valeur d'attaque est égale à celle de l'Infanterie lourde (4/6/8).

5 Événement

Faites demi-tour lorsque :

Un joueur déclare la guerre

La guerre commence !

- Si les puissances centrales ont déclaré la guerre, tirez [B], si l'Entente a déclaré la guerre, tirez plutôt [C].
- La nation qui a déclaré la guerre appose un autocollant "honte" sur le plateau Legacy.
- Dessinez [6] et lisez-le à haute voix comme nouveau briefing pour tous les joueurs.

6 Instructions

"C'est le moment de profiter de la confusion générale pour gagner du terrain.

Mission :
Jouez 4 rounds supplémentaires (utilisez les marqueurs de départ pour compter les rounds). L'équipe qui possède le plus de Forts à la fin du 4e tour gagne. Au sein de cette équipe, le joueur qui possède le plus de Forts compte comme vainqueur (en cas d'égalité : se mettre d'accord sur un seul).
Si les deux équipes possèdent le même nombre de forts, c'est le joueur qui a déclaré la guerre qui l'emporte.

Après la bataille :

- En cas de victoire de la puissance centrale [D], en cas de victoire de l'Entente [E].
- Rappel : Le gagnant place les drapeaux de son pays sur la ligne du temps et un territoire sur le plateau Legacy.
- [7]
- La bataille suivante commence alors avec [12].

7 Instructions

Vous pouvez maintenant commencer à faire des recherches sur les avancées technologiques. Vous pouvez vous concentrer sur l'un des quatre domaines suivants : Aviation, Infanterie, Artillerie, Cuirasse. Cette technologie vous permettra d'utiliser de nouvelles unités spécialisées lors de vos prochaines batailles. Pour tirer parti des recherches précédentes, vous êtes bloqué dans la branche technologique pour les recherches ultérieures, alors choisissez judicieusement. Chaque joueur colle maintenant un drapeau de pays sur la branche de recherche qu'il choisit sur le plateau Legacy. Les bulles ci-dessous indiquent la date à laquelle les percées majeures sont attendues. La nation qui a déclaré la guerre choisit en premier. Puis le vainqueur de la dernière bataille. Ensuite, dans l'ordre des joueurs ayant le plus de Forts (en cas d'égalité : le plus d'unités ; en cas d'égalité : le plus d'argent ; en cas d'égalité : choisir au hasard).

Tirez les 4 cartes suivantes : [8] [9] [10] [11]

🪖 choisit au hasard, mais pas l'Infanterie.

8 Aviation

Aviation

"L'humanité a conquis le ciel avec ses premiers vols réussis ! L'aviation est l'avenir - pour l'observation et peut-être même parfois pour le combat"

R. Garros

"Les hommes ne voleront pas avant cent ans ! Les véhicules aériens actuels peuvent à peine rester dans le ciel ou naviguer - et encore moins combattre. Les guerres se gagnent avec l'infanterie et l'artillerie".

F. Foch

Les percées commenceront un peu plus tard mais deviendront plus fortes vers la fin de l'année.

9 Infanterie

Infanterie

"Les batailles sont menées par des hommes et des chevaux ! La technologie ne peut que faciliter les choses. Nous devrions nous concentrer sur l'amélioration de la force de nos soldats".

A.v. Mackensen

"Les guerres sont à un tournant de l'histoire. Les nouvelles technologies vont dominer le champ de bataille. Peut-être qu'à l'avenir, les soldats ne se rencontreront même plus face à face sur le champ de bataille ?

G.S. Patton

Des percées sont attendues très tôt et progresseront constamment tout au long de la guerre.

10 Artillerie

Artillerie

"La guerre ne sera pas gagnée sur la ligne de front, mais par l'artillerie située loin derrière. Nous devrions faire des recherches sur des munitions à plus longue portée, de plus gros calibres et plus meurtrières pour notre artillerie. Peut-être une sorte de poison ?"

F. Rausenberger

"L'artillerie n'est qu'un soutien pour les forces terrestres. La bataille se gagne en chargeant les troupes sur le front !"

G. Flowerdew

Les percées commenceront un peu plus tard mais deviendront plus fortes au milieu de la guerre.

11 Cuirasse

Cuirasse

"Imaginez des tracteurs protégés par des plaques de métal et des canons se déplaçant sur le champ de bataille !

E.D. Swinton

"Je crois au cheval. L'automobile n'est qu'une apparence temporaire.

Guillaume II

Des percées sont attendues au début et à la fin de la guerre, avec un vide au milieu.

TRENCH CLUB
LEGACY

12

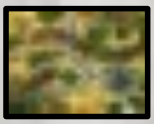
N'ouvrez pas ou ne regardez pas ces cartes avant d'être prêt à commencer votre **deuxième bataille** de la campagne d'héritage (été 1915).

Été 1915 – Guerre des tranchées

[A] [13] [15] [16] Automa : [14]

Ouvrez la grande enveloppe ⓐ.

Tech : Le joueur avec la piste technologique [Infanterie] tire [17]. Le joueur avec [Cuirasse] tire [18].

Carte : Carte de l'été 

Les unités de départ dépendent des pistes technologiques des joueurs :

Camion de transport	2*	1	2*	1
Infanterie	1	1	1	1
Infanterie montée	1	1	1	1
Infanterie lourde	1	1	1	1
Canon/Obusier	1	1	1	1
Mortier lourd	1	1	1	1
Voiture Blindée	1	1	1	0
Unité technique I	0	1	0	1

* Utilisez la figurine du camion antiaérien comme substitut pour le second camion de transport

13 Briefing

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Creusez !

"Sécuriser le territoire que nous avons occupé et construire des lignes de défense".

La mission :

- Construisez une tranchée entre 2 entrées de Fort et une autre tranchée adjacente à l'autre côté de l'un des Forts.
- Gardez deux tranchées sur les côtés opposés d'un Fort occupées par des fantassins pendant 2 tours (il peut s'agir des tranchées que vous avez construites, ou de celles construites par un autre joueur).

Après la bataille [20].

I.N.: 3

40

14 Briefing

Uniquement pour Automa
(pour les joueurs solistes)

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Se battre, pas pelleter !

"Ces lâches se terrent comme des taupes. Voyons jusqu'où ils iront".

L'Automa démarre avec 1 Voiture Blindée supplémentaire et (comme toujours) sans camion(s) de transport de troupes.

Ajout d'une priorité d'attaque pour les unités de combat rapproché et à longue portée entre 1a et 1b : "Fantassin ennemi".

La mission :

- Empêchez le joueur humain d'accomplir sa mission en 6 tours (utilisez les jetons de départ pour compter les tours).

Après la bataille [20].

I.N.: 3

40

15 Règles

Construire des tranchées

- Les fantassins peuvent construire des tranchées sur leur position ou adjacentes à celle-ci. Cela leur prend toute la phase d'attaque. Les tranchées peuvent avoir une longueur de 2 ou 3 hexagones. Choisissez et placez un autocollant de tranchée sur le plateau.
  Les tranchées ne peuvent pas être construites sur des hexagones d'eau ou de Fort.
  Les tranchées n'éliminent pas les routes. Lorsque vous construisez une tranchée sur une route, ajoutez un autocollant de pont de tranchée pour indiquer que la route est toujours là.
- Les tranchées situées sur des hexagones adjacents comptent comme connectées (c'est-à-dire comme une seule tranchée).
- Les règles relatives aux tranchées s'appliquent.

Cavalerie glorieuse

- Tous les soldats à cheval comptent comme de la "Cavalerie" (au lieu de l'"Infanterie Montée"). Leur valeur d'attaque est égale à celle de l'Infanterie lourde (4/6/8).

16 Événement

Faites demi-tour lorsque :

Un combat entre la cavalerie et l'Infanterie lourde (avant de lancer les dés)

L'ère des mitrailleuses

- [G]
- L'Infanterie lourde détruit la Cavalerie (et obtient en conséquence 2 d'expérience). La cavalerie ne cause aucun dégât.
- Le joueur avec l'Infanterie lourde reçoit un point de honte.
- Remplacez [15] par [19].

17 Infanterie I

Stormtrooper
Non affecté par la règle du "contact de l'ennemi".
2
5
1
3
5
7
1
5
7
9
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6

18 Cuirasse I

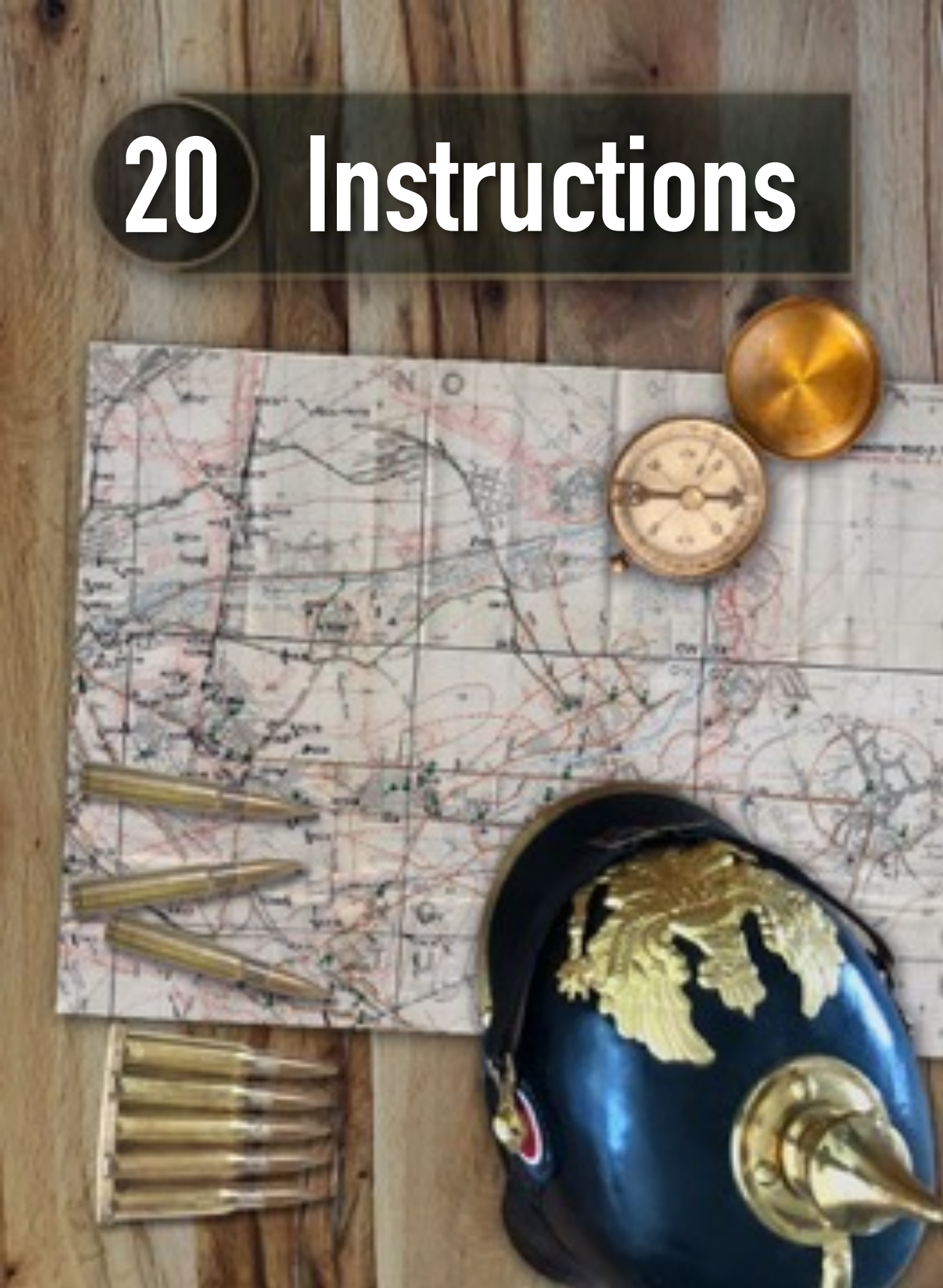
Autopropulsé
Pistolet
3
4
2-3
3
5
7
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6

19 Règles

Construire des tranchées

- Les fantassins peuvent construire des tranchées sur leur position ou adjacentes à celle-ci. Cela leur prend toute la phase d'attaque. Les tranchées peuvent avoir une longueur de 2 ou 3 hexagones. Choisissez et placez un autocollant de tranchée sur le plateau de jeu. Les tranchées ne peuvent pas être construites sur des hexagones d'eau ou de Fort.
  Les tranchées n'éliminent pas les routes. Lorsque vous construisez une tranchée sur une route, ajoutez un autocollant de pont de tranchée pour indiquer que la route est toujours là.
- Les tranchées situées sur des hexagones adjacents comptent comme connectées (c'est-à-dire comme une seule tranchée).
- Les règles relatives aux tranchées s'appliquent.

20 Instructions



- Rappel : Le gagnant place les drapeaux de son pays sur la ligne du temps et un territoire sur le plateau Legacy.
- Si la Puissance centrale a gagné cette bataille et la dernière [H], si l'Entente a gagné cette bataille et la dernière [I], si chaque équipe a gagné une bataille [J].
- Tirez les officiers [21] [22] [23] [24]. Chaque joueur en choisit un, en commençant par l'équipe qui a perdu le plus de batailles. En cas d'égalité, l'équipe qui a perdu le moins de honte commence. Ensuite, on procède dans un ordre aléatoire, mais en alternant les équipes.
- Si les Puissances centrales ont plus de points de honte [K], sinon tirez [L] et donnez [25] à un joueur (de son choix) des Puissances centrales.
- La bataille suivante commence alors avec [26].

21 Officier

Renforts : Si votre équipe a perdu les 2 dernières batailles, commencez la prochaine bataille avec un Obusier supplémentaire.

1x

∞

22 Officier

Faux ordres : Déplacez jusqu'à 2 unités ennemies d'un hexagone chacune.

1x

∞

23 Officier

Combattre jusqu'à la mort : Lors de l'annonce des attaques, vous pouvez choisir de répéter un combat rapproché jusqu'à ce qu'une unité soit tuée. (Remarque : le vainqueur obtient 2 points d'expérience au total).

1x

∞

24 Officier

Nageurs : Ce tour, vos fantassins peuvent se déplacer à travers des hexagones d'eau comme s'il s'agissait de champs Ouvert.

1x

∞

25 Officier

Franz Marc

Artiste

Allemagne

Camouflage : Ignorez la règle du "contact ennemi" ce tour-ci.

1x

∞

TRENCH CLUB
LEGACY

26

N'ouvrez pas ou ne regardez pas ces cartes avant d'être prêt à commencer votre **3e bataille** de la campagne d'héritage (printemps 1916).

Printemps 1916 - Raid dans les tranchées

Tech : Le joueur avec la piste technologique [Aviation] pioche [32]. Le joueur avec [Artillerie] pioche [33] et place [34] sur le plateau Legacy.

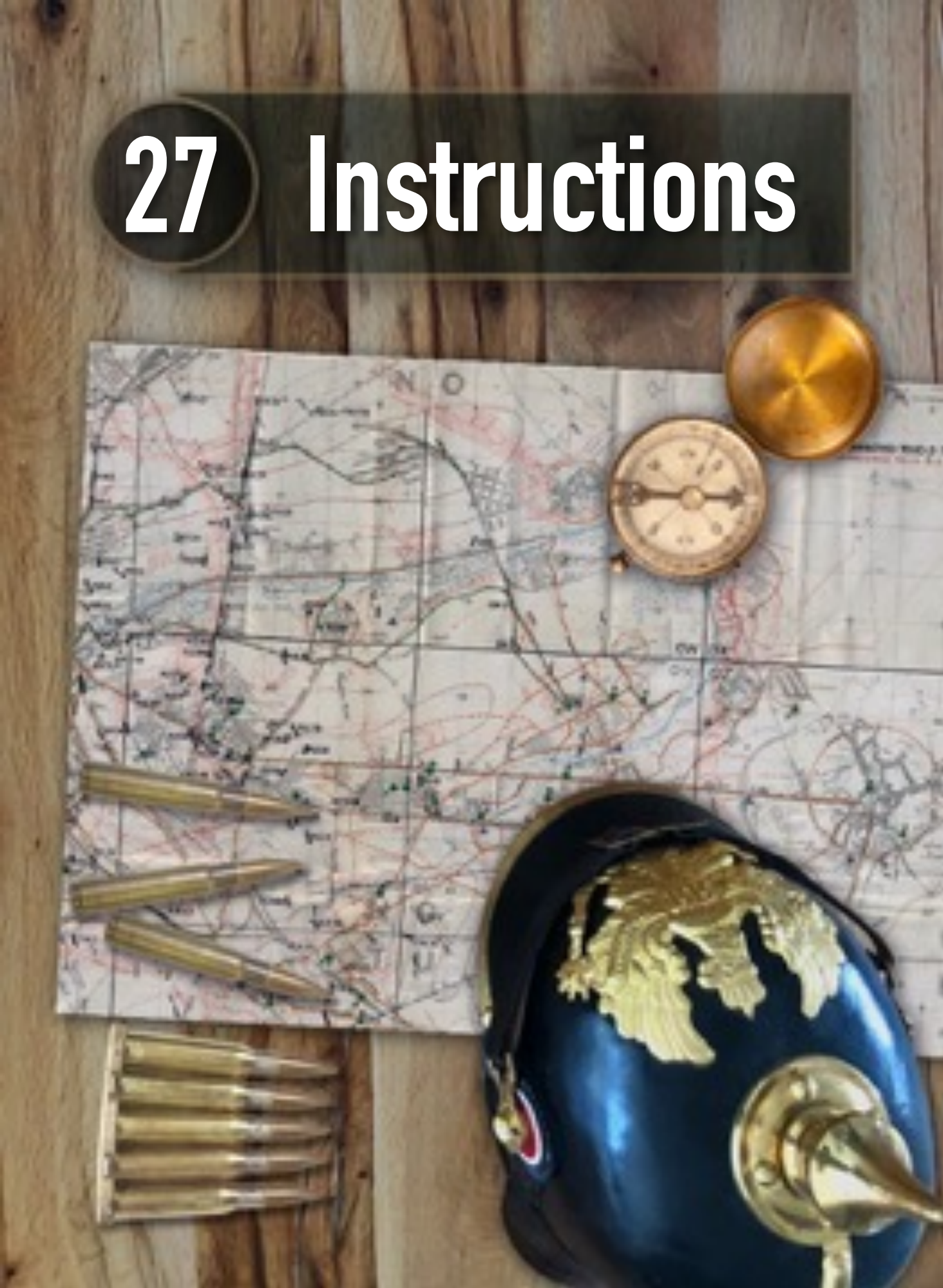
[M] [27] [30] [31]

🪖 Traitez l'Automa comme le perdant de la dernière bataille.

