

# STRAFEXPEDITION 1916

## **1.0 – Introduction**

*Strafexpedition 1916 est un jeu de niveau opérationnel simulant les importantes offensives des forces austro-hongroises contre l'Italie dans le courant du printemps 1916, une année cruciale de la première guerre mondiale.*

*Une partie se joue entre les deux joueurs (ou les deux équipes) en tours de jeu.*

## **2.0 – Matériels**

### **2.1 – La carte**

*La carte de jeu représente l'aire géographique sur laquelle s'est déroulée la campagne.*

*Une grille d'hexagone est sur-imprimée sur la carte et est utilisée pour réguler les mouvements et tirs. Dans plusieurs cas le terrain réel a été adapté pour répondre aux contraintes de la grille d'hexagone.*

*Chaque HEX peut contenir un ou plusieurs niveaux de terrain, chacun d'eux étant représenté par une couleur différente (voir la table des effets de terrain).*

*Quand plusieurs niveaux sont représentés, le niveau d'un HEX est toujours celui représenté au centre de l'HEX.*

*Les différents types de terrains sont répertoriés sur la table des effets de terrains et évoqués dans les règles.*

*La carte est divisée en deux secteurs, Est et Ouest, ces derniers étant importants dans certains scénarios et pour faciliter le jeu à plusieurs joueurs.*

#### **2.1.1 – L'échelle de jeu**

*Chaque HEX représente environ 900 m de long. Chaque tour de jeu représente une journée.*

### **2.2 – Les marqueurs**

*Il y a deux types de marqueurs dans SE : les unités de combat et les marqueurs d'informations.*

#### **2.2.1 – Les unités de combat**

*Ces marqueurs représentent les unités militaires présentes sur le champ de bataille ; il s'agit pour l'essentiel de bataillons imprimés des deux côtés, le recto représentant leur pleine force et le verso leur force réduite.*

*Les unités d'artillerie représentent plusieurs batteries n'ayant pas tout-à-fait la taille d'un bataillon.*

*Le recto des unités d'artillerie représente le côté « mouvement » de l'unité alors que le verso représente le côté « tir » de l'unité (distingué par le fond de couleur de la portée).*

*Les unités d'artillerie comportent le numéro du corps auquel elles sont attachées à droite de leur symbole d'unité.*

#### **2.2.2 – Unités et formations**

*Les unités de combat du jeu sont regroupées en formations qui généralement correspondent à des brigades.*

*Les unités d'infanterie et les HQ ont une bande horizontale de couleur identifiant la brigade à laquelle elles appartiennent.*

*Les unités d'infanterie italiennes comportent au milieu de leurs marqueurs : le numéro de leur régiment à gauche (important pour la mise en place du jeu) et la division à laquelle elles sont attachées à droite (uniquement pour l'intérêt historique).*

*Les unités austro-hongroises comportent de la même façon le numéro de leur bataillon et de leur régiment (utilisé pour la mise en place).*

*Le badge situé sous la valeur de moral est l'indication du badge de brigade pour les unités italiennes et de la zone de recrutement pour les unités austro-hongroises.*

*La forme et la couleur de ce badge n'a aucun effet sur le jeu.*

*Les unités de chasseurs alpins, de bersagliers, de miliciens, de gardes-de-frontière, d'artillerie et de forteresse sont des unités indépendantes et n'appartiennent à aucune brigade spécifique. Aussi elles peuvent être attachées à n'importe quelle brigade spécifique pendant les opérations qu'un joueur envisage de mener à bien.*

*Les marqueurs d'unités indépendantes ne comportent pas de barres de couleur horizontales.*

### **2.2.3 – Les marqueurs d'informations**

*Ceux-ci sont utilisés pour indiquer la condition spécifique des unités situées dans un HEX.*

*Leur utilisation est expliquée dans le cadre du livre de règles.*

### **2.2.4 – Tables**

*L'utilisation de chaque table est expliquée dans les règles.*

**Sur la carte figurent :**

*–la table indiquant le tour de jeu en cours (TRT)*

*–les tables générales italiennes et austro-hongroises (GT)*

*Sur des aides de jeu figurent:*

*–les fiches de brigade*

*–la table des effets de terrain (TEC)*

*–la table d'assaut*

*–la table de tirs par bombardement ou par tir défensif*

**A la fin du livre de règles figure:**

*–la table des événements.*

### **2.2.5 – Les dés**

*Deux dés à 6 faces sont utilisés pour le jeu.*

## **3.0 – Les termes de jeu**

*Les termes de jeu les plus utilisés dans le cadre de ce jeu sont récapitulés et définis dans la présente section :*

**Brigade et HQ de brigade :**

*Les unités de combat du jeu sont regroupées en formations qui généralement correspondent à des brigades.*

*Chaque brigade dispose d'un HQ avec une valeur d'initiative et une valeur de rayon de commandement.*

*Le HQ est le centre d'opération d'une brigade et il représente le centre de commandement pour les unités dépendant de cette brigade.*

*Il ne représente pas des officiers d'état-major sur le champ de bataille mais uniquement une zone d'opérations et le niveau de capacité de l'état-major.*

*Le marqueur de HQ est également utilisé durant la phase de commandement pour décider quelles sont les brigades qui seront activées durant le tour de jeu en cours.*

**Rayon de commandement :**

*Il représente la distance maximum en HEX à laquelle doit être située une unité par rapport au HQ de brigade pour être considérée comme étant commandée (ne pas compter l'HEX dans lequel se trouve le HQ mais compter l'HEX dans laquelle se trouve l'unité).*

**Initiative:**

*C'est la représentation de la capacité d'un camp à utiliser ses ressources pendant la bataille.*

*Celle-ci est évaluée en fonction du nombre de points logistiques dépensés : plus sont utilisés de points logistiques, plus élevée est la possibilité de gagner l'initiative.*

*Le joueur remportant la phase initiative est le joueur ayant l'initiative.*

**Brigade activée :**

*Il s'agit de la brigade choisie pour recevoir des ordres et du support logistique afin d'entreprendre des opérations offensives durant une phase d'action en cours.*

**Action:**

*Toutes les activités entreprises par des unités pendant l'activation d'une brigade sont désignées par le terme « action ».*

*Les actions se composent d'étapes accomplies selon la séquence définie par la phase d'actions.*

**Joueur actif :**

*Le joueur (le camp) qui active une brigade pendant la phase d'action, et qui conduira des assauts pendant la même phase.*

*Le joueur (ou le camp) adverse est le joueur inactif.*

**Point de logistique (LP) :**

*Les LPs représentent l'effort logistique de chaque camp. Ils représentent l'utilisation des ressources de logistique telles que les munitions ou le matériel de construction et la coordination des opérations d'arrière-garde.*

*Ils représentent le « carburant » pour chaque activité offensive ou défensive.*

**Facteur de combat :**

*Il représente la capacité de combat d'une unité. Il est pour l'essentiel fonction du nombre de soldats que comporte l'unité.*

*Il peut être affecté par des pertes qui entraînent soit sa réduction représentée par la face verso, soit par son élimination.*

**Facteur de mitrailleuses :**

*Il représente la valeur de tir défensif d'une unité utilisant des mitrailleuses et sa capacité à les mettre en œuvre et les utiliser.*

*Il est utilisé pendant la phase de tir défensif.*

**Valeur de moral :**

*Elle représente le niveau d'entraînement et d'expérience de l'unité. Elle affecte l'endurance de l'unité et sa capacité à supporter les contraintes du combat.*

**Facteur de bombardement :**

*Il représente la quantité et le calibre des canons que comporte une unité d'artillerie.*

**La portée :**

*Elle représente la distance maximum à laquelle une unité d'artillerie peut tirer.*

**Ligne de vue (Los):**

*La ligne située entre deux HEX non adjacents qui permet à des unités situées dans ceux-ci d'observer d'autres HEX. La ligne de vue est bloquée par certains types de terrain ou certaines hauteurs de terrain qui se situent entre l'observateur et son HEX cible.*

*Elle ne peut être d'une longueur supérieure à 6 HEX (ou moins en raison de la météo – voir règle 9.1).*

**Point de mouvement :**

*La capacité d'une unité, exprimée en points de mouvement, de se déplacer sur le champ de bataille.*

**Voie ferrée :**

*Aucun train n'est présent sur la zone de combat pendant la période représentée par le jeu. Les voies ferrées sont traitées comme des chemins en terme de jeu.*

**Zone de contrôle (ZoC) :**

*Constituent la zone de contrôle les 6 HEX se trouvant autour de toute unité qui ne soit pas une unité d'artillerie. La zone de contrôle ne s'étend jamais dans des HEX dans lesquels l'unité ne pourrait pas se déplacer.*

*Les unités d'infanterie et de forteresse exercent une ZoC. Les HQ n'ont pas de ZoC.*

**Niveau de tranchées :**

*Il représente le niveau de terrassement et de mesures défensives déployées dans un HEX.*

**Désorganisation :**

*Le degré de fatigue infligé à des unités pendant le combat. Celui-ci peut s'aggraver en raison du bombardement, du manque de ravitaillement en nourriture ou munitions, de la fatigue due au combat, etc...*

*Celle-ci est évaluée en points de désorganisation.*

**Seuil de reddition :**

*Si le niveau de désorganisation d'une unité est égal ou supérieur à sa valeur de moral, la cohésion de l'unité s'effondre. Quand elle est engagée par l'ennemi elle doit se rendre.*

**Points de victoire :** Les VPs sont gagnés par chaque joueur en fonction d'objectifs géographiques et des pertes subies. Les points de victoire sont calculés pour déterminer le vainqueur du jeu, si une victoire décisive n'est pas obtenue par l'un des deux camps.

