TRENCH CLUB: LEGACY – DEBUTER LA CAMPAGNE

Pour débuter

Avant de commencer la campagne Legacy, vous devez vous familiariser avec les règles du Trench Club. Nous vous recommandons de jouer au moins une partie normale, avant de commencer la campagne Legacy. Au cours de la campagne, vous jouerez plusieurs parties (appelées "batailles" dans ces règles) qui s'enchaîneront les unes aux autres. Les actions que vous entreprendrez influenceront les parties suivantes. Vous pourrez modifier le plateau de jeu, rechercher de nouvelles unités, découvrir de nouveaux mécanismes de jeu, etc. Chaque bataille représentera un semestre de la Grande Guerre. La progression de la guerre sera suivie sur le plateau Legacy (la carte de l'Europe).

La campagne Legacy

Pour commencer la campagne, lisez les règles ci-dessous, puis tirez la première carte (numérotée 0). Ne regardez pas les autres cartes, sauf si on vous le demande. Tout ce dont vous avez besoin pour vous guider tout au long de la campagne se trouve sur ces cartes. Ne vous souciez donc pas trop de mémoriser les règles ci-dessous.

Ce symbole n'est pertinent que pour le jeu en solo. Ignorez-le sinon.

Ce symbole n'est pertinent que si vous jouez la campagne à 2 joueurs. Ignorez-le sinon.

Jouer un scénario

Si vous ne voulez pas jouer la campagne Legacy ou si vous l'avez déjà terminée, vous pouvez utiliser le matériel de jeu pour jouer des parties individuelles dans différents scénarios. Ouvrez les enveloppes et suivez les instructions de la feuille "Jeu d'escarmouche". Attention aux spoiler : sachez que vous découvrirez d'emblée toutes les surprises que vous auriez dû découvrir petit à petit au cours de la campagne Legacy.

CARTES

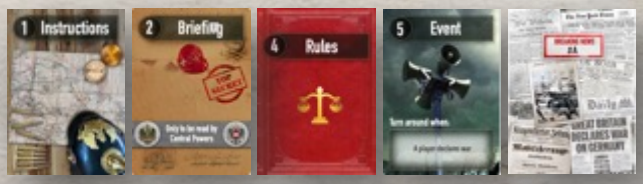
Lorsqu'on vous dit de tirer une carte, retournez-la et lisez-la à voix haute à tous les joueurs (sauf indication contraire au dos de la carte). Lorsque vous voyez un symbole de carte miniature avec un chiffre/une lettre, tirez immédiatement la carte correspondante.

Exemple : Tirez la carte "A« puis la carte "1" et enfin la carte "4". Après chaque pioche, lisez la carte tirée à voix haute.

Remarque : Normalement, chaque carte n'est utilisée que dans une seule bataille et est ensuite mise de côté (sauf indication contraire). Si vous sautez des cartes numérotées en cherchant une carte (par exemple, on vous demande de tirer la carte 43 et, ce faisant, vous tombez sur les cartes 41 et 42), vous pouvez également mettre ces cartes sautées de côté. Il est très probable qu'elles ne seront pas utilisées dans le jeu puisque vous avez choisi un chemin différent dans l'histoire.

Vous allez tirer différentes types de cartes :

- **Instructions:** ces cartes vous indiqueront comment mettre en place et jouer cette bataille.
- **Briefing:** Il vous indique votre objectif pour gagner la bataille. Si le dos de la carte indique, par exemple : "A lire uniquement par les Puissances Centrales", remettez la carte à cette équipe au lieu de la lire à haute voix.
- **Règles:** Il s'agit de règles supplémentaires qui ne s'appliquent qu'à cette bataille particulière. Retournez la carte de règles et placez-la sur le tableau de Legacy, afin qu'elle soit toujours visible.
- **Evènement:** placez cette carte sur le plateau Legacy, mais ne la retournez que lorsque la condition indiquée au dos de la carte est remplie. Ce qui se passera alors restera une surprise pour tous les joueurs.
- **Dépêche:** ces cartes plus grandes fourniront l'histoire narrative, au fur et à mesure que vous progressez dans le conflit.



THE LEGACY BOARD

Le plateau Legacy suivra votre progression dans la guerre entre les batailles.

Ligne du temps: après une bataille, le vainqueur colle un autocollant du drapeau de son pays sur le champ respectif de la ligne du temps.

Territoires: En outre, il peut choisir n'importe quel territoire (adjacent à l'un de ses propres territoires ou à un territoire occupé) et y coller un drapeau national pour indiquer qu'il a conquis ce territoire. Vous pouvez également conquérir des territoires qu'un ennemi a déjà conquis. Il suffit de placer votre autocollant sur le leur. Chaque territoire est marqué d'un nombre qui indique sa valeur (points de victoire). Lorsque vous placez votre autocollant de drapeau, placez-le à côté du numéro, afin qu'il reste lisible.