Donnez [28] au vainqueur de la dernière bataille et [29] à l'autre équipe.

Position de départ : Le vainqueur de la dernière partie commence avec un de ses fantassins dans la tranchée entre les 2 Forts. Il reçoit les 3 marqueurs de départ les plus proches de la tranchée. Ces marqueurs de départ sont distribués à l'envers comme d'habitude. Les autres joueurs reçoivent les marqueurs de départ restants au hasard.

27 Instructions



Carte : Carte de l'été

Unités de départ				
Camion de transport	1	1	1	1
Infanterie	1	1	1	1
Infanterie montée	1	1	1	1
Infanterie lourde	1	1	1	1
Canon/Obusier	1	1	1	1
Mortier lourd	1	1	1	1
Voiture Blindée	1	1	1	1
Unité technique I	1	1	1	1

N'oubliez pas de commencer par votre officier !

28 Briefing

Pour le vainqueur de la dernière bataille

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Maintenez votre position !

La mission

Tenir la tranchée entre deux Forts occupée en permanence par des fantassins pendant au moins 6 rounds.

Après la bataille [35].

I.N.: 3

40

29 Briefing

Pour le perdant de la dernière bataille

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Prenez d'assaut la tranchée !

Conquérir la tranchée ennemie entre les deux Forts en moins de 6 rounds.

🪖 Ajouter une nouvelle priorité supérieure à 1a aux priorités d'action pour les unités de combat rapproché et de longue portée et supérieure à 3 pour les fantassins : " Fantassins ennemis qui occupent une tranchée ".

Après la bataille [35].

I.N.: 3

40

30 Événement

Faites demi-tour lorsque :

Une unité attaque une tranchée et l'unité attaquante meurt

Raid dans les tranchées

- [N]
- Le joueur attaquant obtient un point de honte.

31 Règles

Météo imprévisible

Le temps change tous les 3 tours (et non les rounds !). Lancez un dé et réglez la météo selon la liste ci-dessous. Placez un marqueur de départ sur cette carte pour vous souvenir du jet de dé. Placez des marqueurs de dégâts sur cette carte pour compter les tours.

1-2 : **Temps normal**

3-4 : **Gel :** Les hexagones d'eau comptent comme des champs Ouvert

5-6 : **Boue :** Déplacement plus lent (route : 1 ; Champ Ouvert : 1,5 ; forêt : 2)

7-8 : **Sécheresse :** Mouvement plus rapide sur les champs Ouvert (0.5)

9-10 : **Tempête :** Les portées en champ lointain (>1) sont réduites de 1

11-12 : **Brouillard :** la règle du contact ennemi ne s'applique pas.

32 Aviation I

Ballon d'observation
3
7
1
2
4
6
1 2 4 6 8 10
1 2 3 4 5 6
Augmente de +1 la portée de vos unités (avec une portée >1) dans un rayon de 5 hexagones.

33 Artillerie I

2
Lance-flammes
5
3
5
7
6
8
10
Attaque tous les hexagones à portée. Cela ne compte pas comme un combat rapproché.
1
2
2
3
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6

34 Événement

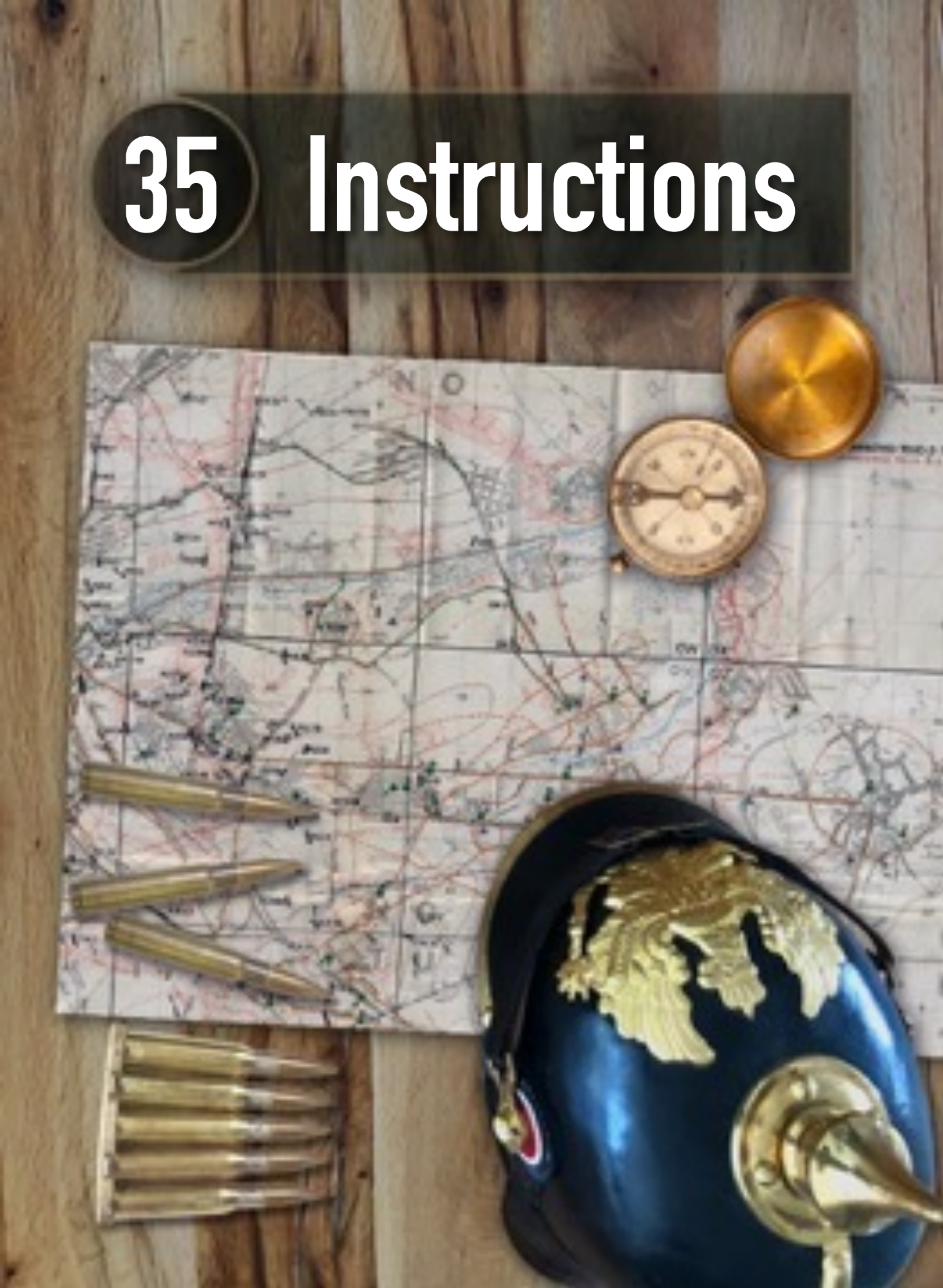
Faites demi-tour lorsque :

Vous attaquez avec le lance-flammes pour la première fois

Lance-flammes

- [0]
- Vous obtenez un point de honte.
- Vous pouvez éloigner d'un hexagone toutes les unités ennemies qui se trouvent à portée du lance-flammes.

35 Instructions



Les conséquences

- **Rappel :** Le vainqueur place les drapeaux de son pays sur la ligne du temps et un territoire sur le plateau Legacy. Chaque joueur peut ajouter une nouvelle capacité à l'un de ses officiers.
- **Défauts scientifiques :** Si une équipe a moins de honte que l'autre, un joueur (de son choix) de l'équipe ayant moins de honte peut échanger sa piste technologique avec un autre joueur. Pour ce faire, placez un autocollant de drapeau sur le drapeau de l'autre joueur sur le champ supérieur de la piste technologique correspondante. Notez que cela n'affectera que le développement des unités technologiques futures. Les joueurs conservent les unités technologiques qu'ils possèdent déjà.
- La bataille suivante commence alors avec [36].

TRENCH CLUB
LEGACY

36

N'ouvrez pas ou ne regardez pas ces cartes avant d'être prêt à commencer votre **4e bataille** de la campagne d'héritage (hiver 1916).

Hiver 1916 – Les tanks

[P] [37] [40] [41]

Tech : Le joueur avec la piste technologique [Infanterie] tire [38]. Le joueur avec [Cuirasse] tire [39].

Carte : Carte de l'hiver

Unités de départ (1 chacune)

Camion de transport
Infanterie
Infanterie montée
Infanterie lourde
Mortier lourd
Canon/Obusier
Voiture Blindée
Tank
Unités spécifiques aux pays
Unité technique I+II

- Les joueurs ne possédant qu'une seule unité technique commencent avec un Canon/Obusier supplémentaire.
- N'oubliez pas de commencer par votre officier.

37 Briefing

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Tank !

"Des machines monstrueuses apparaissent sur le champ de bataille. Nous devons renforcer nos défenses. Nous avons suffisamment de ressources pour renforcer jusqu'à trois Forts. Les conquérir est plus important que jamais !"

La mission :

- Occupez 8 forts avec votre équipe.
- Si les Puissances centrales ont l'Infanterie Tech Unit I et II, elles doivent capturer 9 Forts à la place et l'Entente doit en capturer 7.
- 👥/🪖 Occupy 5 Forts.

Après la bataille [42]

I.N.: 3

40

38 Infanterie II

Soldat au fusil à pompe
3
3
1
4
6
8
2 4 6 8 10 12
1 3 5 7 8 10
1 2 3 4 5 6

39 Cuirasse II

Light Tank
3
4
1
5
7
9
2 6 8 11 13 16
2 4 6 9 11 14
1 2 3 4 5 6

40 Événement

Faites demi-tour lorsque :

Un soldat armé d'un fusil
attaque un fantassin

Balai de tranchée

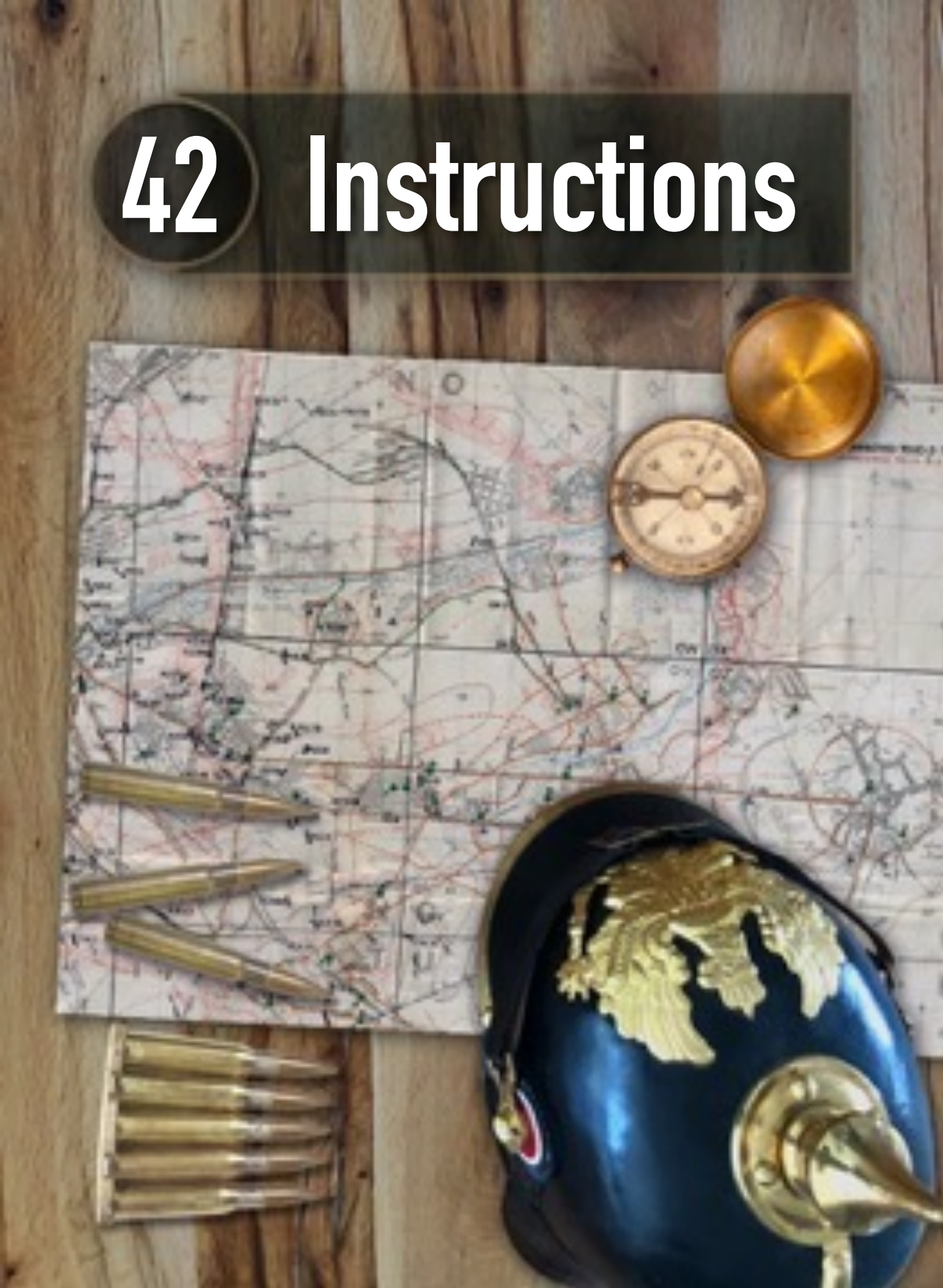
- [Q]
- Permet à l'unité attaquée de bénéficier d'un dégât supplémentaire.
- Le joueur avec le fusil de chasse obtient un point de honte.

41 Règles

Occupation permanente des forts

- Lorsque vous conquérez un Fort, vous pouvez choisir d'apposer un autocollant de drapeau sur le Fort sur le plateau de jeu. Cela marquera le Fort comme étant le vôtre pour la ou les prochaines batailles, dès le début.
- Si vous conquérez un Fort ennemi sur lequel se trouve déjà un autocollant, vous pouvez choisir de placer l'un de vos autocollants de drapeau sur l'autocollant de l'ennemi (pour conserver le Fort de façon permanente) ou simplement placer un jeton de drapeau sur l'autocollant/la figurine du Fort (pour conserver le Fort uniquement pour cette bataille).
- Dans cette bataille, chaque équipe ne dispose que de 3 autocollants de drapeau qu'elle peut utiliser pour marquer les Forts.
- 🪖 Automa colle les 3 premiers Forts qu'il capture.

42 Instructions



- Rappel : Le vainqueur place les drapeaux de son pays sur la ligne du temps et un territoire sur le plateau Legacy. Chaque joueur peut ajouter une nouvelle capacité à l'un de ses officiers.
- Si l'Entente a plus de points de honte [R], si les Puissances centrales ont plus de honte, tirez [S] et donnez [43] à un joueur de l'Entente.
- Tirez les officiers [44] [45] [46] [47] . Chaque joueur en choisit un, en commençant par celui qui a le moins de honte, puis celui qui a gagné le plus de batailles.
  Ensuite, on procède dans un ordre aléatoire.
- La bataille suivante commence alors avec [48].

43 Officier

J. R. R.
Tolkien

Linguiste

Grande-Bretagne

Regroupement : Après la mise en place, lorsque toutes les unités sont placées sur la carte, déplacez jusqu'à 2 unités d'un emplacement de départ vers un autre emplacement de départ de la même nation.

1x

∞

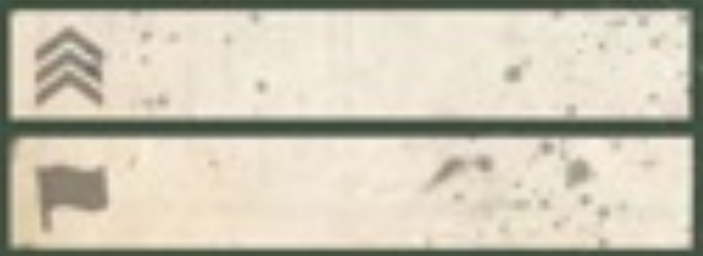
44 Officier

Retournement de situation : Si votre équipe a perdu 3 (ou plus) matchs de plus que votre ennemi, commencez avec une unité supplémentaire au choix.

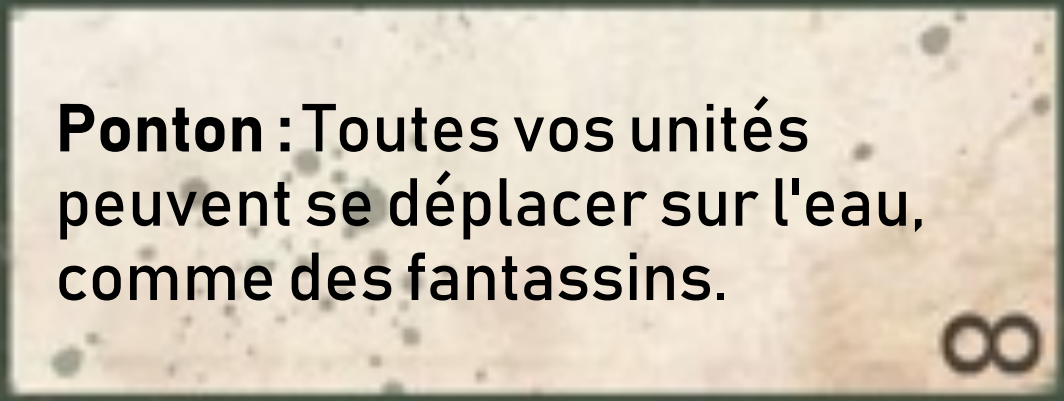
1x

∞

45 Officier



Ponton : Toutes vos unités peuvent se déplacer sur l'eau, comme des fantassins.