## **4.0 – Séquence de jeu**

### **1. Phase de renfort :**

*Les unités en renfort sont placées sur la carte en suivant les instructions du scénario (6.0).*

*Les points de logistique sont additionnés sur la table GT de chaque camp*

### **2. Phase de commandement :**

*Chaque joueur décide secrètement combien et quelles brigades il activera durant le tour et place les marqueurs de HQ correspondants dans la case appropriée de la table des brigades.*

*Placer un HQ de brigade sur la table de brigade nécessite de dépenser 1 point de logistique.*

*De plus, attacher jusqu'à 5 unités d'artillerie à une brigade nécessite 1 point de logistique supplémentaire (voir la règle 8.3).*

*Des unités spécifiques d'artillerie seront attachées à un HQ de brigade si elles sont situées dans son rayon de commandement au moment de l'activation de brigade quand le HQ de brigade est placé sur la carte (phases 8 et 9).*

*Les LPs dépensés sont immédiatement déduits du montant total de GT.*

### **3. Phase d'initiative :**

*Chaque joueur jette un dé et ajoute à son résultat le nombre de LPs qu'il a dépensés dans la phase de commandement.*

*Chaque joueur peut, de façon optionnelle, dépenser des LPs additionnels provenant du stock de ses points logistiques disponibles pour tenter de gagner l'initiative.*

*Les LPs dépensés sont immédiatement déduits du total de GT.*

*Le joueur avec le résultat le plus élevé sera le joueur ayant l'initiative pour le tour de jeu.*

*En cas d'égalité il convient de rejeter le dé (voir règle 7.0) en appliquant les mêmes modificateurs.*

### **4. La phase de météo :**

*Dans SE la météo correspond à la situation historique. Consultez la TRT pour déterminer quelle est la météo en vigueur dans le tour de jeu en cours.*

### **5. Phase de ravitaillement :**

*Chaque joueur simultanément vérifie le statut de ravitaillement de ses propres unités.*

*Les unités n'étant pas ravitaillées augmentent leur niveau de désorganisation d'1 point (voir règle 10.0).*

### **6. Phase d'artillerie :**

*Les unités d'artillerie sont placées sur leur face « mouvement » ou « tir » à cette étape, au choix du joueur, le joueur ayant l'initiative jouant en premier.*

*Les unités d'artillerie lourde qui passent de leur face « mouvement » à leur face « tir » sont signalées par un marqueur « activé » ; mettre en place une unité d'artillerie lourde prend deux tours (voir règle 19.2).*

*Les joueurs peuvent réduire leur propre tranchée (18.6), détruire leurs propres unités d'artillerie (19.5) et faire sauter leurs propres forteresses (20.7).*

## **7. Phase d'événements :**

*Le joueur ayant l'initiative lance un dé et ajoute à son résultat le modificateur imprimé sur la TRT au titre du tour de jeu en cours. La table d'événements située à la fin du livret de règles est consultée et le résultat est appliqué.*

## **8. Phase d'actions du joueur ayant l'initiative :**

*Le joueur ayant l'initiative place sur la carte le marqueur du HQ de la brigade qu'il a décidé d'activer en le prenant sur la table des brigades, puis suit les étapes suivantes :*

**A.** *Mouvement tactique et déclaration d'assaut.*

**B.** *Bombardement offensif.*

**C.** *Tir défensif (pour le joueur n'ayant pas l'initiative).*

**D.** *Résolution de l'assaut.*

**E.** *Déclaration de contre-attaque (par le joueur n'ayant pas l'initiative).*

**F.** *Tir défensif de contre-attaque.*

**G.** *Résolution de la contre-attaque (par le joueur n'ayant pas l'initiative).*

**H.** *Fin de l'action.*

**I.** *Réaction de l'adversaire.*

*A la fin de l'étape I, le joueur ayant l'initiative peut engager une nouvelle phase d'action en répétant la phase 8 avec une autre brigade qu'il a prévu d'activer ou il peut passer, laissant l'éventuelle décision au joueur n'ayant pas l'initiative de passer en phase 9, ou de passer son tour.*

## **9. Phase d'actions du joueur n'ayant pas l'initiative:**

*Le joueur n'ayant pas l'initiative place sur la carte le marqueur du HQ de la brigade qu'il a décidé d'activer en prenant celle-ci sur la table des brigades et suit ensuite les étapes suivantes :*

**A.** *Mouvement tactique et déclaration d'assaut*

**B.** *Bombardement offensif.*

**C.** *Tir défensif (par le joueur ayant l'initiative).*

**D.** *Résolution de l'assaut.*

**E.** *Déclaration de contre-attaque (par le joueur ayant l'initiative).*

**F.** *Tir défensif de contre-attaque.*

**G.** *Résolution de la contre-attaque (par le joueur ayant l'initiative).*

**H.** *Fin de l'action.*

**I.** *Réaction de l'adversaire.*

*A la fin de l'étape I, le joueur n'ayant pas l'initiative peut décider de jouer une autre phase d'action en répétant la phase 9 susvisée avec une autre brigade qu'il a prévu d'activer ou il peut passer, laissant l'éventuelle décision au joueur ayant l'initiative de recommencer la phase 8, ou de passer son tour.*

*Les deux joueurs jouent alternativement les phases 8 et 9 jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de brigades à activer ou que les deux aient passé lors d'une séquence sans activer une quelconque brigade.*

#### **10. La phase de mouvement des unités non activées :**

**A.** *Le joueur ayant l'initiative déplace les unités qui n'ont pas été activées durant les précédentes phases en suivant les règles de mouvement des unités non activées (11.2).*

*Ces unités peuvent utiliser le mouvement stratégique.*

**B.** *Le joueur n'ayant pas l'initiative déplace les unités qui n'ont pas été activées durant les précédentes phases en suivant les règles de mouvement des unités non activées (11.2).*

*Ces unités peuvent utiliser le mouvement stratégique.*

#### **11. Phase de remplacement et de ralliement :**

*Chaque unité ravitaillée qui n'est pas adjacente à des unités ennemies peut réduire son niveau de désorganisation d'1 point.*

*Chaque brigade peut récupérer 1 point de pertes (voir 21.0)*

*Tous les HQ de brigade sont enlevés de la carte.*

*Tous les marqueurs « activé » sont enlevés.*

#### **12. Phase de vérification des conditions de victoire :**

*Les deux joueurs vérifient si les conditions d'une victoire automatique sont réalisées. Si cela est le cas, le jeu est terminé et le joueur remplissant les conditions d'une victoire automatique est le vainqueur.*

*A défaut le jeu continue et le marqueur de tour de jeu est avancé d'une case sur la TRT, les joueurs revenant à la phase 1.*

*Lorsque le dernier tour de jeu est terminé ou lorsque le résultat de la table d'événements spécifiques décide de la fin du jeu, les conditions de victoire sont vérifiées pour déterminer quel est le vainqueur (voir règle 22.0 et 23.0).*

#### **5.0 – Mise en place**

*Il convient de mettre en place les unités en suivant les instructions spécifiques du scénario sélectionné.*

#### **6.0 – Les renforts**

**6.1** – *Durant la phase de renfort les unités intervenant en qualité de renforts pour le tour en cours sont indiquées par les instructions du scénario et sont placées dans les HEX indiqués par celui-ci, si nécessaire, sans qu'il soit besoin de respecter les limites d'empilement.*

*Avant la fin du tour de jeu, elles devront être déplacées afin que soient respectées les limites d'empilement.*

*Si des dépassements d'empilement demeurent à la fin d'un tour de jeu, ceux-ci entraîneront les pénalités prévues par la règle 12.7.*

**6.2** – *Les renforts qui ne pourront pas être placés sur la carte en raison de la présence d'unités ennemies ou de ZoC ennemies n'étant pas niées par la présence d'unités amies bloquant les HEX d'entrée, peuvent être retardés jusqu'à ce que les conditions nécessaires à leur placement sur la carte soient remplies.*

*Les renforts peuvent être retardés et ne pas entrer sur la carte, au choix des joueurs, sans pénalité.*

## **7.0 – Logistique et initiative:**

Chaque joueur dispose au début d'un scénario d'un nombre de points de logistique et peut en recevoir plus durant la partie en fonction des instructions du scénario et de la table de renforts.