Technologie: Une carte vous indique de choisir une piste de recherche technologique. Placez un drapeau autocollant sur la piste que vous avez choisie. Au fil du temps, vous ferez des percées technologiques et développerez de nouveaux types d'unités (là encore, les cartes vous le diront). Si cela se produit, placez un drapeau sur le numéro correspondant (I-IV).

Honte: Combattez de façon noble et honorable. Lorsque vous faites quelque chose de particulièrement ignominieux, vous serez stigmatisé par des points de honte. Si une carte vous assigne un point de honte, collez un de vos drapeaux sur la piste de "honte". Leur signification se dévoilera au cours de la partie, mais vous pouvez considérer cela comme votre réputation internationale ou la façon dont vous vous tournez impitoyablement vers le côté obscur.

UNITES DISPONIBLES

Vous ne pouvez acheter que des unités d'un type qui a déjà été utilisé dans la campagne. Par exemple, lorsque le jeu commence en 1915, il n'y a pas encore de chars disponibles, vous ne pouvez donc pas encore les acheter.
Vous développerez de nouveaux types d'unités à partir de votre piste technologique au fil du temps. Conservez les cartes d'unités respectives pour le reste de la campagne. Vous êtes le seul à pouvoir acheter ces types d'unités pendant une bataille. Les joueurs peuvent toujours savoir qui possède quel type d'unité grâce aux drapeaux autocollants sur le plateau Legacy.

Note : Les unités avec des soldats sur la figurine comptent comme des fantassins, c'est-à-dire qu'elles peuvent conquérir des Forts.

Exemple : La carte de la première avancée technologique de la piste technologique de l'infanterie .

Lorsque vous recevez cette carte, ouvrez la boîte scellée contenant la figurine correspondante. Placez également l'un de vos drapeaux autocollants sur le cercle correspondant de la piste technologique du plateau Legacy, pour vous rappeler qu'il s'agit désormais de votre unité.

OFFICERS

Plus tard dans la campagne, les officiers seront présentés. Vous n'avez pas besoin de lire les règles ci-dessous maintenant, vous pourrez les consulter plus tard.

Obtenir un nouvel officier: lorsque vous recevez un nouvel officier, écrivez votre nation sur la carte, trouvez un nom et un grade militaire. Personnalisez la photo de l'officier avec les éléments autocollants fournis (visage, uniforme, chapeau, il sera sous vos ordres jusqu'à la fin de la campagne.

Officers sur le champ de bataille: au début de chaque bataille, chaque joueur peut choisir un de ses officiers pour l'accompagner dans la bataille. Prenez la carte officier de votre choix et placez-la à côté de votre carte unité. L'officier est représenté par un de vos jetons de drapeau sur le champ de bataille. Lors de la mise en place, placez le jeton d'officier comme l'une de vos unités. Les officiers peuvent se déplacer avec 1 point de mouvement. Ils ne peuvent pas attaquer ou entrer dans les Forts (sauf indication contraire).

Tuer un officer: si un officier est attaqué pendant la partie et reçoit au moins 2 touches en même temps (dans une attaque d'une unité ennemie), l'officier est blessé et doit fuir. Supprimez le pour le reste de cette bataille. Vous pouvez utiliser l'officier à nouveau lors de votre prochaine bataille. Si un officier reçoit au moins 7 touches à la fois, il est tué au combat. Retirez le jeton de drapeau et déchirez la carte d'officier en morceaux.

Compétence des officiers: les officiers peuvent modifier le jeu de trois façons. La case supérieure indique comment l'officier modifie le jeu pendant la configuration. La case centrale indique une capacité que vous pouvez utiliser une fois par bataille (à tout moment). Tournez la carte d'officier de 90° pour indiquer que vous avez déjà utilisé sa capacité pendant la bataille (ou placez un jeton sur la case centrale de la carte). La case inférieure indique une modification permanente. Celle-ci est en place tant que l'officier est sur le champ de bataille.

Acquérir des compétences: après chaque bataille, chaque joueur peut ajouter une nouvelle capacité à l'un de ses officiers. Choisissez un autocollant de capacité et placez-le sur l'une des 3 cases de capacité sur l'une de vos cartes d'officier. Il peut s'agir de l'officier que vous venez de mettre en jeu ou de n'importe lequel de vos officiers de réserve dans votre paquet. Vous pouvez choisir des cases vides pour l'officier ou coller la nouvelle capacité sur une capacité existante pour la remplacer. Les capacités de mise en place doivent toujours aller dans la case du haut, les capacités à usage unique dans la case du milieu et les capacités permanentes dans la case du bas. Le joueur qui a détenu le plus de forts lors de la dernière bataille choisit en premier, on continue ensuite dans l'ordre décroissant du nombre de forts détenus.