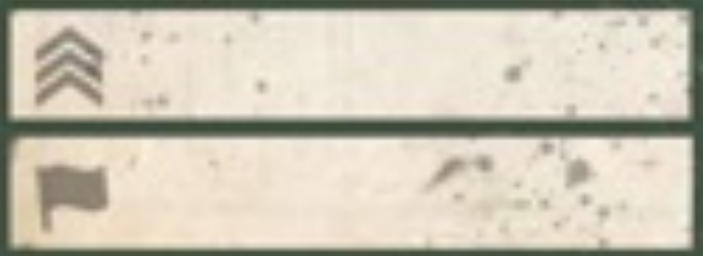
46 Officier

Force brute : Après une attaque, vous pouvez donner à l'unité adverse n'importe quel nombre de points de dégâts supplémentaires, mais votre unité attaquante doit en subir le même nombre (ne doit pas dépasser le nombre de points de dégâts nécessaires pour détruire l'unité attaquante).

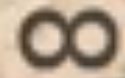
1x

∞

47 Officier



Charge : Vos fantassins peuvent se déplacer d'un point de movement supplémentaire après avoir été déposés d'un camion de transport.



TRENCH CLUB
LEGACY

48

N'ouvrez pas ou ne regardez pas ces cartes avant d'être prêt à commencer votre **5e bataille** de la campagne d'héritage (printemps 1917).

Printemps 1917 - Explosion du Fort

[U]

Tech : Le joueur avec la piste technologique [Aviation]
tire [52]. Le joueur avec [Artillerie] tire [53].

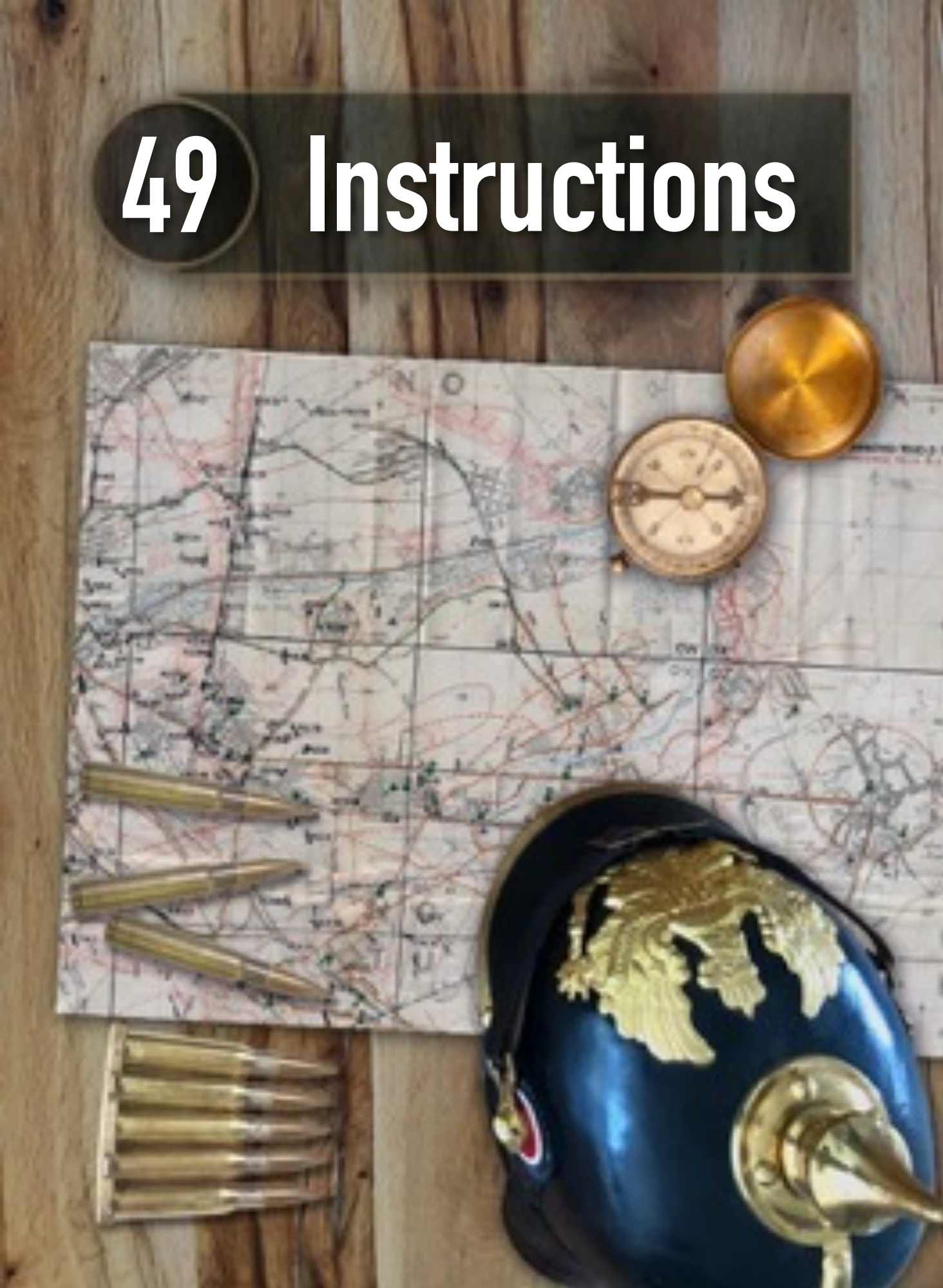
[49] [50] [54] [44] Automa : [51]

Ouvrez la grande enveloppe ⓑ.

N'oubliez pas de commencer par un officier.

Les forts sur lesquels sont apposées vos vignettes de drapeau vous appartiennent dès le départ. Placez une figurine de Fort avec votre jeton de drapeau dessus. Si un ennemi capture ce Fort, il remplace simplement votre jeton de drapeau par le sien. L'autocollant (sous la figurine de Fort) reste en place et le Fort vous appartiendra à nouveau au début de la prochaine bataille.

49 Instructions



Carte : Carte de l'h

Les unités de départ dépendent des pistes technologiques des joueurs :

Camion de	1	1	1	1
transport	1	1	1	1
Antiaérien	1	0	1	1
Infanterie	1	0	1	1
Infanterie montée	1	1	1	1
Infanterie lourde	1	1	0	0
Canon/Obusier	0	1	0	1
Mortier lourd	1	1	1	0
Voiture Blindée	1	1	1	1
Tank	0	1	1	1
Avion de combat	1	1	1	1
Unités spécifiques aux pays	1	1	1	1
Unité technique I	1	1	1	1
Unité technique II	1	1	1	1

50 Briefing

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Faites sauter les forts !

"Ces Forts ne font pas le poids face à notre nouvelle artillerie lourde aux obus destructeurs de bunkers. Si nous ne pouvons pas les conquérir, il suffit de les faire exploser !"

La mission :

- Détruisez tous les forts portant un autocollant du drapeau ennemi.

ou

- Les Puissances centrales gagnent si la somme des Forts qu'elles ont détruits et occupés est de 9 (👥5).
- L'Entente gagne si la somme des Forts qu'elle a détruits et occupés est de 8 (👥 5). (Comptez les Forts que vous avez détruits).

Après le [56].

I.N.: 3

40

51 Briefing

Uniquement pour Automa
(pour les joueurs solistes)

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Faites sauter les forts !

"Ces Forts ne font pas le poids face à notre nouvelle artillerie lourde aux obus destructeurs de bunkers. Si nous ne pouvons pas les conquérir, il suffit de les faire exploser !"

Les Forts neutres/ennemis qui peuvent être détruits par une attaque d'une unité comptent dans la priorité d'action de cette unité comme des unités ennemies pouvant être détruites, sauf s'il y a un des fantassins de l'Automa adjacent à une entrée et aucun fantassin du joueur humain adjacent à une entrée de ce Fort.

La mission :

- Automa gagne si la somme des Forts qu'il a détruits et occupés est de 5.

Après la bataille [56].

52 Aviation II

Dirigeable
5
8
1
6
8
10
1
2
4
6
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6

53 Artillerie II

Pistolet ferroviaire
5
0.5
2-9
4
4
4
1 4 6 8 10 13
1 2 3 4 5 6

54 Événement

Faites demi-tour lorsque :

Un Fort contenant une unité qui s'y trouve est détruit

Explosion du Fort

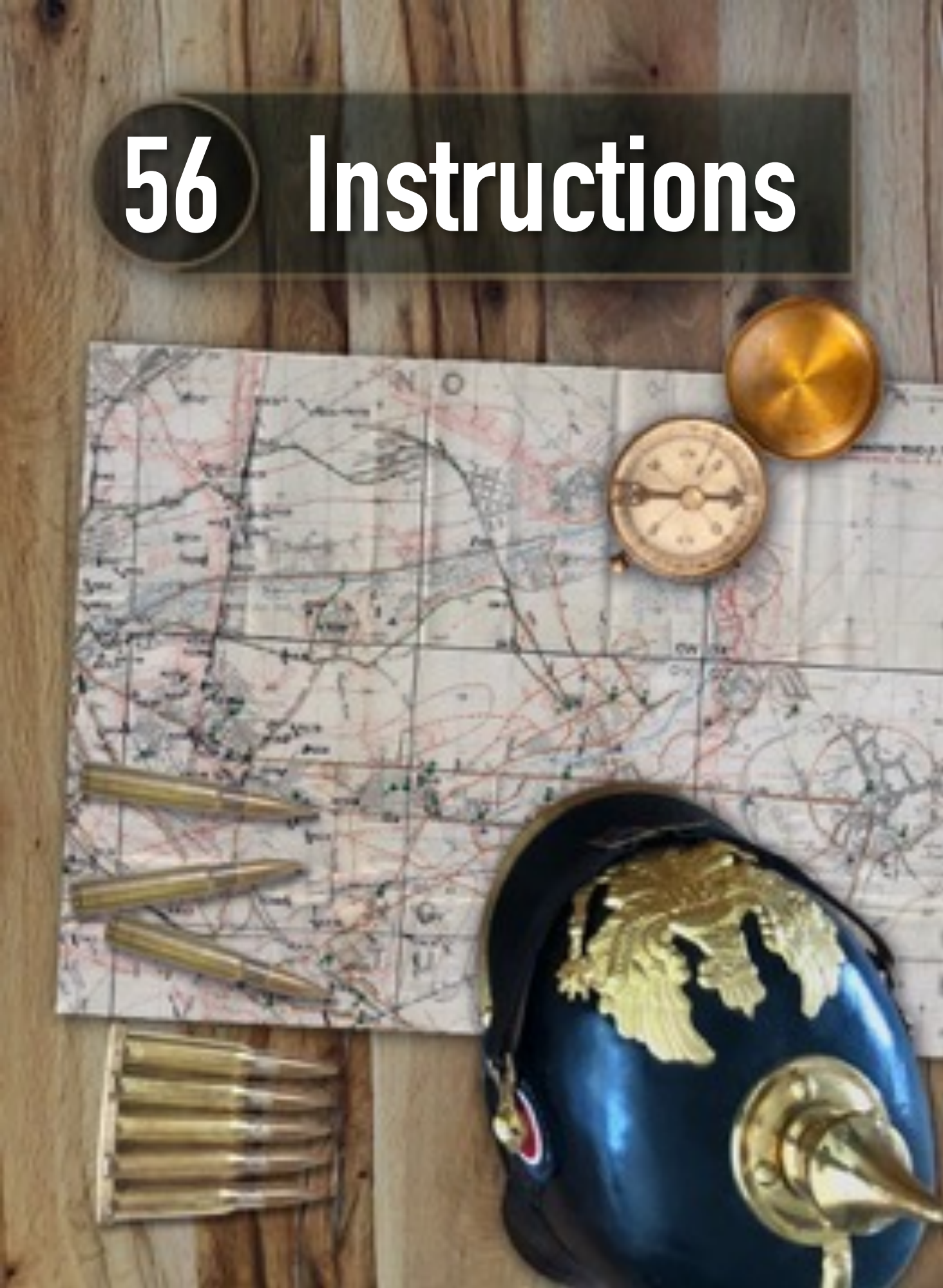
- [V]
- Le joueur qui a détruit le Fort peut choisir de déplacer n'importe quelle(s) unité(s) ennemie(s) ou propre(s) hors de n'importe quel(s) Fort(s) vers un hexagone adjacent à la sortie de son Fort.
- Le joueur reçoit également un point de honte.

55 Règles

Détruire les forts

- Les forts peuvent être détruits. Les unités suivantes peuvent attaquer les Forts. Lancez 1 dé pour l'attaque. Le Fort est détruit lorsque le dé indique le chiffre suivant :
    - Grosse Bertha : ≥ 2
      (comme d'habitude, vous devez jouer les dés de précision avant pour voir si Grosse Bertha touche l'un des 4 hexagones de Fort)
    - Pistolet ferroviaire : ≥ 4
    - Zeppelin : ≥ 4
    - Mortier lourd : ≥ 7
- Un Fort détruit reçoit un autocollant correspondant (de l'enveloppe), perd son drapeau de propriété et son autocollant (le cas échéant) et ne peut pas être inscrit/conquis.
- Si des unités se trouvent dans un Fort lorsqu'il est détruit, elles fuient et se déplacent vers un hexagone adjacent à une sortie.

56 Instructions



Les conséquences

- **Rappel :** Le vainqueur place les drapeaux de son pays sur la ligne du temps et un territoire sur le plateau Legacy. Chaque joueur peut ajouter une nouvelle capacité à l'un de ses officiers.
- Si les puissances centrales ont plus de points de honte [W] et donnent [57] à un joueur de l'Entente, si l'Entente a plus ou autant de points de honte, tirez [X].
- **Les scientifiques font défection :** Un joueur de l'équipe ayant le moins de points de honte peut échanger sa piste technologique avec un autre joueur. Pour ce faire, placez un autocollant de drapeau sur le drapeau de l'autre joueur sur le champ supérieur de la piste technologique correspondante. champ supérieur de la piste technologique concernée. Notez que cela n'affectera que le développement des unités technologiques futures. Les joueurs conservent les unités techniques qu'ils possèdent déjà.
- La bataille suivante commence alors avec [58].

57 Officier

Charles
de Gaulle

Capitaine

France

1x

Évasion : Si cet officier devait être blessé ou détruit, emprisonnez-le plutôt pendant 1 round. (Placez un marqueur sur l'officier et retirez-le lorsque le prochain tour du joueur qui a attaqué l'officier commence. Pendant son emprisonnement, les capacités de l'officier ne peuvent pas être utilisées).

∞

TRENCH CLUB
LEGACY
STOP
58
N'ouvrez pas ou ne regardez pas ces cartes avant d'être prêt à commencer votre 6e bataille de la campagne d'héritage (été 1917).

Été 1917 – Gaz toxiques

Tech : Le joueur avec la piste technologique [Infanterie] tire [61]. Le joueur avec [Artillerie] tire [62].

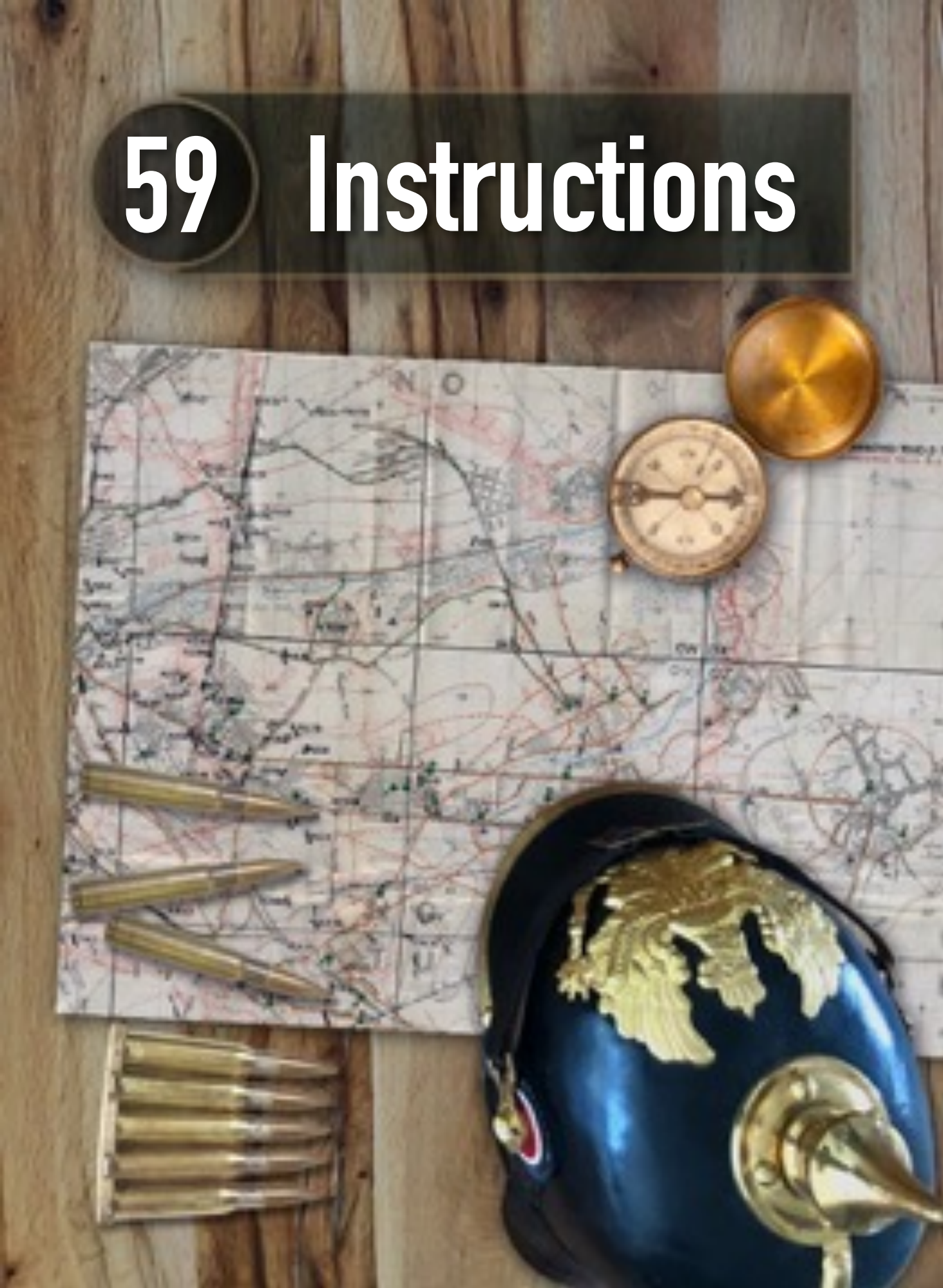
[55] [59] [60] [64]

Si l'équipe avec la piste technologique [Infanterie] a plus de honte que l'autre équipe, elle jette un coup d'œil à [63] (des deux côtés) et le place sur le plateau Legacy.