Le total des points de logistique accumulés par chaque joueur peut être noté (de façon cachée pour le joueur adverse) ou indiqués sur la table de GT (au choix des joueurs).

Les points de logistique dépensés lors des phases de commandement, d'initiative ou d'action sont immédiatement déduits du montant total du GT, même s'ils ne sont pas utilisés pour activer les brigades durant le tour en cours.

Les nouveaux points de logistique reçus durant la phase de mouvement sont additionnés au total de GT.

**7.1.** – Les points de logistique utilisés ne peuvent pas être reconstitués.

**7.2** – Sans point de logistique un joueur ne peut activer aucune brigade et ses unités pourront uniquement se déplacer durant la phase 10 (phase de mouvement des unités non activées).

## **8.0 – Le commandement**

### **8.1 - Le rayon de commandement**

Le rayon de commandement est imprimé sur les marqueurs de HQ et ne peut s'étendre à travers des unités ennemies.

Si le rayon de commandement passe à travers des ZoC ennemies qui ne sont pas niées par la présence d'unités amies, un dé est jeté ; sur un résultat de 1 à 3 le rayon de commandement est bloqué et une unité ne peut être commandée par une ligne de commandement passant par cet HEX.

Sur un résultat de 4 à 6 le rayon de commandement peut passer à travers l'HEX concerné.

La nature du terrain n'a aucune influence sur le rayon de commandement.

### **8.2 – La table des brigades**

Chaque camp dispose de sa table de brigade qui est utilisée durant la phase de commandement pour placer les marqueurs de HQ des brigades qui sont activées durant le tour de jeu en cours.

La table des brigades dispose de 5 cases correspondant :

- aux brigades ne recevant pas de support d'artillerie ;
- aux brigades qui sont activées avec une à cinq unités d'artillerie en support ;
- aux brigades qui sont activées avec six à dix unités d'artillerie ;
- aux brigades qui sont activées avec onze à quinze unités d'artillerie ;
- aux brigades qui ne sont pas activées.

**8.3** – Durant la phase de commandement chaque joueur décide les brigades qu'il activera et s'il utilisera des unités d'artillerie durant la phase d'actions.

Pour activer une brigade un joueur doit dépenser 1 LP.

Pour chaque groupe d'unités d'artillerie, de 5 unités ou moins, incluant les forteresses, attaché à une brigade activée, 1 point de logistique supplémentaire est nécessaire (exemple : 4 LPs sont dépensés pour activer une brigade (1) et 13 unités d'artillerie (3) ; 2 LPs sont utilisés pour activer une brigade (1) et 1 unité d'artillerie (1)).



*Les joueurs ne peuvent dépenser plus de points de logistique qu'ils n'en disposent sur leur GT.*

*Une brigade sans unité, qui lui soient subordonnée, présentes sur la carte ne peut être activée.*

**Note de jeu :** Durant la phase de commandement chaque joueur définit combien d'unités d'artillerie il utilisera pendant l'activation d'une brigade. Les unités spécifiques d'artillerie sont assignées à une brigade au moment de l'activation de la brigade.

#### **8.4 – Les unités indépendantes**

*Durant une phase d'action, un maximum de 2 unités indépendantes du type chasseurs alpins, bersagliers, miliciens, gardes de frontières, peut être attaché gratuitement à une brigade activée, sans que soit dépensé de point de logistique.*

*Ces unités indépendantes spécifiques sont attachées à une brigade lorsque la brigade est activée lors d'une phase d'action.*

**8.5 –** *Durant une phase d'action, quand une brigade est activée, le HQ de brigade est placé sur la carte et le rayon de commandement est déterminé à compter de celui-ci.*

*Un marqueur de HQ de brigade doit être placé dans un HEX relié à une ligne de ravitaillement valable.*

*L'unité de HQ peut être placée en ZoC ennemie mais ne peut être empilée avec une unité ennemie ou un HQ.*

*Les unités indépendantes assignées à une brigade doivent être dans le rayon de commandement du HQ de ladite brigade.*

*Si nécessaire, placer sur les unités indépendantes activées un marqueur « activé » afin de vous en souvenir (elles ne peuvent être activées deux fois dans le même tour).*

*Un HQ de brigade doit être placé sur la carte de telle façon qu'au moins une de ses unités subordonnées soit dans son rayon de commandement.*

**8.6 –** *Les unités de la brigade active qui sont commandées au moment de l'activation peuvent mener tout type d'activité pouvant être conduite lors de la phase d'action.*

*Les unités d'une brigade activée qui ne sont pas commandées au moment de l'activation sont signalées par un marqueur « out of command » et peuvent bouger uniquement pendant la phase des unités non activées (11.2).*

#### **9.0 – Les conditions météorologiques**

*La météo affecte les opérations de plusieurs façons. Les conditions météo dans SE sont indiquées sur la table de tour de jeu et sont utilisées pour tous les scénarios. Les conditions météo produisent leur effet pendant tout le tour de jeu.*

**9.1 –** *Les effets de la météo sont les suivants :*

**Temps clair** : pas d'effet

**Temps couvert** : les facteurs de bombardement des unités d'artillerie sont divisés par deux lorsqu'elles tirent sur des cibles de niveau 5 ou plus.

*La ligne de vue est de 4 HEX jusqu'au niveau 5 et de 3 HEX pour les niveaux de 5 ou plus.*

**Temps pluvieux** : les facteurs de bombardement d'artillerie sont divisés par 2.

*La capacité de mouvement des infanteries est réduite de 1.*

*La capacité de mouvement des unités d'artillerie est divisée par 2.*

*Un décalage d'une colonne à gauche est appliqué pour la résolution des assauts et des contre-attaques sur la table d'assaut.*

*La Los est de 2 HEX.*

*Lorsque cela est nécessaire les facteurs de bombardement sont arrondis à l'inférieur.*

### **10.0 – Le ravitaillement**

*Pour opérer à plein efficacité, chaque unité a besoin d'être ravitaillée en nourriture, munitions et équipements.*

*En conséquence une réduction de son approvisionnement en ravitaillement diminuera l'efficacité d'une unité, pouvant parfois l'amener à se rendre.*

**10.1** – *Le statut du ravitaillement est vérifié durant la phase de ravitaillement pour les unités des deux armées.*

### **10.2 – Les lignes de ravitaillement**

*Une unité est ravitaillée lorsqu'elle peut tracer une ligne non obstruée d'un maximum de 10 HEX jusqu'à un HEX de route ou de chemin (ne pas compter l'HEX de l'unité mais compter l'HEX de route ou de chemin) et, à partir de cet HEX, une ligne non obstruée d'une longueur illimitée le long de la route ou du chemin menant jusqu'à une source de ravitaillement amie.*

**10.2.1** – *Seul le premier HEX d'une ligne de ravitaillement (c'est-à-dire l'HEX adjacent à l'unité) peut être un HEX de falaise et ce pour n'importe quel type d'unité.*

*Après le premier HEX, les HEX de falaise sont impassables pour la ligne de ravitaillement.*

**10.2.2** – *Une ligne de ravitaillement est bloquée par une unité ennemie ou par une ZoC ennemie.*

*Une unité amie peut annuler les effets d'une ZoC ennemie sur la portion de la ligne de ravitaillement située « hors route ». La portion de ligne de ravitaillement située « sur route » ne peut jamais être adjacente à une unité ennemie et ce, même si une unité amie est présente.*

**10.2.3** – *Les sources de ravitaillement austro-hongroises et italiennes sont distinguées par un code couleur. Chaque camp ne peut tracer une ligne de ravitaillement que vers une source de ravitaillement amie.*

*La source de ravitaillement située dans l'HEX 1201 est un cas spécial car elle peut être contrôlée par chacun des deux camps (voir les instructions du scénario).*

### **10.3 – Les unités non ravitaillées**

*Une unité qui ne peut tracer de ligne de ravitaillement durant la phase de ravitaillement est considérée comme non ravitaillée.*

*Les unités étant non ravitaillées reçoivent un point de désorganisation à chaque phase de ravitaillement au cours de laquelle elles sont non ravitaillées.*

*Quand le niveau de désorganisation d'une unité devient égal à sa valeur de moral, l'unité se rend si une unité ennemie est adjacente à celle-ci. L'unité est alors placée dans la case des unités s'étant rendues.*