Notez que certaines capacités ne sont disponibles que dans les dernières années de la guerre. N'utilisez que les autocollants de l'année indiquée à droite (ou avant).

CAMPAGNE SOLO

Lorsque vous jouez la campagne en solo (1 joueur), familiarisez-vous d'abord avec les règles du jeu en solo. Les règles supplémentaires suivantes s'appliquent à la campagne. Des instructions spéciales pour le jeu en solo seront données tout au long de la campagne, indiquées par ce symbole:

- L'Automa n'utilise pas d'officiers.
- Lorsque l'Automa revendique des territoires sur les tableaux d'héritage, il utilise la priorité suivante pour choisir sur quel territoire placer l'autocollant : a) reprendre les territoires occupés par l'ennemi b) le plus proche de la capitale de l'Automa c) occuper un territoire aléatoire ayant la valeur la plus élevée.
- S'il y a des unités à sélectionner, par exemple pour la mise en place, l'Automa choisira toujours au hasard. Par exemple, tirer des jetons militaires dans une tasse ou tirer au hasard des cartes techniques de l'Automa.
- L'Automa commence au niveau de difficulté "Standard". Lorsque l'Automa perd une bataille, il recevra du renfort pour la prochaine bataille et commencera la prochaine bataille en "difficile" (s'il perd à nouveau, alors en "Extermination"). Vice versa, si l'Automa gagne une bataille, il commencera la prochaine bataille un niveau plus bas (par exemple, en passant de "Standard" à "Facile"). Après chaque combat, ajoutez une note avec un stylo dans le cercle de la saison suivante sur la ligne de temps du tableau d'héritage pour vous souvenir du niveau avec lequel l'Automa commencera le prochain combat. Utilisez (-1 : Facile, 0 : Standard, +1 : Difficile, +2 : Extermination). Lors de la prochaine bataille, ajoutez les unités supplémentaires correspondantes à la configuration de départ (par exemple, pour "Standard", ajoutez 1 voiture blindée supplémentaire).
- L'Automa ne commencera jamais avec des camions de transport de troupes.

GAGNER

Après la bataille

Une bataille se termine immédiatement lorsqu'une condition de victoire du briefing de la mission est remplie ou lorsqu'une équipe abandonne à la fin d'un tour.

- Le gagnant est le joueur de l'équipe qui a rempli la condition de victoire.
- Ajoutez un autocollant pour le gagnant sur la ligne de temps ET sur la carte. Vous ne pouvez conquérir qu'un territoire adjacent à l'un de vos propres territoires ou de vos territoires occupés. Essayez de ne pas recouvrir l'étoile avec l'autocollant, afin de pouvoir lire le numéro plus tard.
- Chaque joueur ajoute une compétence à l'un de ses officiers (dans l'ordre du nombre de Forts détenus)
- Vérifiez : Pendant le jeu, si vous avez gagné un point de honte, vous devriez avoir ajouté un autocollant correspondant. Si vous avez fait un développement technologique, vous devriez avoir ajouté un autocollant correspondant.
- Défaussez toutes les cartes mais gardez vos unités techniques et vos officiers.

Gagner la guerre

Si vous conquérez l'une des capitales ennemies, la guerre est immédiatement terminée, et vous avez gagné. Piochez la carte indiquée à côté de la capitale sur le plateau de l'héritage (111 pour Berlin ou Vienne ; 112 pour Paris ou Londres).

Note : Vous devrez vous enfoncer de 5 territoires dans le territoire ennemi pour atteindre la capitale.

Sinon, vous jouez pendant toute la guerre, jusqu'à ce qu'une carte vous indique qu'un armistice a été signé et que la guerre est terminée. Si aucune capitale n'a pu être conquise, le vainqueur est déterminé en fonction du territoire occupé. Comptez les nombres dans les étoiles de tous les territoires que votre équipe a occupés. L'équipe dont la somme est la plus élevée a gagné. Notez que les territoires plus proches de votre frontière nationale vous donneront plus de points (10), car ils sont plus faciles à tenir et à annexer.

Après la campagne

Après avoir terminé la campagne, vous recevrez une feuille de scénario qui vous permettra de jouer une seule partie avec tout le matériel de jeu, les règles, etc. révélés pendant la campagne dans différents scénarios.

Réinitialisation et rejouabilité

Le type même de jeu (legacy) modifiera de façon permanente le matériel de jeu. Il est cependant possible de découper les autocollants et de les poser sur le plateau. Prenez alors des photos du plateau de jeu, afin de pouvoir le remettre en place comme il était pour la prochaine bataille.