N'oubliez pas de commencer par un officier.

Si vous jouez avec moins de 4 joueurs et qu'aucun joueur n'est sur l'[Artillerie] piste technologique [65].

59 Instructions



Carte : Carte de l'été

Unités de départ : Prenez les 11 unités de votre tableau d'unités et toutes vos unités techniques. Retirez ensuite certaines de vos unités, en fonction des unités techniques dont vous disposez. Considérez cela comme une amélioration de vos unités standard.

Si vous avez...		**puis retirez votre...**
Stormtrooper	→	Infanterie
Soldat au fusil à pompe	→	Infanterie montée
Canon automoteur	→	Canon/Obusier
Lanceur de gaz toxiques	→	Mortier lourd
Light Tank	→	Voiture Blindée

60 Briefing

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Gaz toxique !

"Quittez les tranchées - elles se remplissent rapidement de gaz toxique plus lourd que l'air. Lancez une attaque en règle et détruisez les forts que vous ne pouvez pas conquérir."

La mission :

- Occuper plus de la moitié des Forts restants (c'est-à-dire non détruits) avec votre équipe.
- S'il reste moins de 4 forts, ajoutez des figurines de Fort à des forts détruits choisis au hasard jusqu'à ce qu'il y en ait 4 sur la carte.

Après la bataille [66].

I.N.: 3

40

61 Infanterie III

Coucheuse de minerais

3

5

1	3	5	7	8	10
1	2	3	4	5	6

Peut placer un marqueur de mine par tour sur sur son propre terrain ou sur un terrain adjacent. La mine est sur ou autour du marqueur. Notez que l'emplacement de la mine par rapport au marqueur est caché (voir tableau de droite). Si une unité ennemie se déplace sur la mine, elle est détruite (ainsi que la mine).

62 Artillerie III

Lanceur de gaz toxique
5
2
1-3
3
5
7
Touche l'hexagone cible et les 6 hexagones adjacents (amis ou ennemis, mais pas lui-même).
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6

63 Événement

Faites demi-tour lorsque :

Si une unité ennemie se déplace dans un hex dans un rayon de 2 hex autour de deux marqueurs de mines empilées

La mine de Messines

"Nous ne changerons peut-être pas l'histoire demain, mais nous changerons certainement la géographie".

Les règles suivantes s'appliquent au joueur avec la couche de mine :

- Lorsque vous posez un marqueur de mines, vous pouvez choisir de le poser sur un marqueur de mines déjà existant pour doubler la charge. Dans ce cas, ne sélectionnez pas de position de mine supplémentaire.
- Vous pouvez faire exploser la double charge à la fin du tour de n'importe quel joueur (une fois par partie). Elle détruira tout dans un rayon de 3 hexagones autour, y compris les Forts. Placez la tuile d'eau (de l'enveloppe) au centre de l'emplacement du marqueur de mine, comme un gigantesque cratère.

64 Événement

Faites demi-tour lorsque :

Début d'une attaque au gaz toxique

(avant de lancer les dés)

Attaque au gaz

- [Y]
- L'unité qui attaque avec du gaz toxique détruit l'unité attaquée (et reçoit en conséquence 2 d'expérience). L'unité attaquée ne subit aucun dégât (même s'il s'agissait d'une attaque en combat rapproché).
- La nation qui utilise le gaz (la première) obtient un point de honte.
- [65]

65 Règles

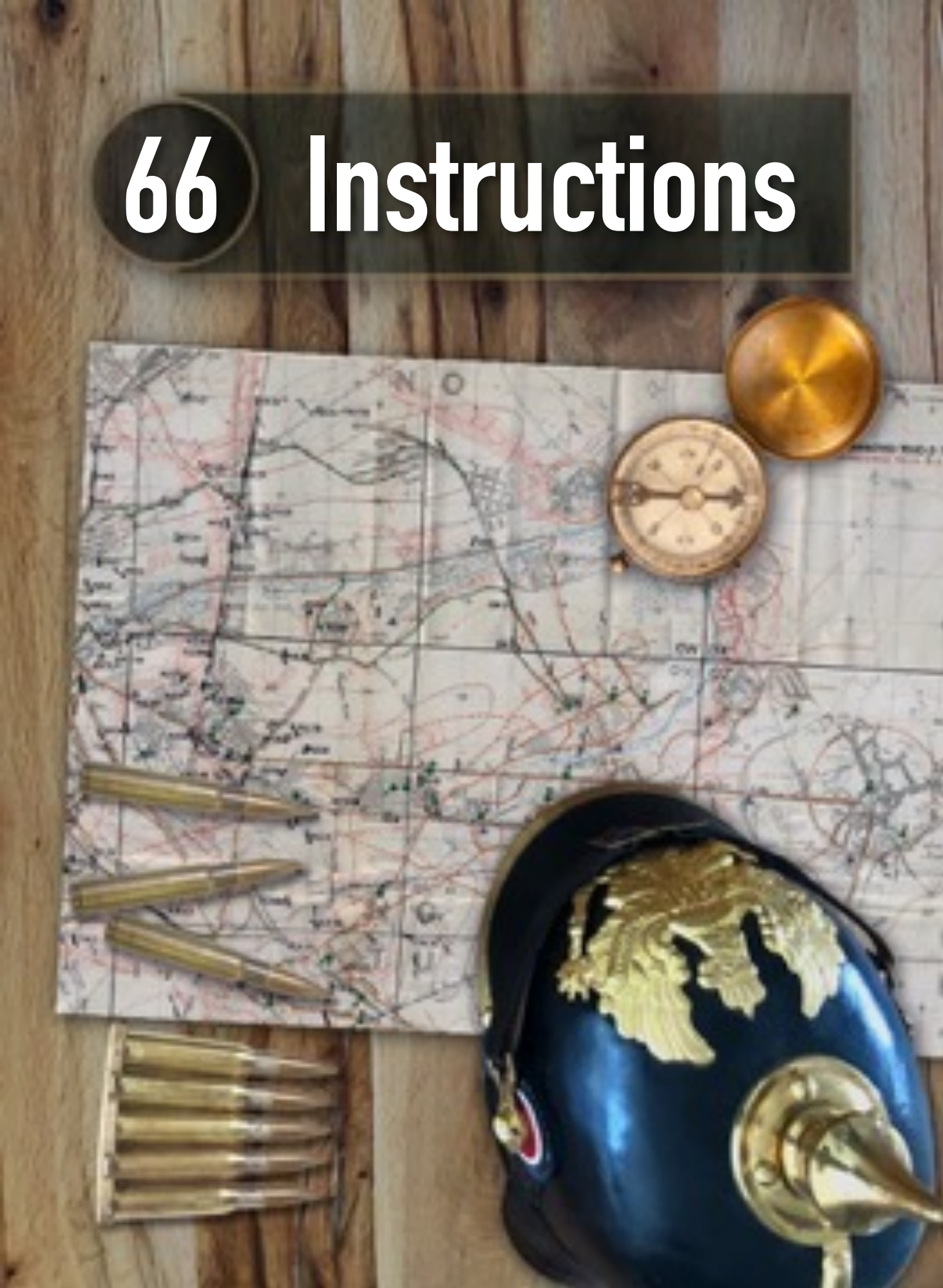
Attaques au gaz toxique

- Toutes les unités d'artillerie (toutes les unités d'attaque au sol avec une portée >2) peuvent choisir de tirer avec des gaz toxiques au lieu de munitions conventionnelles.
- Si vous tirez avec du gaz toxique, vous pouvez ajouter 2 dés rouges à votre attaque (toujours max. de 3 dés rouges en combat rapproché avec "encerclement"); Placez un autocollant "empoisonné" sur le plateau sur l'hexagone que vous avez touché.

Marqueurs de poison

- A la fin du tour de chaque joueur, toutes les unités propres se trouvant sur un hexagone avec un marqueur de poison subissent 1 dégât.

66 Instructions



Les conséquences

- Si les Puissances centrales ont plus de points de honte [XC], si l'Entente a plus ou autant de points de honte, égalité [XB].
- Si l'Autriche a plus de honte que la France ou la Grande-Bretagne [Z], sinon tirez [XA] et donnez l'officier [67] au joueur autrichien.
- Rappel : Le vainqueur place les drapeaux de son pays sur la ligne du temps et un territoire sur le plateau Legacy. Chaque joueur peut ajouter une nouvelle capacité à l'un de ses officiers.
- La bataille suivante commence alors avec [68].

67 Officier

Erwin

Schrödinger

Scientifique

Autriche

Détection acoustique : Vos canons/obusiers ripostent lorsqu'ils sont attaqués à distance (dans leur rayon d'action), comme s'il s'agissait d'une attaque au combat rapproché.

TRENCH CLUB
LEGACY
STOP
68
N'ouvrez pas ou ne regardez pas ces cartes avant d'être prêt à commencer votre 7e bataille de la campagne d'héritage (printemps 1918).

Printemps 1918 – L'ennemi invisible

Tech : Le joueur avec la piste technologique [Aviation] tire [70]. Le joueur avec [Cuirasse] tire [71] [74]. Le joueur avec [Artillerie] tire [73].

[69] [72] [75]

Si vous jouez à moins de 4 joueurs et qu'aucun joueur n'a d'unité Tech III d'artillerie, donnez [62] au joueur qui a le plus de honte et demandez-lui de défausser son autre unité Tech III.

N'oubliez pas de commencer par un officier.

Les forts sur lesquels sont apposées vos vignettes de drapeau vous appartiennent dès le départ. Placez une figurine de Fort avec votre jeton de drapeau dessus. Si un ennemi capture ce Fort, il remplace simplement votre jeton de drapeau par le sien. L'autocollant (sous la figurine de Fort) reste en place et le Fort vous appartiendra à nouveau au début de la prochaine bataille.

69 Instructions

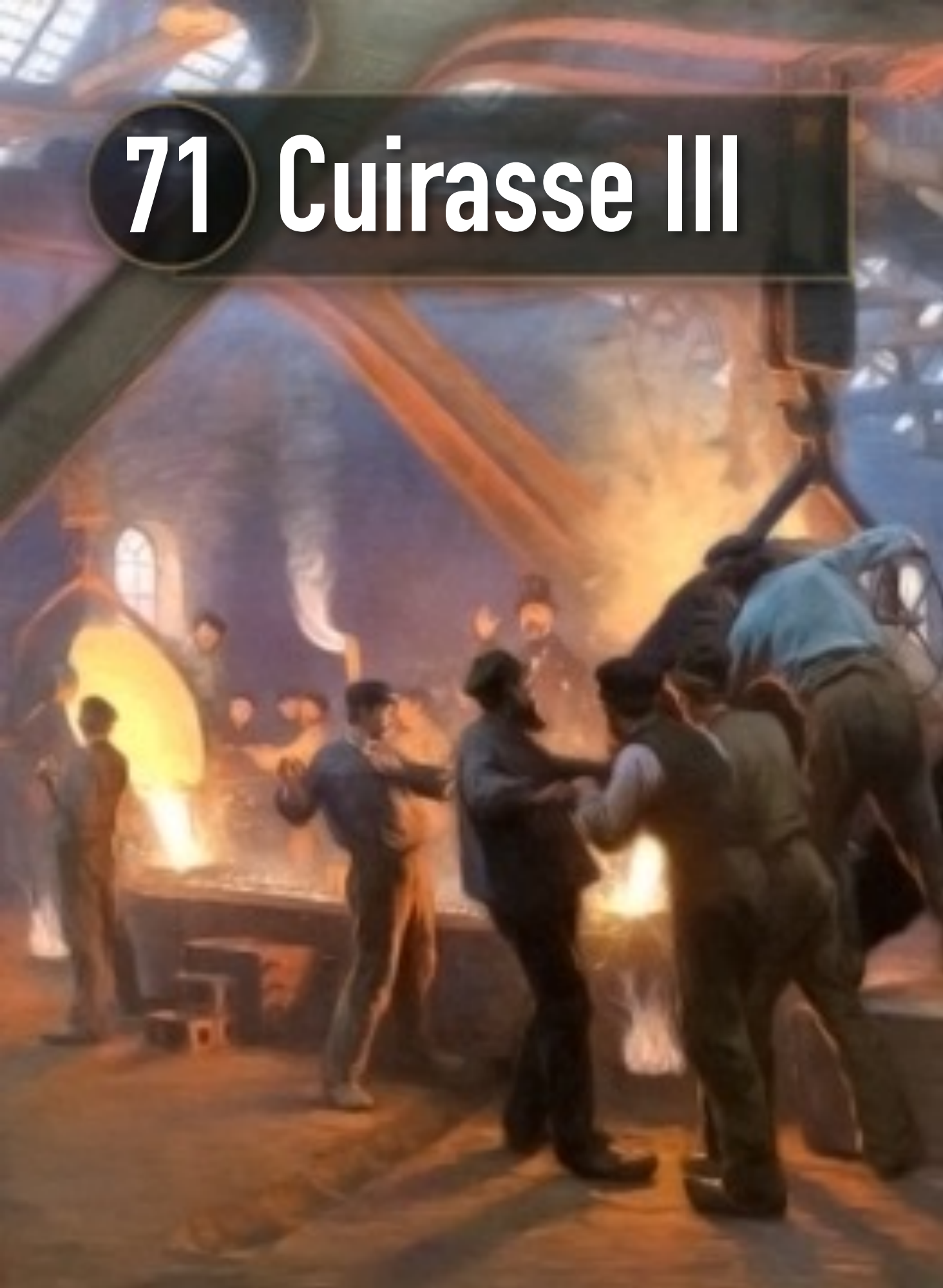
Carte : Carte de l'hiv

Unités de départ : Prenez les 11 unités de votre tableau d'unités et toutes vos unités techniques. Retirez ensuite certaines de vos unités, en fonction des unités techniques dont vous disposez. Considérez cela comme une amélioration de vos unités standard.

Si vous avez...		**puis retirez votre...**
Stormtrooper	→	Infanterie
Soldat au fusil à pompe	→	Infanterie montée
Canon automoteur	→	Canon/Obusier
Light Tank	→	Voiture Blindée
Pistolet ferroviaire	→	Mortier lourd
Lance-flammes	→	Canon/Obusier
Dirigeable	→	Avion de combat
Ballon	→	Antiaérien

70 Aviation III

9
Bombardier
5
1
5
7
9
1
3
5
7
1 4 6 7 9 11
1 2 3 4 5 6



71 Cuirasse III

7
Bateau-pistolet
5
1-4
3
5
7
1-4
5
7
9
2
5
7
10
12
16
1
2
3
4
5
6

72 Briefing

Pour tous les joueurs

TELEGRAM 144

TOP SECRET

L'ennemi invisible

"La situation est étonnamment calme sur le front. Est-ce le calme avant la tempête ? Nous n'avons pas le temps de le savoir. Nous devons décider de cette guerre pour notre fortune maintenant !"

La mission :

- Occuper plus de la moitié des Forts restants (c'est-à-dire non détruits) avec votre équipe.
- S'il reste moins de 4 forts, ajoutez des figurines de Fort à des forts détruits choisis au hasard jusqu'à ce qu'il y en ait 4 sur la carte.

Après la bataille [77].

I.N.: 3

40

73 Briefing

Briefing de mission secrète supplémentaire pour le joueur avec la technologie "Artillerie III".

TOP SECRET

Armes biologiques

"Nos scientifiques ont mis au point une arme horrible qui décidera de la guerre. Nous avons peut-être ouvert la boîte de Pandore si nous ne la contenons pas bien, mais la guerre n'est-elle pas un enfer de toute façon ?"

Lisez [76], mais ne le montrez pas à l'adversaire et ne le mettez pas sur le plateau Legacy avant qu'on vous le dise.

Votre équipe ne peut gagner que si vous remplissez les deux **objectifs de mission** suivants :

- Attaquer au gaz biologique au moins une fois.

et

- Occuper plus de la moitié des Forts restants (c'est-à-dire non détruits) avec votre équipe.

Après la bataille [77].

74 Briefing

Briefing de mission secrète supplémentaire pour le joueur disposant de la technologie "Cuirasse III".

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Fournir des renseignements essentiels

"Nous avons sur ce bateau des informations secrètes qui pourraient décider de la guerre. Amenez-le en haute mer. Défendez le navire à tout prix ! Des éclaireurs sont à l'affût."

- Pendant la mise en place, placez la canonnière sur un hexagone de rivière adjacent au bord de la carte.
  (🪖 Automa la place sur l'hexagone de bord de carte le plus proche de sa prochaine unité et la déplace, de sorte qu'elle arrive le plus rapidement sur une autre frontière).