*Si aucune unité ennemie n'est adjacente, l'unité non ravitaillée reste sur la carte avec le niveau de désorganisation immédiatement inférieur à son seuil de reddition (voir règle 16.4).*

### **10.4 – Un HQ non ravitaillé**

*Les HQ ne sont pas eux-mêmes affectés par la ligne de ravitaillement et ce bien que les HQ de brigade doivent être placés (voir 8.5) sur un HEX situé sur une ligne de ravitaillement valable.*

#### **10.4.1 – Interdiction par l'artillerie des lignes de ravitaillement de HQ**

*Une unité d'artillerie ennemie en mode « tir » peut interdire un segment de la ligne de ravitaillement d'un HQ et ce uniquement en sa portion située « sur route », ce qui aura pour effet de ne pas permettre l'activation de la brigade dépendant de ce dernier.*

*L'interdiction pour être possible doit, d'une part être menée avec une Los valable ( déterminée comme en 13.2.2 mais directement tracée de l'unité d'artillerie ennemie) et d'autre part être située dans la portée de l'unité d'artillerie.*

*Une opération d'interdiction ne coûte pas de LP et l'unité d'artillerie ennemie effectuant cette dernière peut déjà avoir tiré, soit offensivement (13.2) soit défensivement (13.3).*

#### **11.0 – Le mouvement**

*Les unités sont déplacées soit seules, soit empilées, durant la phase de mouvement tactique au cours de laquelle elles sont activées, durant la phase de mouvement des unités non activées ou durant la phase de réaction adverse.*

*Elles bougent en utilisant la grille d'hexagone, en s'acquittant des points de mouvement nécessaires pour rentrer dans chaque HEX ou pour traverser chaque côté d'HEX contenant un type de terrain particulier.*

**11.0.1** – *Chaque unité a un potentiel de mouvements par tour de jeu exprimé en points de mouvement ; les points de mouvement ne peuvent être accumulés d'un tour à l'autre.*

*Les points de mouvement non utilisés lors d'un tour de jeu sont perdus.*

**11.0.2** – *Le coût d'entrée de chaque HEX ou de traversée de chaque côté d'HEX est indiqué par la TEC. Certains types de terrain sont situés sur le côté d'HEX seulement (exemple : les rivières).*

*Dans ce cas entrer dans ce type d'HEX oblige à additionner le coût du terrain et le coût de traversée du côté d'HEX.*

#### **11.0.3 – Pas de mouvement minimum**

*Si une unité ne bénéficie pas d'assez de points de mouvement pour entrer dans un HEX, elle ne peut entrer dans celui-ci.*

#### **11.0.4 – Les falaises**

*Seules les unités d'infanterie de montagne (pas les artilleries) peuvent traverser, entrer ou mener des assauts à travers des HEX de falaise.*

*Un tel mouvement coûte aux unités l'intégralité de son potentiel de mouvement. Pour les autres unités, les côtés d'HEX de falaise, sont toujours impassables.*

*NOTE : les HEX de falaise sont les hex comportant 6 cotés d'HEX de falaise.*

#### **11.0.4.1 – Les lignes de ravitaillement et les falaises**

*Seul le premier HEX d'une ligne de ravitaillement (et ce pour n'importe quel type d'unité) adjacent à l'unité devant être ravitaillée peut traverser un côté d'HEX de falaise.*

#### **11.0.5 – Routes / pistes**

*Une unité se déplaçant le long d'une route ou d'une piste peut utiliser le coût de mouvement de la route ou de la piste en ignorant le coût du terrain présent dans l'HEX ou le côté d'HEX par elle traversé.*

*Une unité peut se déplacer par route ou piste jusqu'à ce qu'elle entre dans une ZoC ennemie mais à ce instant elle devra payer le coût du terrain de l'HEX situé dans cette ZoC.*

### **11.0.6 – Pénétrer dans un HEX occupé par l'ennemi**

Aucune unité ne peut entrer dans un HEX contenant une unité ennemie, qui ne soit pas une unité d'artillerie, durant une étape de mouvement (voir aussi règle 19.4).

Les HQ n'ont aucune influence à ce titre et restent en place pour indiquer que la brigade a déjà été activée.

**11.0.7** – Chaque unité ne peut bouger qu'une seule fois par tour ; durant l'étape de mouvement de la phase d'action si la brigade est activée et que l'unité est commandée ou durant la phase de mouvement des unités non activées.

Quand une unité a terminé son mouvement et que le mouvement d'une autre unité a débuté, l'unité précédente ne peut pas bouger à nouveau.

### **11.0.8- Changement d'altitude**

Les effets d'un changement d'altitude s'appliquent en montant pour chaque ligne de niveau traversée par une ligne droite allant de l'HEX de départ à l'HEX d'arrivée. Ceci s'applique aussi bien aux effets du mouvement qu'aux effets du combat (également au tir défensif). Les routes et chemins annulent le +1 lié au cout de montée.

### **11.1 – Le mouvement tactique**

Le mouvement tactique prend place pendant l'étape de mouvement tactique de la phase d'action.

#### **11.1.1 – Les ZoC**

Les unités utilisant le mouvement tactique peuvent entrer et sortir de ZoC ennemies.

Sortir d'une ZoC coûte un point de mouvement supplémentaire (+1).

#### **11.1.2 – Mouvements et tirs d'infiltration**

Le mouvement mené d'une ZoC ennemie à une autre ZoC ennemie, projetée par la même unité ou pile d'unités, est appelé le mouvement d'infiltration.

L'unité ennemie ou la pile d'unités ennemies peut mener un tir d'infiltration.

Si les deux ZoC sont projetées par des unités ennemies différentes il n'y a pas alors de tir d'infiltration.

Le tir d'infiltration est calculé de la même façon que le tir défensif (voir 13.3) sans aucun support d'artillerie.

Est effectué alors le total de facteurs de mitrailleuse de toutes les unités projetant la ZoC dans les deux HEX.

Le tir d'infiltration peut être effectué lorsque des unités amies seules ou empilées effectuent un mouvement à travers les HEX de ZoC d'un même adversaire.

Ce tir est résolu dans l'HEX d'entrée et uniquement contre les unités menant l'infiltration.

**11.1.3** – Pour déclarer un assaut contre des unités ennemies adjacentes, chaque unité doit payer le coût de points de mouvement pour rentrer dans l'HEX objet de cet assaut (voir 13.1 – Déclaration de combats d'assaut).

Ne doit par contre pas être payé le coût de sortie de la ZoC exercée depuis l'HEX objet de l'assaut, mais doit être acquitté le coût de tout autre HEX ou côté d'HEX.

### **11.2 – Mouvement des unités non activées**

**11.2.1** – Durant la phase de mouvement des unités non activées, toutes les unités qui n'ont pas été activées durant le tour de jeu ou les unités qui sont non ravitaillées, peuvent bouger en respectant les règles générales de mouvement.

*Elles ne peuvent mener d'assaut ni entrer dans une ZoC ennemie.*

*Elles peuvent sortir d'une ZoC ennemie en s'acquittant du coût additionnel de déplacement d'un point (+1).*

**11.2.2 – Mouvements stratégiques** *Lors de cette phase (uniquement) si tout le mouvement d'une unité, du départ à la fin, se déroule à au moins 4 HEX d'une quelconque unité ennemie, cette unité peut doubler son facteur de mouvement en déclarant effectuer un mouvement stratégique.*

### **11.3 – Marche forcée**

*Durant n'importe quelle étape ou phase de mouvement toutes les unités d'infanterie peuvent augmenter leur potentiel de mouvement de 50 % en utilisant la marche forcée.*

*A la fin d'une marche forcée, chaque unité reçoit 1 point de désorganisation.*

*La marche forcée peut être utilisée pour déclarer un assaut et le point de désorganisation est subi après la déclaration d'assaut mais avant le bombardement offensif.*

### **12.0 – L'empilement**

*Il est fait référence à l'empilement à chaque fois qu'il y a plus d'une unité dans un même HEX.*

**12.1** – *Il ne peut y avoir plus de 2 unités du même joueur qui soient empilées dans un HEX.*

**12.2** – *Dans les HEX de haute-montagne (niveau 8) la limite est réduite à 1 unité (ce qui signifie qu'un empilement n'est pas autorisé).*

**12.3** – *Les limites d'empilement doivent être vérifiées à la fin de n'importe quelle étape ou phase de mouvement (d'unités activées ou non activées) et à n'importe quel moment durant les phases de combat (ce qui inclut les retraites).*

*Il est permis de traverser des unités amies en ne respectant pas les règles d'empilement, mais à la fin du mouvement, la limite d'empilement doit être respectée (exception : voir 12.4).*

**12.4** – *Les unités qui se déplacent le long de routes ou de pistes, en s'acquittant du coût de mouvement route/piste ne peuvent à aucun moment de leur mouvement être empilées.*

*Les unités qui traversent les unités amies lors d'un déplacement route/piste doivent s'acquitter du coût de traversée du terrain de l'HEX où se trouve l'unité traversée.*

**12.5** – *Si un assaut ou une contre-attaque survient dans un HEX, alors la limite d'empilement est de 2 unités pour chaque camp (une unité pour chaque camp dans un HEX de terrain de haute-montagne). Voir aussi règle 13.4.1.*

**12.6** – *Les unités de forteresse, les HQ de brigade et les marqueurs fonctionnels (assaut, désorganisation, tranchée, etc.) ne sont pas pris en considération au titre de l'empilement.*

*Ils sont ajoutés librement.*

**12.7** – *Si après une retraite il n'existe pas d'alternative au sur-empilement, toutes les unités se trouvant dans cette situation dans un HEX à la fin de la retraite reçoivent chacune 1 point de désorganisation.*

*Chaque unité peut souffrir d'un maximum d'1 point de désorganisation par tour de jeu en raison d'un sur-empilement.*

### **13.0 – Le combat**

*Durant chaque phase d'action, plusieurs types de combat peuvent survenir.*

*Durant la phase d'action du joueur ayant l'initiative, celui-ci peut avoir le premier l'opportunité de mener un assaut contre des unités ennemies.*

*Puis le joueur n'ayant pas l'initiative aura la possibilité de mener une contre-attaque.*

*Cet ordre est inversé durant la phase du joueur n'ayant pas l'initiative.*

*Avant que n'importe quel assaut soit résolu, le joueur menant l'assaut peut utiliser le tir offensif (barrage) après quoi le joueur en défense pourra utiliser le tir défensif.*

### **13.1 – Déclaration de combat d'assaut**

**13.1.1** – *Les unités finissant l'étape de mouvement tactique adjacent à des unités ennemies peuvent mener un assaut contre celles-ci s'il leur reste suffisamment de points de mouvement pour rentrer dans l'HEX des unités ennemies.*

*Pour déclarer un assaut il faut placer un marqueur « assaut » sur la ou les unités ou piles d'unité d'infanterie menant l'assaut, orienté vers l'HEX qui sera objet de celui-ci.*

**13.1.2** – *L'assaut est toujours volontaire. Dans une pile de deux unités l'une d'entre elles peut mener un assaut et l'autre ne rien faire ou mener un assaut contre un HEX différent si le nombre de points de mouvement dont elle dispose suffit pour ce faire.*

**13.1.3** – *Une déclaration d'assaut ne peut être annulée et l'assaut doit être résolu pendant la prochaine étape d'assaut sans que soit pris en considération le résultat des tirs offensifs et défensifs.*

*Si un bombardement offensif a éliminé toutes les unités dans l'HEX cible d'un assaut, les unités qui devaient mener un assaut dans cet HEX doivent avancer dans celui-ci.*

**13.1.4** – *Plus de 2 unités peuvent déclarer un assaut contre un HEX mais seulement 2 unités au maximum pourront mener l'assaut contre cet HEX (voir 12.5).*

**13.1.5** – *Placer un marqueur « d'assaut » coûte le nombre de points de mouvement nécessaires pour entrer dans l'HEX objet de cet assaut. Si une unité n'a pas suffisamment de points de mouvement pour entrer dans cet HEX afin de mener un assaut, elle ne peut mener celui-ci.*

### **13.2 – Bombardement offensif**

*Le but du bombardement offensif est de réduire les défenses ennemies avant de mener un assaut contre elles ou simplement d'user les unités ennemies.*

**13.2.1** – *Durant l'étape de bombardement offensif toutes les unités d'artillerie assignées à une brigade active pour cette phase d'action, peuvent effectuer un bombardement offensif.*

*Chaque unité désigné son HEX cible avant que soit résolue la phase de bombardement. Chaque unité d'artillerie ne peut bombarder qu'un HEX seulement.*

**13.2.2** – *Chaque HEX cible doit être observable (ligne de vue) et être situé dans la portée de l'unité d'artillerie menant le tir.*

*Un HEX est observable s'il est possible de tracer une ligne de vue ininterrompue de n'importe quel HEX, qui ne soit pas occupé par des unités ennemies ou des ZoC ennemies, situé dans le rayon de commandement du marqueur de HQ de la brigade activée, jusqu'à l'HEX cible.*

*L'HEX, à partir duquel la ligne de vue est tracée est l'HEX observateur.*

*La ligne de vue est tracée du centre de l'HEX observateur au centre de l'HEX cible. Cette ligne de vue ne doit pas être longue de plus de 6 HEX (ne pas compter l'HEX observateur mais compter l'HEX cible) et être bloquée par un terrain de plus haut niveau que la cible et que les HEX cible et observateur (toujours se souvenir : lorsqu'il y a plusieurs niveaux d'HEX présents dans un même HEX que celui à prendre en considération est celui passant au centre de l'HEX ; si un désaccord survient à ce titre entre les joueurs, il convient de le résoudre par le biais d'un jet de dé).*

*Si l'HEX observateur est situé à un plus haut niveau que l'HEX cible, la Los peut avoir une longueur d'un HEX supplémentaire pour chaque niveau de différence existant entre les deux HEX. Exemple : un HEX observateur et situé au niveau 5 peut théoriquement voir un HEX cible de niveau 1 jusqu'à 10 HEX de distance.*

*Une Los peut être affectée par le temps (voir la règle de météo 9.0).*

### **13.2.3 – Les effets du terrain sur la Los**

*Les HEX de falaise sont d'un niveau égal au plus haut niveau de l'HEX de terrain clair adjacent.*

*Les falaises en elles-mêmes ne bloquent pas les Los. Les HEX de bois bloquent les Los uniquement s'ils sont au même niveau que l'HEX le plus élevé entre l'HEX observateur et l'HEX cible.*

*Une ligne de vue passant le long d'un côté d'HEX est bloquée uniquement si les deux HEX adjacents sont bloquants.*

**13.2.4** – *Chaque unité d'artillerie (ce qui inclut les forteresses) peut mener un tir offensif seulement une fois par tour de jeu.*

*Les unités d'artillerie ayant mené un tir offensif doivent être signalées par un marqueur (ACT) afin de s'en souvenir.*

**12.2.5** – *Quand toutes les cibles ont été définies, les bombardements offensifs sont résolus un par un.*

*Pour chaque cible :*

**A.** *Calculer le nombre total de facteurs de bombardement, modifié par la météo (9.1).*

**B.** *Trouver la colonne correspondante sur la table de bombardements.*

**C.** *Appliquer les décalages de colonnes imputables terrain de l'HEX cible. Tous les modificateurs sont cumulatifs.*

**D.** *Lancer un dé et consulter le résultat sur la table de bombardement.*

### **13.2.6 – Les résultats de bombardement**

*“ - “ Pas d'effet*

*”\* “Jeter le dé à nouveau*

*Et de 1 – 3 = « **D1** », de 4 - 6 = « - »*

*#D# : le chiffre situé avant « D » indique le nombre de pas de pertes subi par l'HEX cible (au total et non pas par unité) alors que le chiffre situé après « D » indique le nombre de points de désorganisation infligés à **chaque unité** présente dans l'HEX cible.*

*Un « T » indique que le niveau de tranchée (si des tranchées sont présentes) dans l'HEX est réduit de 1.*

*Si le bombardement est effectué par de l'artillerie de montagne seulement, le résultat « T » est ignoré (l'artillerie légère n'avait que de faibles effets sur les points fortifiés).*

### **13.3 – Tir défensif**

*Durant la phase de tir défensif les unités d'infanterie et d'artillerie se défendant peuvent tirer sur les unités ennemies marquées d'un marqueur « assaut » (et seulement sur celles-ci).*

*Un HEX contenant des unités lançant un assaut est regardé comme un HEX cible pour le tir défensif.*

*Chaque unité faisant feu durant une étape de tir défensif ne peut le faire que contre un seul HEX.*

**13.3.1** – Chaque unité d'infanterie adjacente à des unités ennemies faisant assaut, peut tirer sur celles-ci et ce même si elle n'est pas directement affectée par l'assaut.

La même unité d'infanterie peut tirer à nouveau durant une autre phase d'actions d'une autre brigade ennemie. Les unités d'infanterie avec un facteur de mitrailleuses égal à « zéro » peuvent faire un feu défensif.

Si les unités faisant feu sont adjacentes à plus d'un HEX occupé par des unités lançant un assaut, elles doivent choisir l'HEX cible de leur tir et ne peuvent tirer que dans ce dernier.

**13.3.2** – Le tir défensif est résolu contre toutes les unités montant à l'assaut situées dans cet HEX mais seulement contre celles-ci.