La mission :

- Si vous parvenez à conduire votre bateau jusqu'à un hexagone de la rivière adjacent à une autre frontière, vous gagnez la partie.
- Révélez cette carte lorsque le bateau entre dans un hexagone situé à 2 hexagones de l'église avec la tour de guet sur l'île.

Si complété : [XK] [77]

I.N.: 3

40

75 Événement

Faites demi-tour lorsque :

Le lanceur de gaz toxique attaque
(avant de lancer les dés)

Armes biologiques

- Si la puissance centrale a lancé l'attaque au gaz [XD], si l'Entente l'a lancée
[XE].
- Le joueur qui a lancé l'attaque au gaz reçoit un point de honte.
- Placez [76] sur le plateau Legacy.

76 Règles

Attaque au gaz biologique

- Le lanceur de gaz toxique tire avec du gaz toxique biologique.
- Si une unité subit des dégâts suite à une attaque au biogaz, elle reçoit des marqueurs de dégâts verts, au lieu des marqueurs gris habituels.
- A la fin du tour d'un joueur, toutes ses unités ayant un marqueur de dégâts vert en reçoivent un supplémentaire. Toutes les unités terrestres (pas d'avions) se trouvant sur des hexagones adjacents à des unités avec des marqueurs de dégâts verts (amies ou ennemies) sont infectées et reçoivent un marqueur de dégâts vert (si elles n'en ont pas déjà un).
- *Remarque : la réparation supprime les marqueurs de dommages verts, tout comme les marqueurs gris.*

77 Instructions

Les conséquences

- Si les Puissances Centrales ont plus de points de honte [XF], si l'Entente a plus de honte, faites match nul [XG]. Lors d'un tirage au sort, l'équipe sur la piste technologique [Artillerie] compte comme l'équipe ayant le plus de honte.
- Rappel : Le vainqueur place les drapeaux de son pays sur la ligne du temps et un territoire sur le plateau Legacy. Chaque joueur peut ajouter une nouvelle capacité à l'un de ses officiers.
- La bataille suivante commence alors avec [78].

TRENCH CLUB
LEGACY
STOP
78
N'ouvrez pas ou ne regardez pas ces cartes avant d'être prêt à commencer votre **8e bataille** de la campagne d'héritage (été 1918).

Été 1917 - Raid aérien et gros calibres

Si la même équipe se trouve sur les pistes technologiques Artillerie et Aviation, l'une d'entre elles doit maintenant changer de piste technologique avec un adversaire de son choix. Pour ce faire, placez un autocollant de drapeau sur le drapeau de l'autre joueur dans le champ supérieur de la piste technologique concernée. Notez que cela n'affectera que le développement des unités technologiques futures. Les joueurs conservent les unités technologiques qu'ils possèdent déjà.

👥/🪖 : Affecter les joueurs sur les pistes [Cuirasse] et [Infanterie] [Artillerie] et [Aviation] uniquement pour cette bataille.

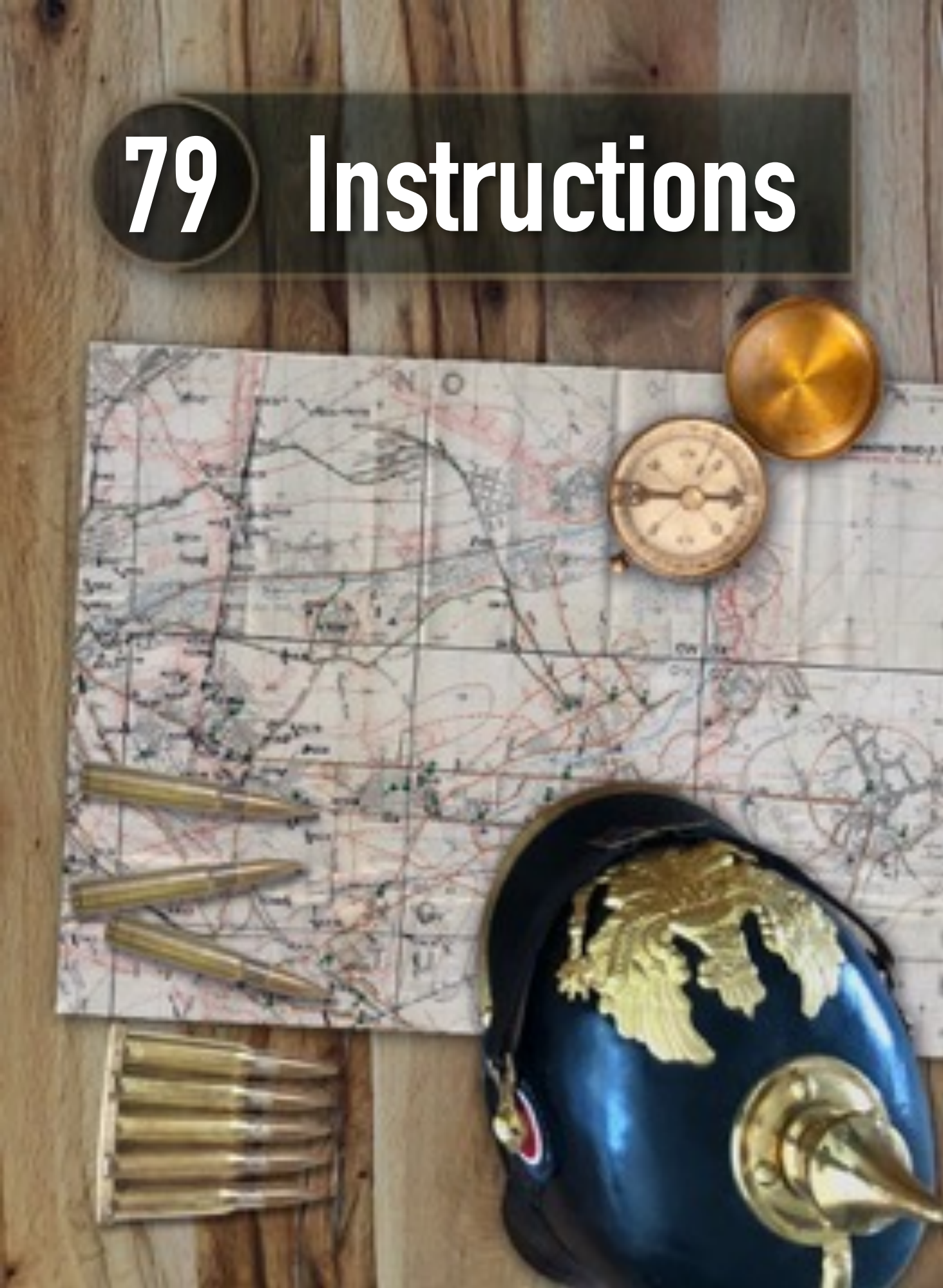
Le joueur avec la piste technologique [Aviation] pioche [80] [83]. Le joueur avec [Artillerie] tire [81] [82].

Si l'Entente est sur la piste technologique [Artillerie] alors [XH] sinon [XI].

[79] [84] [85]

N'oubliez pas de commencer par un officier.

79 Instructions



Carte : Carte de l'été

Unités de départ (1 chacune)

Camion de transport	Infanterie lourde
Antiaérien	Canon/Obusier
Infanterie	Voiture Blindée
Infanterie montée	Avion de combat

Le joueur sur la piste technologique [Aviation] obtient les unités technologiques d'aviation I, II, III, IV et les répartit dans son équipe comme il le souhaite.

L'équipe sur la piste technologique [Artillerie] reçoit l'unité technologique d'artillerie IV (canon de la capitale), l'unité technologique de cuirasse III (canonnière), l'unité technologique d'infanterie III (couche de mines) et 2 autres unités technologiques de leur choix. Ils peuvent répartir les unités dans l'équipe comme ils le souhaitent.

S'il reste moins de 5 forts non détruits, ajoutez des figurines de fort (au hasard) jusqu'à ce qu'il y en ait 5 sur le plateau.

80 Aviation IV

Attaque au sol
Avion

81 Artillerie IV

Arme à feu de la capitale
0
5
3
5
7
1 4 6 8 10 13
1 2 3 4 5 6

82 Briefing

Pour l'équipe de la piste technologique de l'artillerie

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Attaque à l'arme à feu dans la capitale

"Le front est peut-être bloqué, mais avec notre nouvelle artillerie à longue portée, nous pouvons tirer loin derrière la ligne de front et même toucher leur capitale. Nous devons les réduire en cendres, mais nous devons à tout prix cacher notre artillerie à la reconnaissance aérienne de l'ennemi."

La mission

- Détruisez 5 forts avec le canon de la capitale avant qu'il ne soit trouvé et détruit.

🪖Automa's Capital Gun attaquera un Fort à chaque tour en commençant par les Forts ennemis, puis neutres puis propres.

Après la bataille [86].

I.N.: 3

40

83 Briefing

Pour l'équipe de la piste technologique aviation

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Raid aérien - chercher et détruire

"Ces salauds doivent cacher quelque part une nouvelle artillerie à longue portée. D'après la distance de tir et le calibre que nous observons, cette chose doit être énorme. Vous devez le trouver et le détruire avant qu'il ne détruise nos fortifications. Vous avez toute notre force aérienne à votre disposition."

La mission

- Trouvez et détruisez le canon de la capitale avant qu'il ne détruise 5 forts.

Ajouter une nouvelle première priorité (supérieure à 1) aux priorités d'action pour tous les aéronefs : " Si Capital Gun n'est pas encore découvert, rapprochez-vous le plus possible du prochain marqueur de départ. S'il est découvert, attaquez-le ou rapprochez-vous le plus possible et attaquez ce qui se trouve sur votre chemin en fonction des priorités d'action. "

Après la bataille [86].

84 Règles

Découverte des armes à feu de la capitale

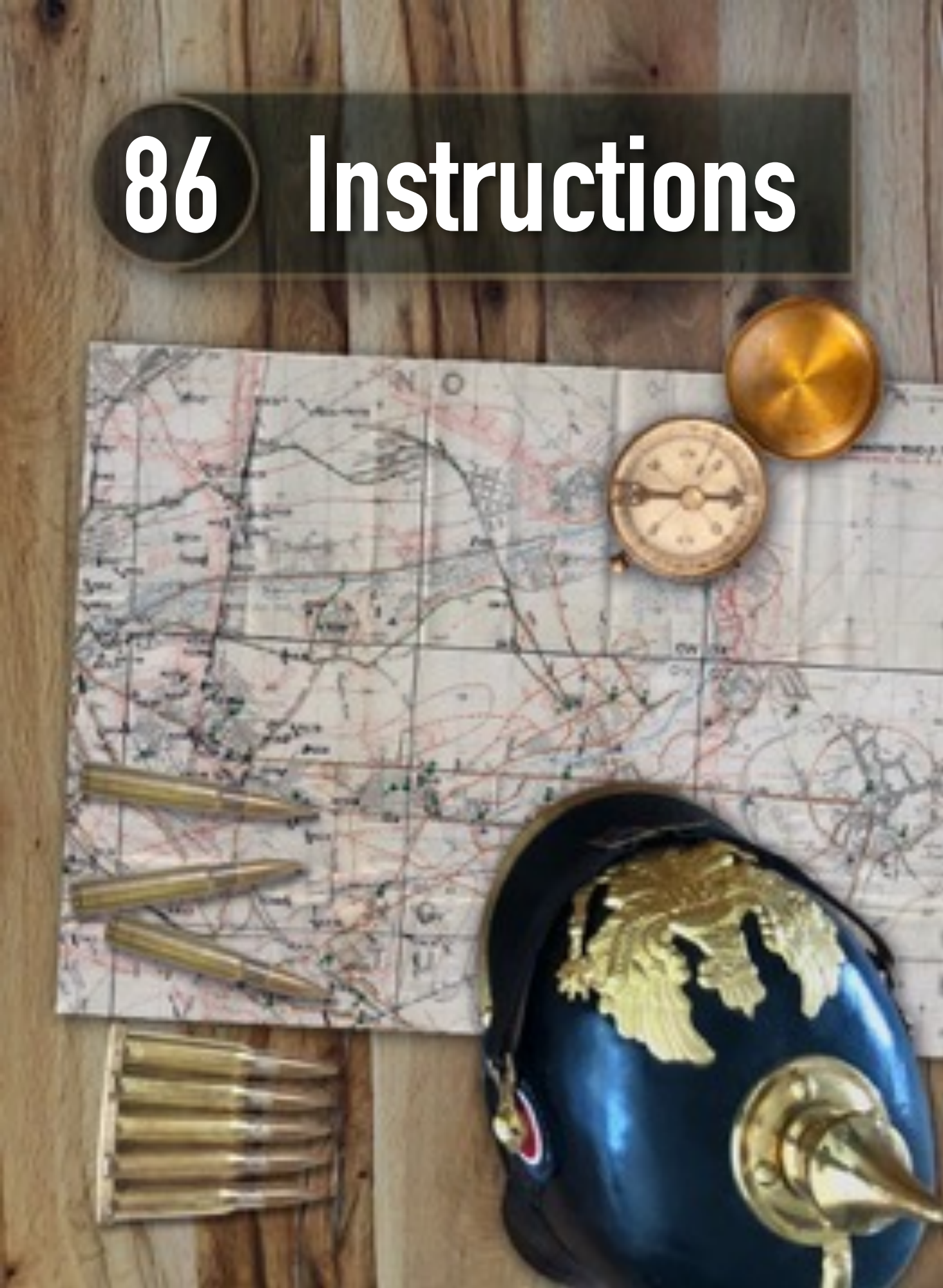
- Ne placez pas le canon de la capitale pendant la mise en place du jeu. Une fois que tous les joueurs ont placé leurs unités, remplissez tous les hexagones vides où vous pourriez légalement placer d'autres unités avec un maximum de 12 jetons de départ gris (face cachée), c'est-à-dire complétez les "cercles" avec les jetons de départ. Le ① est la position secrète du canon de la capitale que vous êtes le seul à connaître.
- Tant que le canon de la capitale n'est pas découvert, les unités ne peuvent pas terminer leur tour sur un hexagone dont le jeton de départ est gris (mais les nations alliées au canon de la capitale peuvent le traverser).
- Si une unité ennemie entre dans un hexagone adjacent à un jeton de départ gris, tournez le marqueur. S'il montre le ①, remplacez-le par la figurine Capital Gun et retirez tous les autres jetons de départ gris.

85 Règles

L'arme capitale peut détruire les Forts

- Les forts peuvent être détruits par le canon de la capitale. Lancez un dé pour l'attaque. Le Fort est détruit si le dé indique un nombre >3.
- Un Fort détruit reçoit un autocollant correspondant, perd son drapeau de propriété (le cas échéant) et ne peut pas être entré/conquis.
- Si des unités se trouvent dans un Fort lorsqu'il est détruit, elles fuient et se déplacent vers un hexagone adjacent à une sortie.
- ***Notez que le canon de la capitale a une portée illimitée, il peut donc toucher n'importe quel Fort sur la carte. Le canon de la capitale peut également attaquer lorsqu'il n'est pas encore découvert.***

86 Instructions



Les conséquences

- Le joueur qui a le plus de honte se défait d'un de ses officiers.
- Si les Puissances centrales ont plus de points de honte [XJ], si l'Entente a plus de points de honte [XK] (si vous ne l'avez pas déjà fait).
  de honte [XK] (si vous ne l'avez pas déjà fait).
- Si les deux équipes ont la même honte, le joueur sur la piste technologique [Artillerie] reçoit un point de honte.
- Rappel : Le vainqueur place les drapeaux de son pays sur la ligne du temps et un territoire sur le plateau Legacy. Chaque joueur peut ajouter une nouvelle capacité à l'un de ses officiers.
- La bataille suivante commence alors avec [87].
- Pour information : vous pouvez jouer la prochaine bataille avec un joueur de 5th si vous le souhaitez (mais ce n'est pas obligatoire).

TRENCH CLUB
LEGACY
STOP
87
N'ouvrez pas ou ne regardez pas ces cartes avant d'être prêt à commencer votre 9e bataille de la campagne d'héritage (printemps 1919).

Printemps 1919 - Entrée en guerre des États-Unis

Si l'Entente a plus de honte [XL] sinon [XM].

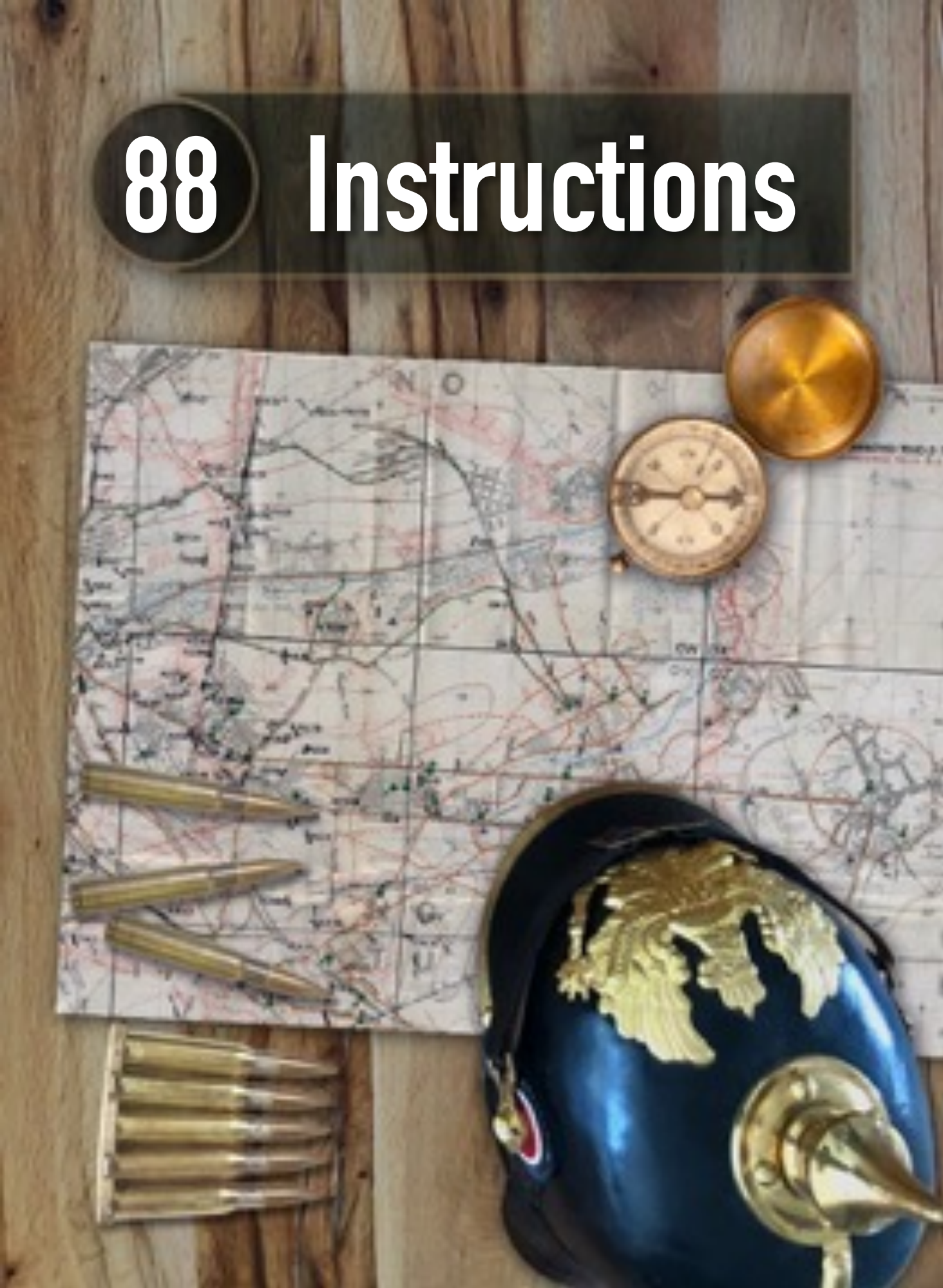
Le joueur ayant le moins de honte (dans l'équipe alliée aux USA) contrôle les forces américaines (ou un joueur 5th). Traitez-les comme une nation à part entière. Leur tour se déroule juste après celui du joueur qui les contrôle. Si les forces américaines conquièrent un Fort, marquez-le avec un marqueur d'expérience rouge.

L'équipe non alliée aux USA fait match nul [89] [90] [93]. L'équipe alliée aux USA fait match nul [91] [92].

Défaussez l'unité technique d'aviation I (ballon), l'unité technique d'infanterie II (soldat au fusil à pompe), l'unité technique de cuirasse I (canon automoteur), l'unité technique de cuirasse II (Tank) et tirez la carte d'unité d'Amérique de l'enveloppe.

[88] [94] [95]

88 Instructions



Carte : Carte de l'hiv

Unités de départ (1 chacune)

Camion de transport	Infanterie lourde
Antiaérien	Canon/Obusier
Infanterie	Voiture Blindée
Infanterie montée	Avion de combat
Tank	

USA : Sapeurs, Soldats à fusil, Ballon d'observation, Tank léger, Canon automoteur. Utilisez le tableau des unités US sur la face "5". Pendant la mise en place, les USA ajoutent leurs unités à n'importe quel(s) marqueur(s) de départ (face cachée) de leur équipe alliée.

L'équipe non alliée aux USA reçoit l'unité technique de cuirasse IV (Heavy Tank), l'unité technique d'infanterie IV (Medic) et 2 de leurs unités techniques précédentes qui n'ont pas encore été utilisées par les USA. Ils peuvent répartir les unités entre les joueurs comme ils le souhaitent.

89 Infanterie IV

Médicament
5
3
1 3 5 7 8 10
1 2 3 4 5 6
Peut réparer une unité propre adjacente par tour ; les dommages sont retirés à la fin du tour ; les coûts de réparation habituels s'appliquent.

90 Cuirasse IV

Heavy Tank
2
5
1
8
9
10
2 7 9 12 14 18
1 2 3 4 5 6

91 Sapeurs

Sapeurs
3
2
1
2
4
6
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6
1x/

92 Briefing

Pour l'équipe
alliée aux Etats-Unis

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Libérez l'Europe !

"Les forces américaines ont rejoint notre bonne cause pour lutter contre la tyrannie. Avec ces renforts, nous pouvons maintenant décider de la guerre. Ils sont en infériorité numérique. Lancez une attaque agressive pour profiter de l'élan."

La mission

- Occuper 8 Forts (👥 5 Forts).

Après la bataille [96].

I.N.: 3

40

93 Briefing

Pour l'équipe
en lutte contre les USA

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Conduisez-les jusqu'à la mer !

"Les forces américaines ont décidé d'intervenir dans nos affaires. Donnez-leur une leçon et repoussez-les à la mer ! Ils ont peut-être plus de troupes, mais ils sont inexpérimentés et n'ont pas la technologie nécessaire dans une guerre aussi moderne."

La mission

- Occuper 7 Forts (👥 4 Forts).

ou

- Détruire toutes les forces américaines.

🪖Automa donnera la priorité aux forces américaines pour les attaques.

Après la bataille [96].

I.N.: 3

40

94 Règles

Un pays en ruines

- Les forts détruits peuvent être occupés. Ils ne produisent pas d'argent mais peuvent être utilisés pour réparer des unités.

95 Événement

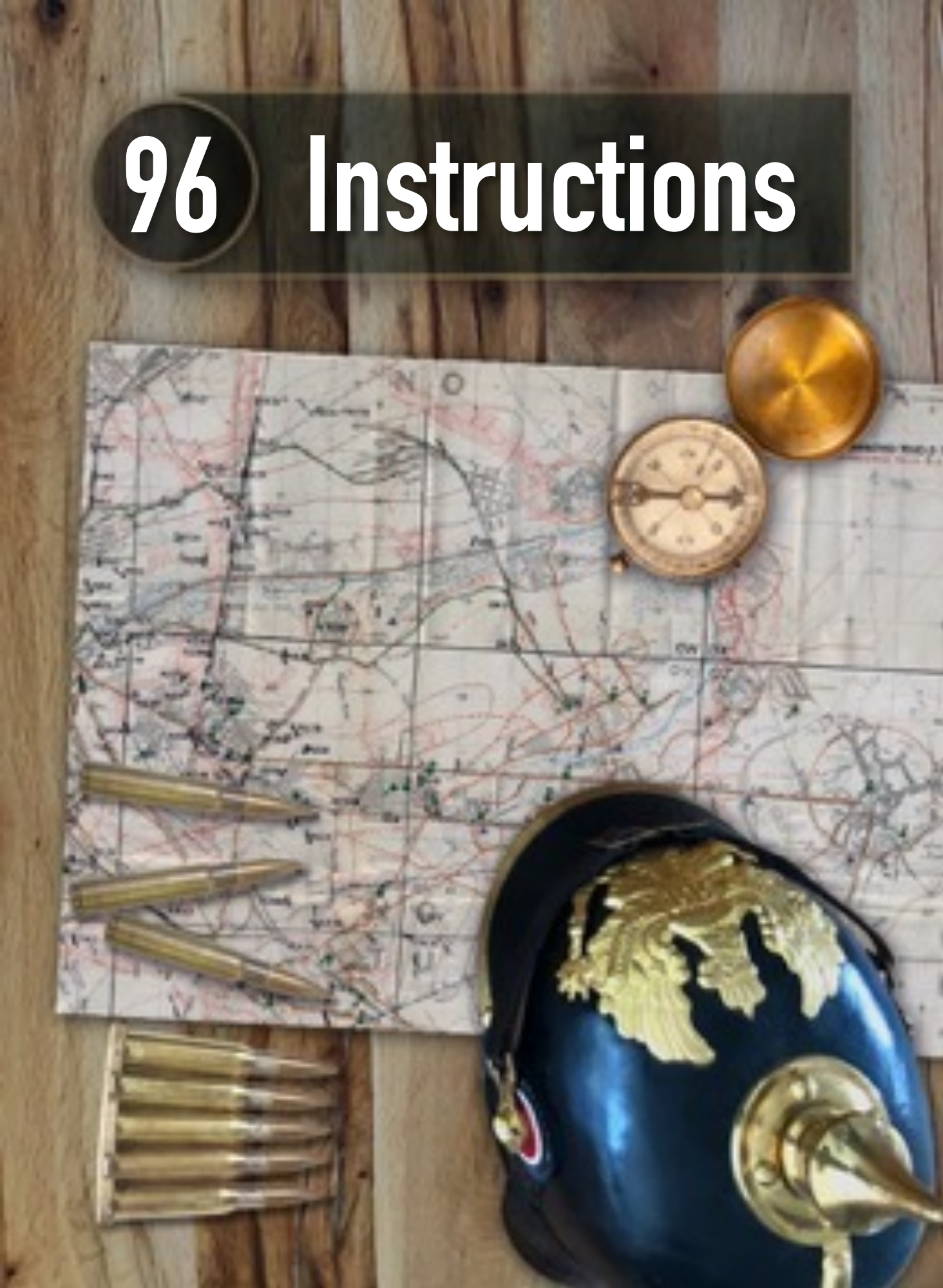
Faites demi-tour lorsque :

Le joueur contrôlant les forces américaines a perdu plus d'unités des États-Unis que de sa propre nation.

La chair à canon

- [XN]
- La nation qui contrôle les forces américaines obtient un point de honte.
- Le joueur contrôlant US perd son officier utilisé dans cette bataille. Déchirez la carte de l'officier et ne l'utilisez plus jamais.

96 Instructions



Les conséquences

- Si toutes les forces américaines ont été tuées, la nation qui les contrôle obtient un point de honte.
- Rappel : Le vainqueur place les drapeaux de son pays sur la ligne du temps et un territoire sur le plateau Legacy. Chaque joueur peut ajouter une nouvelle capacité à l'un de ses officiers.
- Si l'Evènement [95] ne s'est jamais produit, donnez [97] au joueur américain.
- La bataille suivante commence alors avec [98].
- Pour information : vous pouvez jouer la prochaine bataille avec un joueur 5th (contrôlant les forces américaines) si vous le souhaitez (mais ce n'est pas obligatoire).

97 Officier

George S. Patton

Capitaine

États-Unis

Munitions explosives : Lors d'une attaque avec un Tank, relancez tous les dés qui n'ont pas obtenu de touche.

1x

∞

TRENCH CLUB
LEGACY

98

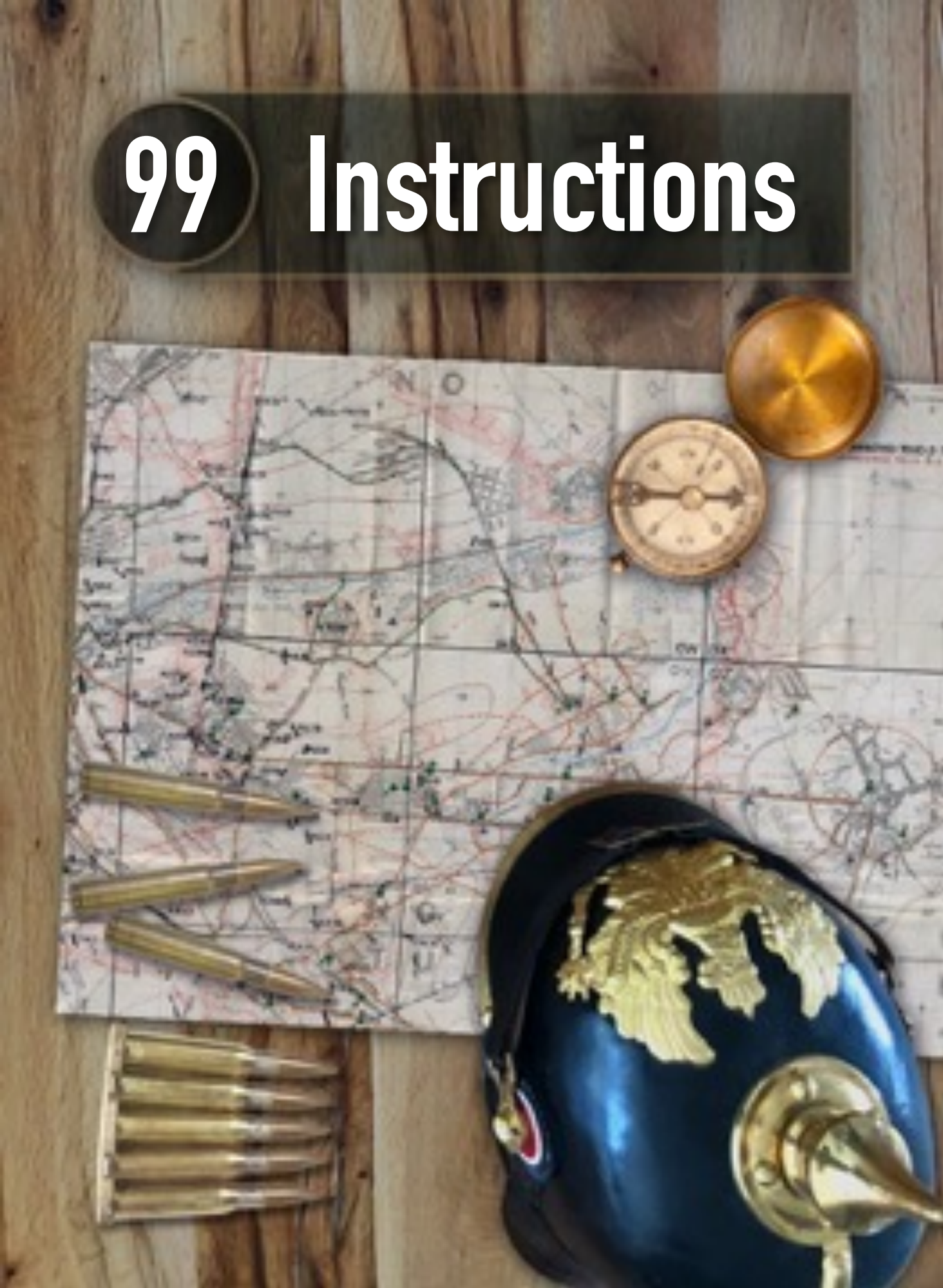
N'ouvrez pas ou ne regardez pas ces cartes avant d'être prêt à commencer votre **10e bataille** de la campagne d'héritage (été 1919).

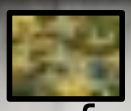
Été 1919 – La décision

Si l'équipe qui contrôlait les forces américaines lors de la dernière partie a maintenant plus de honte que l'autre équipe [XO] [105], sinon [99] (🪖 : [99] [100]) et le joueur avec l'unité technologique Stormtrooper la défausse.

Remarque : vous pourrez gagner 2 drapeaux de territoire lors de cette bataille finale.

99 Instructions



Carte : Carte de l'été 

L'équipe qui contrôle les forces américaines est l'"attaquant", l'autre équipe le "défenseur".

Unités de départ : Chaque nation choisit 11 unités dans son tableau d'unités et/ou dans ses unités techniques (non défaussées).

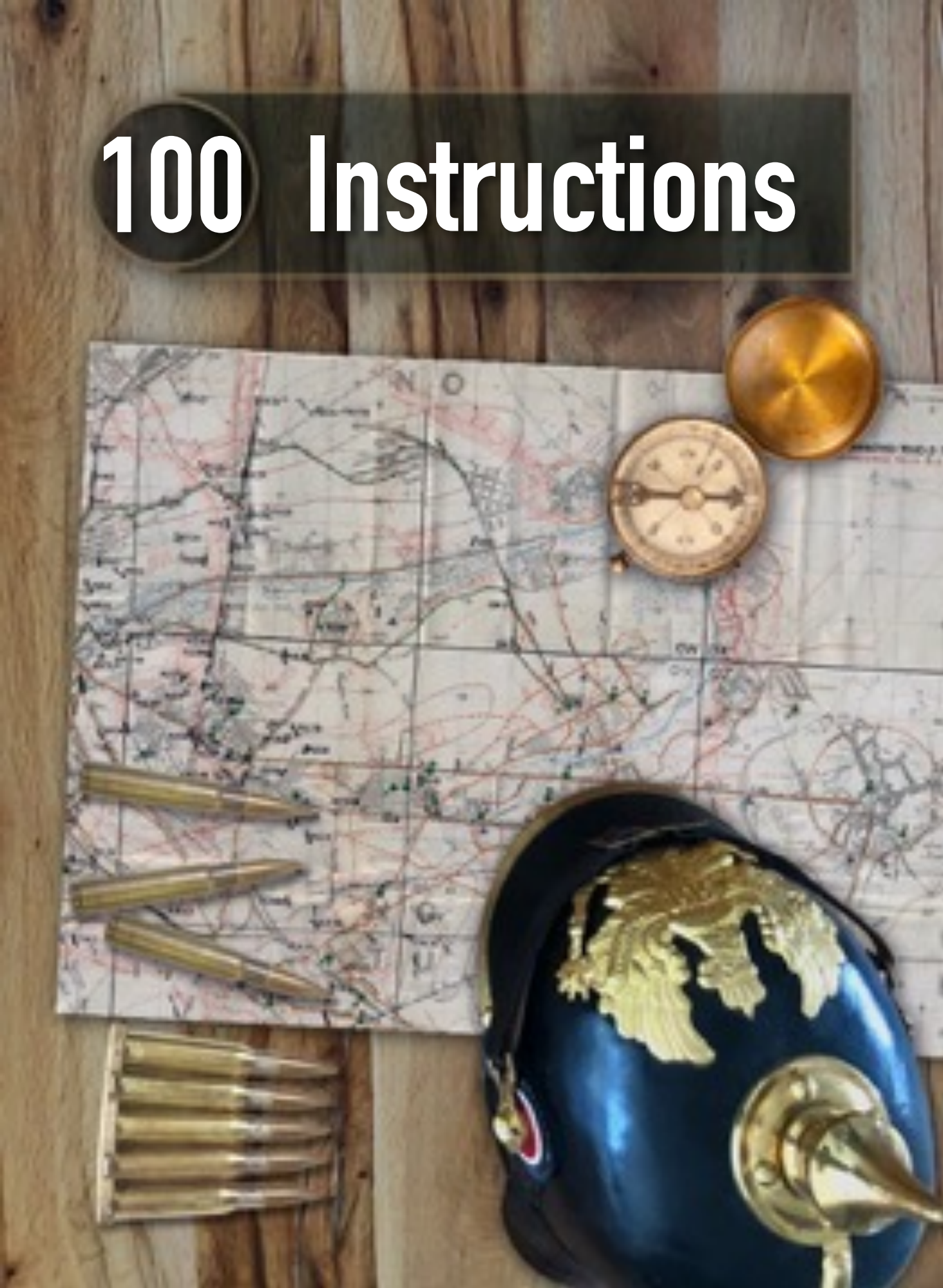
USA commence par Stormtrooper, Sappers, Shotgun Trooper, Observation Balloon, Light Tank, Self-Propelled Gun. Utilisez le côté du tableau des unités américaines indiquant "5".