Les unités qui ne participent pas à l'assaut mais qui occupent le même HEX que les unités qui lancent un assaut ne peuvent être cibles du tir.

**13.3.3** – Les unités se défendant dans différents HEX peuvent tirer sur la même cible et différentes unités dans un même HEX peuvent tirer contre différents HEX.

**13.3.4** – Les unités d'artillerie peuvent également faire des tirs défensifs si elles remplissent les conditions suivantes : elles doivent être à une portée maximum de 6 HEX de l'HEX cible (marqué avec un marqueur « assaut »).

Les règles 13.3.2 et 13.3.3 sont également appliquées aux unités d'artillerie.

**13.3.5** – Pour chaque HEX contenant des unités montant à l'assaut qui est cible d'un tir défensif, effectuer le total des facteurs de mitrailleuses, de toutes les unités adjacentes qui effectuent un tir défensif et ajouter le quart du facteur total de bombardement de toutes les unités d'artillerie qui font également feu.

**13.3.6** – La valeur maximum des unités d'artillerie qui contribuent au tir défensif (après réduction à un quart) sans obliger à utiliser des points logistiques, ne peut être plus élevé que le total de la valeur de feu défensif des autres unités qui ne sont pas des unités d'artillerie avec un minimum de 1 point (exemple 1 : une unité effectuant un feu défensif avec une valeur de mitrailleuse de 2 peut recevoir un support de 8 points d'artillerie comportant 8 points de bombardement, soit 2 points additionnels de feu défensif – exemple 2 : une milice avec un facteur de mitrailleuse de zéro peut recevoir un support d'artillerie comportant 4 facteurs de bombardement soit 1 point additionnel de valeur de feu défensif).

**13.3.7** – Si le joueur effectue un tir défensif en dépensant un point de logistique de son stock, il n'y a pas de limite au nombre de facteurs de bombardement qui peuvent effectuer un tir défensif contre un HEX cible.

**13.3.8** – Chaque unité d'artillerie (ce qui inclut les forteresses) peut effectuer un tir défensif seulement une fois par tour.

Les unités d'artillerie qui effectuent un tir défensif sont marquées d'un marqueur « DEF.FIRED » pour mémoire.

**13.3.9** – Les unités d'artillerie ayant effectué un tir défensif ne sont pas pour autant empêcher de tirer pendant leur propre étape de bombardement offensif si elles sont activées.

**13.3.10** – Quand toutes les cibles ont été définies le tir défensif est résolu comme suit :

Pour chaque cible :

**A.** Calculer la valeur totale de feu défensif.

**B.** Trouver la ligne correspondante sur la table de tir défensif.

**C.** Appliquer les décalages de colonnes imputables aux effets du terrain et de la position du défenseur, tous les modificateurs étant cumulatifs.

**D.** Lancer un dé et consulter le résultat sur la table de résultats.



### **13.3.11 – Résultat de tir défensif**

“- Pas d'effet

« \* » Jeter le dé à nouveau

De 1 – 3 = « **D1** », de 4 – 6 = « - »

**#D#** : le chiffre situé avant « D » indique le nombre de pas de pertes subi par l'HEX cible (au total et non pas par unité) alors que le chiffre situé après « D » indique le nombre de points de désorganisation infligés à chaque unité présente dans l'HEX cible.

### **13.4 – La phase d'assaut**

Durant la phase d'assaut, le joueur actif tente de s'emparer des HEX occupés par l'ennemi par un assaut.

**13.4.1** – Les unités signalées par un marqueur « assaut » doivent entrer dans l'HEX indiqué par le sens de la flèche du marqueur d'assaut sans limite d'empilement.

Notez que les deux joueurs doivent uniquement respecter leur propre limite d'empilement.

Ainsi le nombre maximum d'unités de combat qui peuvent être dans l'HEX cible de l'assaut, ce qui exclut le potentiel défensif des forteresses, est de 4 (2 en défense, et 2 en assaut) ou de 2 dans les HEX de haute montagne (voir 12.5).

Les unités lançant l'assaut doivent entrer dans l'HEX déclaré pour être la cible d'un assaut et ce, même si toutes les unités ennemies ont été complètement éliminées par un bombardement offensif.

**13.4.2** – Après que toutes les unités participant à un assaut soient entrées dans l'HEX, objet de celui-ci, tous les assauts sont résolus.

Les assauts sont considérés comme se déroulant simultanément ; en conséquence les unités assaillies ou ayant formé assaut ne peuvent effectuer de tir défensif contre les unités qui retraitent et deviennent de ce fait adjacentes à celles-ci à la suite d'un autre assaut effectué dans la même phase.

### **13.4.3 – Résolution de l'assaut**

**A.** Effectuez le total des facteurs de combat de toutes les unités formant assaut et diviser celui-ci par le total des facteurs de combat de toutes les unités se défendant pour obtenir un ratio (exemple :  $11/3 = 3,66/1$ ).

**B.** Arrondissez le ratio à la colonne la plus proche de la table d'assaut ( $11/3 = 3,66/1$  est arrondi à  $3,5/1$  ;  $3/5$  est arrondi à  $1/1,75$ ).

**C.** Appliquez les décalages de colonnes dus au terrain, à la valeur actuelle de moral des unités attaquant et se défendant, et à la valeur de tranchées (si celles-ci sont présentes).

Pour que soit appliqué un modificateur lié à un coté d'HEX de terrain lors d'un assaut il est nécessaire que tous les cotés d'HEX traversés par les unités menant l'assaut soit de la même nature.

Chaque décalage est d'une colonne sur la table.

Les ratios au-delà de  $5/1$  ( $6/1$ ,  $7/1$  et plus) et en dessous de  $1/2$  ( $1/3$ ,  $1/4$  et plus) sont considérés comme une colonne supplémentaire.

Tous les modificateurs sont cumulatifs et sont considérés chacun comme une colonne supplémentaire.

Tout d'abord les décalages de colonnes en faveur de l'HEX se défendant sont calculés en premier, puis sont soustraits à celui-ci les décalages de colonnes en faveur de l'attaquant.

*Si le résultat final de colonnes est inférieur à 1/2 le résultat est automatiquement 1D2R pour le joueur attaquant.*

*Si le résultat final est au-dessus de 5/1, on utilise toujours la colonne de 5/1.*

**D.** *Jetez un dé, lisez le résultat sur la table de combat et appliquez-le immédiatement.*

**13.4.4** – *La partie supérieure du résultat de la table d'assaut s'applique à l'attaquant, la partie inférieure s'applique au défenseur.*

*Les résultats de l'assaut :*

*"- " : pas d'effet*

*« #D#R » : le nombre situé avant « D » indique le nombre total de pas de pertes perdus par ce camp dans l'HEX (au total et non pas par unité) ; le nombre situé derrière le « D » indique le nombre de points de désorganisation infligés à chacune des unités affectées.*

*La lettre « R » indique que les unités affectées par ce résultat doivent retraiter de l'HEX attaqué (voir 13.4.5).*

*Le premier pas de perte doit être pris par l'unité dont la valeur de moral a été utilisée lors du combat (habituellement la plus haute valeur).*

#### **13.4.5 – La retraite**

*Quand le résultat d'un combat nécessite de faire retraiter des unités, le joueur les contrôlant doit faire retraiter le nombre d'unités requis d'un HEX.*

*L'attaquant retraitant doit faire retraiter ses unités dans l'HEX d'où était parti l'assaut, le défenseur doit faire retraiter ses unités dans un HEX adjacent, à partir duquel aucun assaut n'a été lancé et ce en respectant la priorité suivante :*

**A.** *S'il est vide, dans ou adjacent à un des HEX opposés à ceux à partir desquels l'assaut été lancé.*

**B.** *Tout autre HEX vide.*

**C.** *Un HEX occupé par des unités amies, sans violation des règles d'empilement (voir 12.0).*

**D.** *Un HEX occupé par des unités amies en violation des règles d'empilement (voir 12.0) ce qui entraînera une aggravation de la désorganisation d'1 point pour toutes les unités situées dans l'HEX en respect de la règle 12.7.*

**13.4.5.1** – *La retraite de plusieurs unités en défense peut être effectuée dans plusieurs directions. La retraite ne peut jamais s'effectuer par des HEX ou côtés d'HEX impassables.*

*Exception : les troupes de montagne peuvent retraiter à travers des côtés d'HEX de falaises pour un coût de deux (2) points de désorganisation.*

**13.4.5.2** – *S'il n'y a aucun HEX valable pour la retraite, l'unité qui doit retraiter se rend.*

**13.4.5.3** – *A la suite d'un assaut les unités d'artillerie en mode « tir » ne peuvent retraiter : elles restent sur place et sont capturées à la fin de la phase d'action si elles sont empilées avec des unités ennemies dans leur HEX après la phase de contre-attaque.*

**13.4.5.4** – *Si la retraite s'effectue à travers des ZoC ennemies autres que celles projetées par les unités situées dans l'HEX où a eu lieu l'assaut, ces unités ennemies peuvent tirer sur les unités retraitant.*

*Dans ce cas le tir est traité comme un tir d'infiltration (voir 11.1.2).*

*Cette règle s'applique tant aux unités attaquant que se défendant.*

**13.4.5.5** – Si la retraite s'effectue dans un HEX occupé par des unités amies qui est également situé en ZoC d'unités ennemies éligibles, le tir d'infiltration n'affectera que la ou les unités effectuant leur retraite. Les unités n'effectuant pas une retraite ne seront pas affectées par ce tir.