Le défenseur place la tuile de carte (de l'enveloppe) avec un Fort sur la carte adjacente aux numéros de départ 8, 9, 11 et ajoute son jeton drapeau au Fort. Il tire [101][103] et place 3 tourelles sur les 3 emplacements marqués sur la tuile de carte.

Incluez les marqueurs de départ 8, 9, 11 dans ceux que le défenseur reçoit. Ensuite, chaque équipe mélange tous ses marqueurs de départ face cachée et en donne 3 à chaque joueur. Pendant la mise en place, l'US ajoute ses unités à n'importe quel(s) marqueur(s) de départ (face cachée) de son équipe alliée. L'attaquant tire [102].

[104]

100 Instructions



Instructions d'Automa

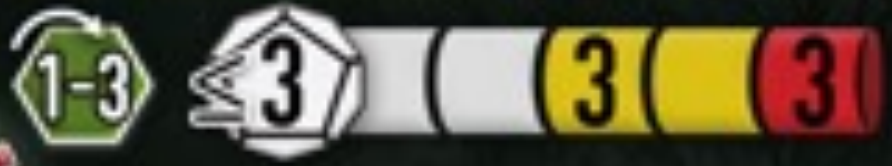
🪖 Automa compte comme "attaquant".

Remplacer la priorité d'action 3 du fantassin par : ***"Se déplacer vers le Fort sur la tuile de la carte".***

Ajoutez une nouvelle priorité supérieure à 1a aux priorités d'action pour les unités de combat rapproché et de longue portée et supérieure à 4 pour les fantassins : ***"Les fantassins ennemis qui occupent une tranchée sur la tuile de la carte".***

101 Fortification

Tourelle de canon 5



La portée compte à partir de n'importe quel hexagone de Fort.

La tourelle est placée sur un Fort (immédiatement ou ultérieurement ; max. 1 par Fort) et contrôlée par l'occupant du Fort. Elle ne peut pas être détruite.

102 Briefing

Pour l'attaquant

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Franchir les limites de leurs positions

"Avec nos alliés américains, nous allons mettre fin à cette guerre maintenant. L'ennemi se retranche et construit des positions de défense, mais nous sommes bien plus nombreux que lui. Nous devons les vaincre maintenant avant qu'ils ne fortifient leurs positions".

La mission

- Conquérir le Fort sur la tuile de la carte.

Après la bataille [108].

I.N.: 3

40

103 Briefing

Pour le défenseur

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Tenir la ligne

"Avec l'aide des forces américaines, l'ennemi est plus nombreux que nous, mais cela ne veut rien dire. Nous avons construit de solides lignes de défense. Plus d'hommes ennemis ne signifiera que plus de chair à canon pour nos canons. Tenez la ligne et laissez-les venir !"

La mission

• Occuper 7 Forts (🪖 5 Forts).

(Note : Si l'ennemi conquiert le Fort sur la tuile de la carte, vous perdez)

Après la bataille [108].

I.N.: 3

40

104 Règles

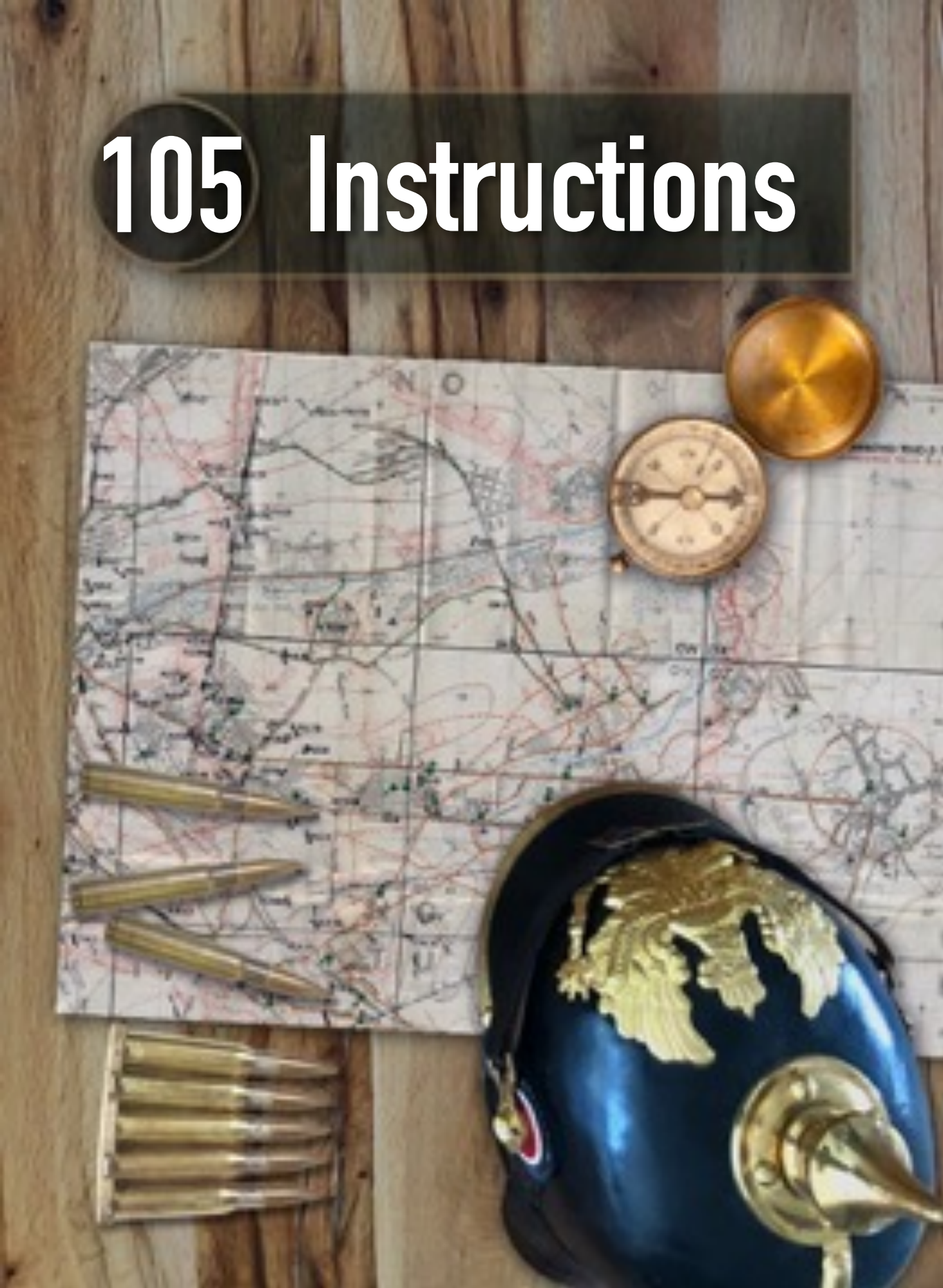
Tranchées

- Les règles relatives aux tranchées s'appliquent.

Ruines du Fort

- Les forts détruits peuvent être occupés comme les autres.
- Les Forts détruits ne peuvent pas réparer les unités et ne produisent pas d'argent.

105 Instructions

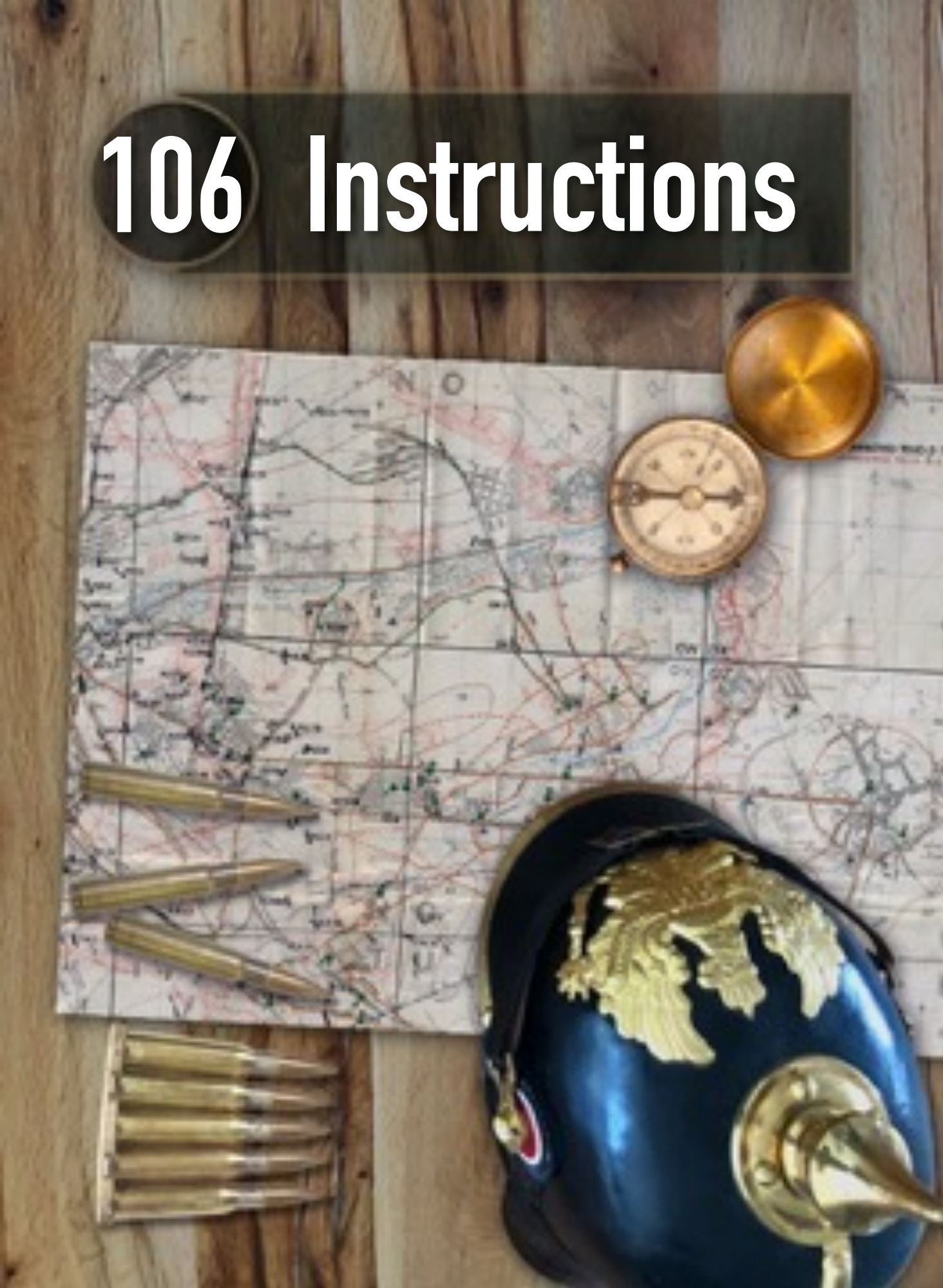


Les États-Unis se battent en tant que nation indépendante

Les forces américaines jouent comme une équipe indépendante 3rd . Les forces américaines peuvent être contrôlées par un joueur 5th ou utiliser les Règles de Solo pour les actions américaines. A chaque tour, un autre joueur est responsable de l'exécution de l'action solo pour les forces américaines. En cas d'ambiguïté dans les actions, ce joueur doit faire le choix pour les forces américaines. Cependant, choisissez toujours des options qui sont aussi proches que possible de l'essentiel de l'action du tableau d'action et de l'action qui est la plus avantageuse pour les forces américaines (par exemple, leur infliger le moins de dégâts, leur infliger le plus de dégâts, etc.)

[106]

106 Instructions



Carte : Carte de l'été

Le joueur qui possède l'unité technologique Stormtrooper la défausse.

Unités de départ

Chaque nation choisit 11 unités de son tableau d'unités et/ou de ses unités techniques (non défaussées). Les joueurs peuvent échanger des cartes techniques avec leurs coéquipiers.

USA commence par Sappers, Shotgun Trooper, Observation Balloon, Light Tank, Self-Propelled Gun, Stormtrooper. Utilisez le côté du tableau des unités américaines indiquant "5".

Mise en place : Une fois que tous les joueurs ont placé leurs unités, les US peuvent placer leurs unités sur l'hexagone de leur choix (une unité au milieu, toutes les autres autour).

[107] [94]

107 Briefing

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Le chaos

"Quel chaos sur le champ de bataille ! Qui est de quel côté maintenant ? On dirait que tout le monde se bat contre tout le monde. Pourquoi ces Américains ne se mêlent-ils pas de leurs affaires ? Tirez à vue. Qui n'est pas avec nous est contre nous."

Mission pour les puissances centrales/ l'Entente :

- Occuper 7 Forts (🪖 5 Forts).

Mission pour les États-Unis :

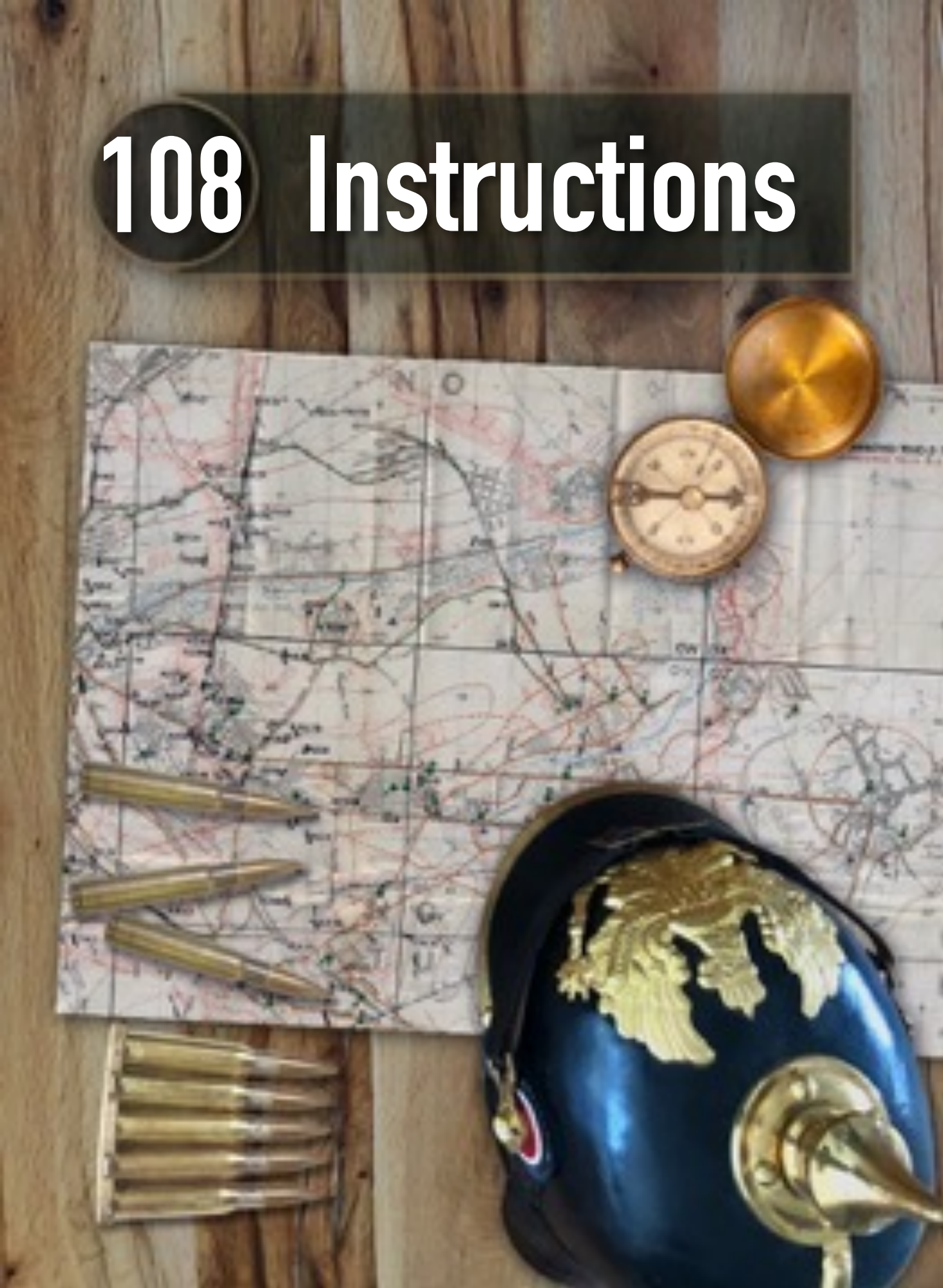
- Occuper 4 Forts.

Après la bataille [108].