**13.4.5.6** – Une unité montant à l'assaut, contrainte de retraiter après une contre-attaque est obligée de retraiter dans l'HEX d'où était parti à l'origine son assaut.

**13.4.6** – Un assaut contre une unité ayant une valeur de combat de « 0 » est résolu sur la colonne 5 :1 ( voir : Forteresse Campomolon).

### **13.5 – Phase de contre-attaque**

Durant la phase de contre-attaque les unités non actives venant de retraiter à la suite d'un assaut ou les unités d'infanterie non actives n'étant pas adjacentes à d'autres unités ennemies, sont éligibles pour tenter de reprendre un HEX perdu, à la suite d'un assaut ennemi, par le biais d'une contre-attaque.

**13.5.1** – Toutes les unités éligibles situées à 2 HEX de l'HEX étant assailli, peuvent utiliser leur pleine valeur de mouvement pour lancer une contre-attaque (elles devront dépenser des points de mouvement supplémentaires pour rentrer dans l'HEX par respect de la règle 13.1.5).

**13.5.2** – Les unités menant une contre-attaque sont signalées par un marqueur « assaut ».

**13.5.3** – La procédure est la même que pour l'assaut régulier si ce n'est que le rôle des joueurs est inversé et que l'artillerie ne peut effectuer ni tir offensif ni tir défensif.

**13.5.4** – Une contre-attaque menée avec succès permet de retrouver le niveau de tranchées de l'HEX qui était le sien avant l'assaut (comme le prévoit la règle 18.5).

### **14 – Fin d'activation**

Durant l'étape H de la phase d'action (voir la séquence de jeu 4.0), le marqueur de HQ de brigade qui vient de terminer son action est retourné sur son verso pour indiquer la fin des opérations de sa brigade pour le tour de jeu en cours.

### **15.0 – Réaction du joueur non actif**

Durant la phase de réaction de l'opposant, le joueur non actif peut tenter une réaction avec l'une des brigades qu'il a prévu d'activer pendant la phase de commandement.

Le joueur non actif indique la brigade qu'il souhaite faire réagir en plaçant le HQ de cette unité sur la carte et en jetant un dé.

Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur initiative de la brigade (le 1<sup>er</sup> nombre), il doit immédiatement exécuter sa phase d'action pour le tour de jeu en cours et ce de l'étape A à H.

Après cela l'unité HQ est placée sur sa face « activée » (la brigade a effectué son action pour le tour en cours et ne peut être à nouveau activée durant ce même tour) et la possibilité d'agir revient au joueur ayant l'initiative.

Si le résultat jet de dé est supérieur à sa valeur d'initiative, la brigade ne peut être activée, son marqueur est replacé sur la table des brigades et elle pourra être activée plus tard dans le tour de jeu, soit par le biais d'une tentative de réaction soit durant l'activation standard habituelle.

### **16.0– Désorganisation**

La désorganisation représente le niveau de fatigue infligée aux unités par les combats.

Celle-ci peut être augmentée par l'effet des bombardements du non ravitaillement en nourriture et munitions, par la fatigue du combat, etc...

Le niveau de désorganisation d'une unité est exprimé dans SE par le nombre de points de désorganisation qu'elle a accumulés.

**16.1** – Le moral de base d'une unité est égal à la valeur de moral imprimée sur son marqueur, diminuée du nombre de points de désorganisation dont elle a souffert.

**16.2** – Les points de désorganisation peuvent être augmentés par l'effet des bombardements, des assauts ou du manque de ravitaillement.

**16.3** – La valeur de moral de l'unité affecte les résultats d'un assaut (voir les modificateurs de la table de résultat d'un assaut).

#### **16.4 – Reddition**

Lorsque le niveau de désorganisation d'une unité est égal ou supérieur à sa valeur de moral, l'unité se rend si elle est adjacente ou si elle est assaillie par une ou des unités ennemies.

Celle-ci est placée dans la case correspondante des unités s'étant rendues et ce pour que soient comptés les VP à la fin de la partie.

S'il n'y a pas d'unité adjacente ou empilé avec cette unité, celle-ci demeure sur la carte avec le niveau de désorganisation situé juste en dessous de celui entraînant sa reddition.

**16.4.1** – Durant n'importe quel type de combat, sont d'abord subis les pas de pertes puis les pertes de points de désorganisation.

Cela signifie qu'une unité qui, par le résultat obtenu, doit recevoir à la fois un pas de perte correspondant au dernier pas dont elle dispose, et voir son niveau de désorganisation accru de façon à atteindre son niveau de reddition, elle est éliminée et placée dans la case des unités éliminées et non pas dans la case des unités se rendant.

**16.4.2** – A la fin d'un assaut, le vainqueur (le camp qui n'a pas retraits) ne peut jamais se rendre. Il terminera la phase avec le niveau de désorganisation situé juste en dessous de celui de reddition.

#### **17.0 – Les pas de perte**

**17.1** – Chaque unité d'infanterie dispose de deux pas. Quand le premier pas est perdu l'unité est retournée sur son verso. Quand le second pas est perdu l'unité est éliminée.

**17.2** – Chaque unité éliminée par la perte de pas (et non pas par une reddition) doit être conservée ou mise de côté, étant disponible pour le remplacement (voir 21.4)

**17.3** – Les unités d'artillerie ont un pas qui peut seulement être éliminé par le biais d'un bombardement (voir 19.6) ou par une capture (19.3 et 19.4).

Son verso représente son statut d'unité en mouvement.

Quand elles sont enlevées du jeu par le biais d'une capture, chaque unité d'artillerie compte comme 5 pas de perte pour les conditions de victoire (voir 23.2).

#### **18.0 – Les tranchées**

**18.1** – Une unité d'infanterie active qui ne bouge pas et ne mène pas d'assaut durant sa phase d'action peut creuser des tranchées et fortifier sa position.

Le niveau de tranchées peut être augmenté d'un niveau par phase d'action, pour atteindre au maximum le niveau trois (3). Il faut utiliser le marqueur approprié pour indiquer l'actuel niveau de tranchée d'un HEX

**18.1.1** – Les tranchées ne peuvent pas être construites dans des HEX de forteresse lorsqu'une forteresse est présente dans l'HEX.

**18.2** – Une brigade activée disposant d'au moins un LP (voir 8.3) peut faire créer ou améliorer par ses unités d'infanterie des tranchées et ce pour un total de 5 niveaux de tranchées (un niveau à la fois dans un maximum de 5 HEX).

Les unités plaçant des tranchées d'un niveau 1 le font lors du même tour.

Augmenter le niveau de tranchées de 1 à partir d'un niveau 1 ou d'un niveau 2 prend deux tours. Un niveau de tranchées de 2 ou 3 est terminé à la fin de l'activation suivante de brigade ou de la phase de mouvement des unités non activées du tour suivant.

**18.2.1** – Une unité d'infanterie ne peut ni bouger ni mener d'assaut durant un tour au cours duquel elle a créé ou amélioré le niveau d'une tranchée.

Si une unité entreprenant de tels ouvrages doit bouger, mener un assaut ou être victime d'un assaut dans le tour suivant, avant que la tranchée n'ait été achevée, le niveau de tranchée revient à son niveau initial.

**18.3** – Une unité éligible se trouvant dans la ZoC d'une unité ennemie peut placer ou augmenter un niveau de tranchées sur un résultat de dé de 1 à 3 (4 à 6 est un échec mais compte dans la limite de cinq niveaux de tranchées pouvant être créés lors de l'activation).

**18.4** – Les tranchées donnent un bonus défensif contre les bombardements et les assauts et peuvent permettre d'effectuer des tirs défensifs plus efficaces.

Les effets de la tranchée sont additionnés avec les autres effets de terrain dans l'HEX ou le côté d'HEX (voir la table assaut/tir pour plus de détails).

**18.5** – Dès lors qu'une unité se défendant dans une tranchée doit reculer à la suite d'un assaut ou est éliminée, le niveau de tranchées est diminué de 1.