I.N.: 3

40

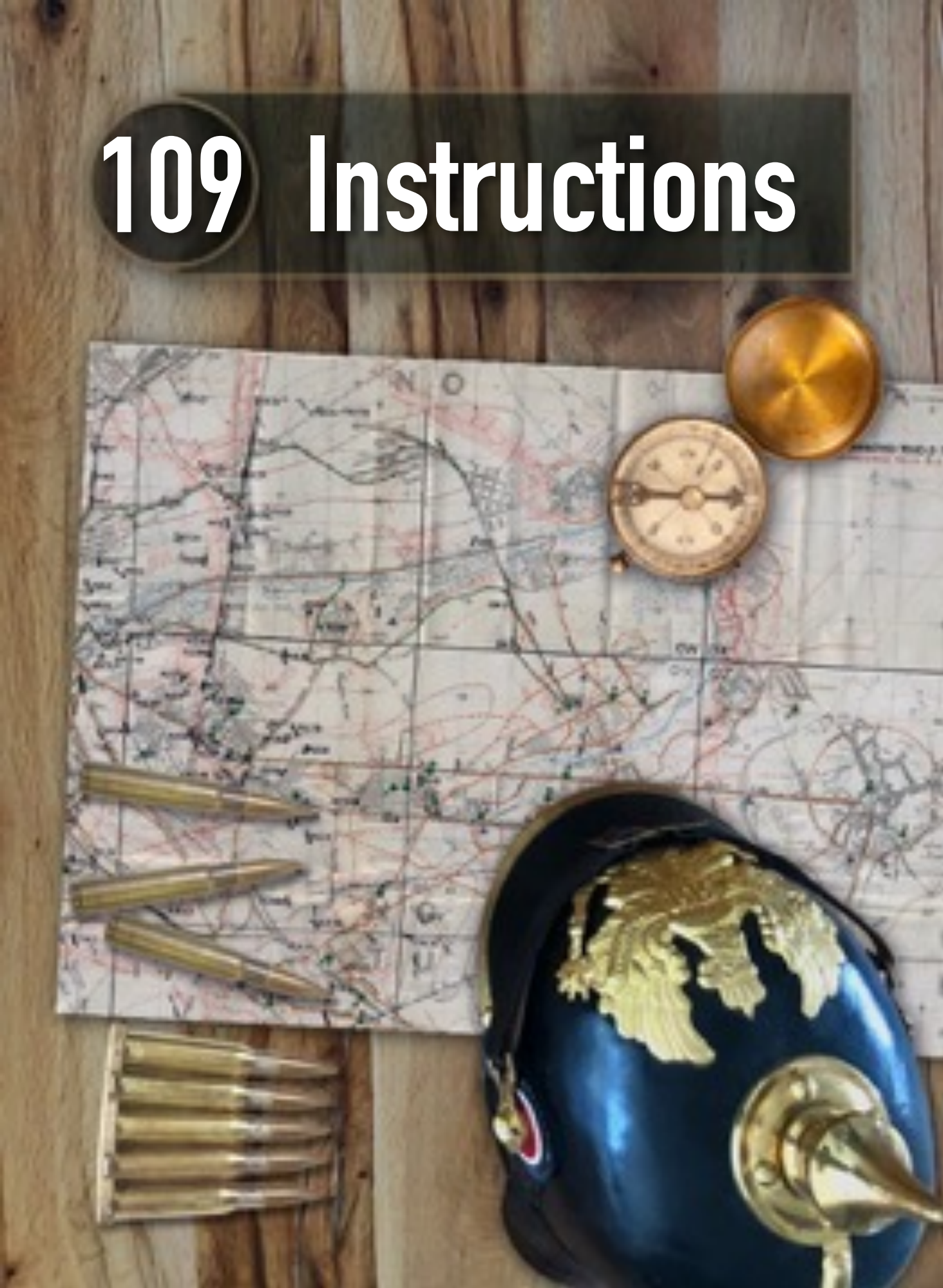
108 Instructions



La guerre est finie !

- Le vainqueur place 2 autocollants de drapeau sur la ligne de temps et deux autocollants de drapeau sur des territoires du plateau Legacy. Si vous avez capturé une capitale, **ne** tirez **pas** [111]/[112].
- L'armistice a été signé. La guerre est terminée ! Si votre équipe a capturé une capitale ennemie, vous avez gagné. Sinon, comptez les numéros de valeur du territoire occupé sur la carte de l'héritage, sous vos autocollants de carte. L'équipe qui obtient le nombre le plus élevé gagne.
- Si l'Entente est le vainqueur [109], si les puissances centrales a gagné [110].

109 Instructions



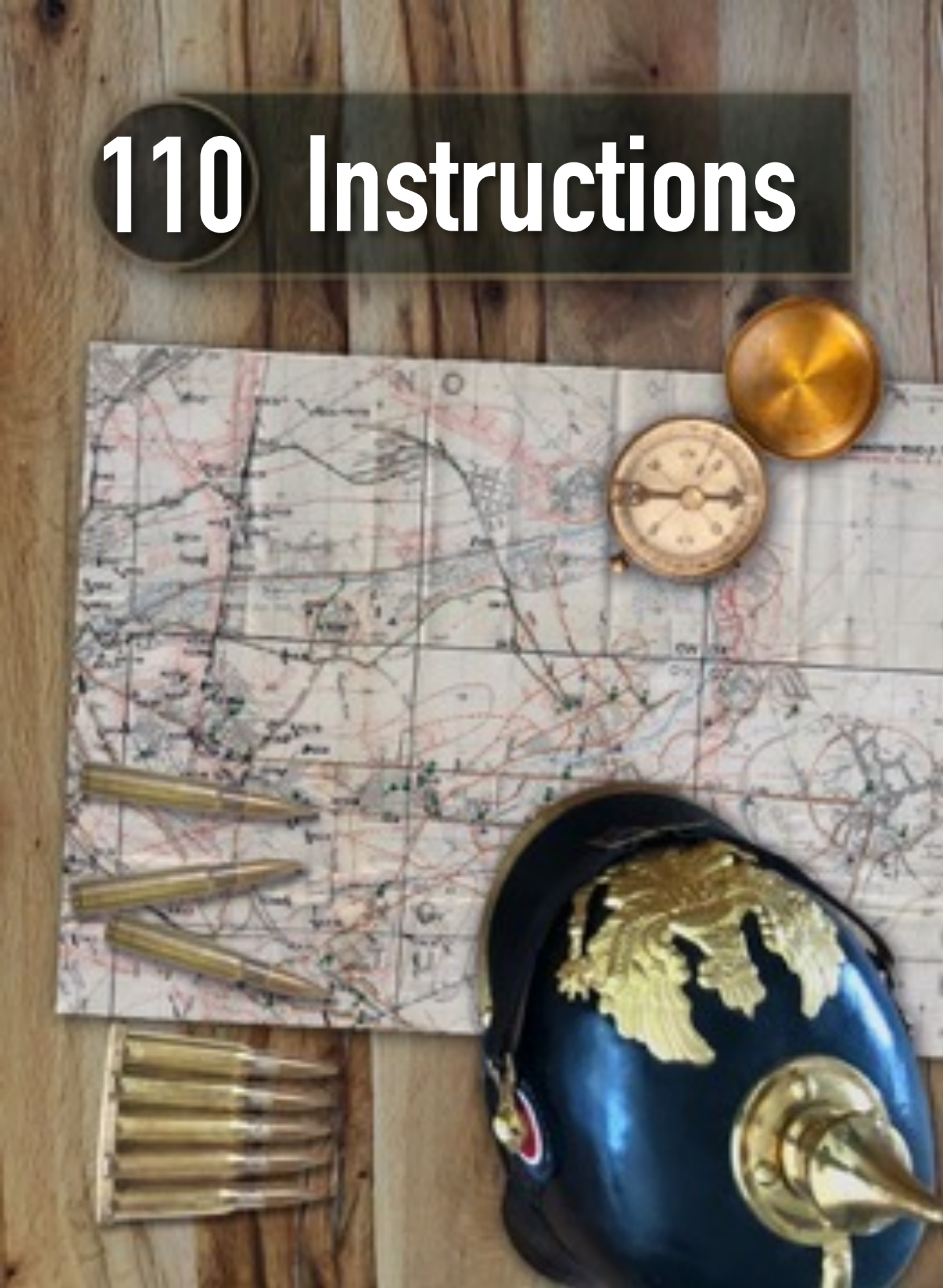
Victoire de l'Entente !

"La guerre est gagnée ! Défilés de la victoire à Paris et à Londres !"

- Si l'équipe de l'Entente a **moins de honte**, comptez alors votre nombre de victoires :
  - Si les deux équipes ont remporté 5 batailles chacune [ZC]
  - Sinon [ZB]
- Si l'équipe de l'Entente a **plus ou autant de honte**, comptez alors votre nombre de victoires :
  - Si votre équipe a remporté 5 ou 6 batailles [ZC]
  - Sinon [ZD]

[113]

110 Instructions



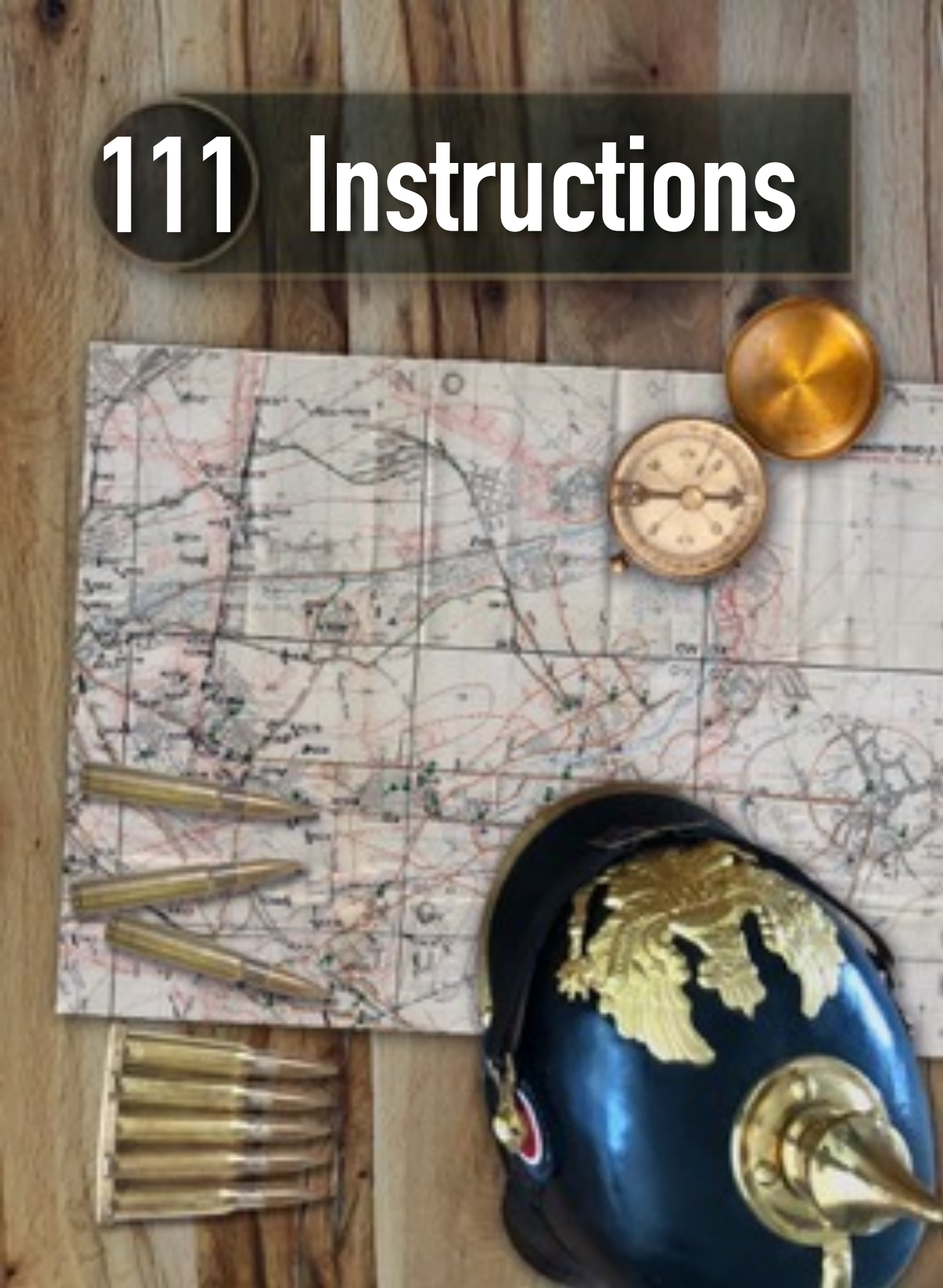
Victoire des puissances centrales !

"La guerre est gagnée ! Défilés de la victoire à Berlin et à Vienne !"

- Si l'équipe de la puissance centrale a **moins de honte**, comptez votre nombre de victoires :
  - Si les deux équipes ont remporté 5 batailles chacune [YC]
  - Sinon [YB]
- Si l'équipe de la puissance centrale a **plus ou autant de honte**, comptez alors votre nombre de victoires :
  - Si votre équipe a remporté 5 ou 6 batailles [YC]
  - Sinon [YD]

[114]

111 Instructions



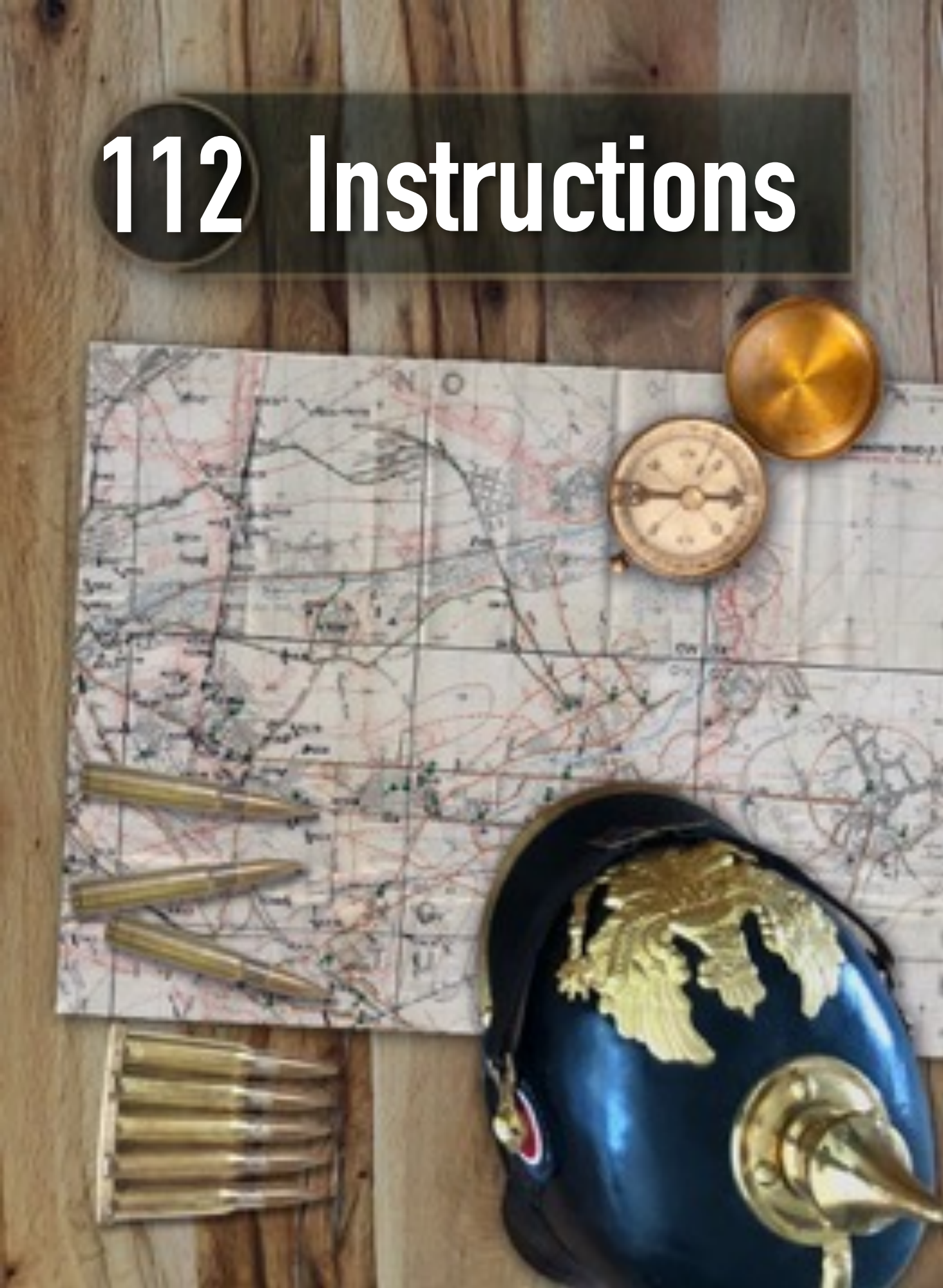
Victoire de l'Entente !

"Nous les avons poignardés en plein cœur. Nous avons pris leur capitale ! La guerre est finie. Défilés de la victoire à Paris et à Londres."

- Si l'équipe de la puissance centrale a **moins de honte** [ZA], sinon [ZE].

[113]

112 Instructions



Victoire des puissances centrales !

"Nous les avons poignardés en plein cœur. Nous avons pris leur capitale ! La guerre est finie. Défilés de la victoire à Berlin et à Vienne."

- Si l'équipe de la puissance centrale a **moins de honte** [YA] , sinon [YE].

[114]

TRENCH CLUB
LEGACY

113

Nous y sommes. C'est terminé. J'espère que vous avez passé un bon moment en jouant à ce jeu. Signez ce certificat en souvenir de cette expérience que vous avez vécue ensemble.

Certificat

Félicitations pour votre victoire épique sur l'Entente Cordiale. Vous avez reçu la plus haute décoration.

_____
Date du jour

_____
Joueur français

_____
Joueur britannique

_____
Joueur allemand

_____
Joueur Autriche-Hongrie

TRENCH CLUB
LEGACY

114

Nous y sommes. C'est terminé. J'espère que vous avez passé un bon moment en jouant à ce jeu. Signez ce certificat en souvenir de cette expérience que vous avez vécue ensemble.

Certificat

Félicitations pour votre victoire épique sur les puissances centrales. Vous avez reçu la plus haute décoration.

_____
Date du jour

_____
Joueur allemand

_____
Joueur Autriche-Hongrie

_____
Joueur français

_____
Joueur britannique