**18.6** – Les tranchées sont considérées comme un élément de terrain et peuvent être utilisées par les deux camps.

Elles peuvent être réduites ou éliminées à la suite d'un bombardement ou d'un assaut.

Comme alternative, durant une phase d'artillerie, chaque joueur peut réduire le niveau des tranchées occupées par des unités, n'étant pas des unités d'artillerie, d'un niveau.

**18.7** – Se déplacer de ZOC ennemie en ZOC ennemie par des HEXS comportant des tranchées amies ne provoque pas de tir d'infiltration.

## **19.0 – L'artillerie**

**19.1** – Les unités d'artillerie ont deux faces, l'une indiquant que l'unité est en mouvement et l'autre que l'unité est en batterie et prête à tirer.

L'unité d'artillerie peut changer de face pendant la phase d'artillerie afin de montrer quel sera son statut pour la phase de jeu en cours (mouvement ou mise en batterie).

Les unités d'artillerie se déplacent uniquement lors de la phase de mouvement des unités non activées, étant activées seulement pour tirer.

Le côté « mouvement » présente une valeur de bombardement de « zéro » et une bande de couleur rouge, alors que le côté « tir » présente une valeur de mouvement de « zéro » et une bande de couleur jaune.

## **19.2 – La mise en batterie des artilleries lourdes.**

*Les unités d'artillerie lourde mettent un tour complet à se mettre en batterie, aussi ne peuvent-elles tirer dans le tour où elles changent de face pour passer de la face « mouvement » à la face « tir » (mettez un marqueur « act » sur celles-ci pour indiquer ce changement de face).*

**19.3** – *Les unités d'artillerie ont une valeur de combat de « zéro » quand elles se défendent contre les assauts. Les unités d'artillerie seules dans un HEX peuvent être l'objet d'un assaut (voir 19.4).*

*Quand elles sont les seules unités restant dans un HEX à la fin d'un assaut, elles sont capturées, enlevées du jeu et placées dans la case des unités s'étant rendues.*

**19.4** – *Les unités d'artillerie seules dans un HEX ne peuvent entrer en ZoC ennemie et sont automatiquement capturées quand une unité ennemie entre dans l'HEX durant n'importe quelle phase ou étape de mouvement ou à la fin d'un assaut ou d'une contre-attaque (voir règle 13.4.5.3).*

## **19.5 – Autodestruction d'artillerie**

*Pour éviter une possible capture un joueur peut décider de détruire ses propres artilleries ravitaillées durant la phase d'artillerie au lieu de placer celles-ci en mode mouvement/tir.*

*Dans ce cas ces unités sont placées dans la case des unités éliminées (et non pas dans la case des unités s'étant rendues).*

*Une unité d'artillerie non ravitaillée ne peut être détruite.*

**19.6** – *Une unité d'artillerie ne dispose que d'un pas mais il est nécessaire de lui faire 2 pertes (soit 2 pas de perte) lors d'un même tir pour l'éliminer par le biais d'un bombardement.*

*Une unité d'artillerie empilée avec une unité d'infanterie ne subit de perte que lorsqu'il n'y a plus d'unité d'infanterie présente dans l'empilement.*

**19.7** – *Chaque point de désorganisation subi par une unité d'artillerie réduit également son facteur de bombardement de 1. Quand le niveau de désorganisation atteinte le total des facteurs de bombardement, l'unité se rend conformément à la règle 16.4.*

**19.8** – *Pour identifier une unité d'artillerie qui a tiré pendant la phase de tir défensif, placez sur celle-ci un marqueur « DEF FIRED ».*

*Pour identifier une unité d'artillerie qui a tiré pendant un bombardement offensif, placez sur celle-ci un marqueur « ACT ».*

*Les unités d'artillerie qui ont effectué à la fois un tir offensif et un tir défensif sont marquées par un marqueur « ACT DEF FIRED ».*

## **20.0 – Les forteresses**

**20.1** – *Les unités de forteresse ont les mêmes caractéristiques que les unités d'infanterie et d'artillerie (exception : les unités de forteresse ne peuvent pas se déplacer).*

*Les valeurs portées au sommet de son marqueur indiquent ses facteurs de bombardement et sa portée, les valeurs situées au milieu du marqueur indiquent son niveau de tranchées et sa valeur de moral alors que les valeurs situées sur la partie inférieure de son marqueur représentent les facteurs de combat, de mitrailleuses et sa capacité de mouvement (évidemment de « zéro »).*

*Le niveau intrinsèque de tranchées de la forteresse peut être utilisé par toute autre unité dans l'HEX et peut être réduit par un tir d'artillerie comme n'importe quelle autre tranchée mais un marqueur de tranchées approprié doit être mis sur la forteresse lorsque celle-ci voit son niveau réduit.*

**20.2** – Lorsque le niveau de tranchées d'une forteresse tombe à zéro, la forteresse est détruite (elle ne se rend pas) et le marqueur est enlevé du jeu.

Celui-ci est placé dans la case des unités éliminées.

**20.2.1** – Le niveau de tranchées d'une forteresse ne peut pas être augmenté par la construction de tranchées (voir règle 18.1.1).

**20.3**- Les unités de forteresse ont une valeur de moral qui est utilisée de la même façon que pour n'importe quelle autre unité.

Quand sa valeur de moral tombe à zéro la forteresse se rend, si une unité ennemie se situe dans l'HEX où elle se trouve ou dans un HEX adjacent (seulement) ; dans tout autre cas l'unité de forteresse demeure sur la carte avec le niveau de désorganisation immédiatement inférieur à celui de reddition.

**20.4** – Une forteresse n'est pas affectée par le manque de ravitaillement mais une unité empilée avec celle-ci peut l'être (exception : voir 20.7).

**20.5** – Une unité de forteresse subit, à la suite d'un tir d'artillerie des pertes uniquement au titre de son niveau de tranchées (voir 20.1 et 20.2) et son niveau de désorganisation (voir 19.7).

Elle peut être l'objet d'un assaut et être capturée si elle souffre d'un seul pas de perte durant un assaut ou si elle est contrainte de retraiter.

**20.6** – Une forteresse qui se rend ou qui est capturée pendant un assaut voit son niveau de tranchées réduit de 1 pour le vainqueur. La forteresse est alors échangée avec un marqueur du niveau de tranchées correspondant.

### **20.7 – Autodestruction de forteresse**

Afin d'éviter la capture d'une forteresse le joueur peut décider de détruire celle-ci durant la phase d'artillerie, tout comme les unités d'artillerie. Dans ce cas la forteresse est placée dans la case des unités éliminées (et non pas dans la case des unités se rendant).

Détruire une forteresse supprime tous les niveaux de tranchées de l'HEX dans laquelle celle-ci se trouvait.

Les forteresses non ravitaillées ne peuvent être détruites.

**20.8** – Les unités de forteresse ne comptent jamais dans la limite d'empilement (voir 12.6).

**20.9** – Une unité de forteresse doit être activée comme une unité d'artillerie normale pour effectuer un bombardement offensif.

### **21.0 – Les remplacements**

Durant une campagne les unités souffrant de pertes sont souvent reconstruites ou réorganisées à l'aide de remplacements ou de récupération de trainards.

**21.1** – Seules les unités de type infanterie (infanteries, infanteries de montagne, bersagliers, milices, etc.) peuvent bénéficier de remplacements.

Les unités de forteresse et d'artillerie perdues ne peuvent jamais être reconstruites.

**21.2** – Pendant la phase de remplacement et de ralliement chaque brigade peut remplacer l'un des pas de perte perdu à partir des unités se trouvant dans la case des unités éliminées (mais pas à partir de la case des unités s'étant rendues) ou en retournant une unité réduite encore sur la carte, sur la face du marqueur montrant sa pleine force.

*Pour chaque brigade soit l'on retourne un bataillon sur son recto, soit l'on place un bataillon réduit pris dans la case des unités éliminées sur la carte.*

*Le placement peut être effectué soit dans ou adjacent à une ville ou à une source de ravitaillement, le plus près possible de n'importe quelle unité ravitaillée de la brigade à laquelle elle appartient.*

**21.3** – *Les brigades qui ont été complètement éliminées ou qui ne sont pas encore entrées sur la carte ne peuvent pas recevoir de remplacement.*

**21.4** – *A chaque tour de jeu, chaque camp peut également obtenir un point de remplacement (un par camp au total) d'unités qui ne soient pas d'artillerie et qui n'appartiennent pas à une brigade (c'est-à-dire à d'unités indépendantes autres que des artilleries).*

*Dans ce cas les unités éliminées ne peuvent pas être remplacées.*

**21.5** – *Les bataillons réduits ne peuvent être retournés sur leur face recto ou placés sur la carte en étant adjacents aux unités ennemies ou dans une position ne leur permettant pas d'être ravitaillées.*

**21.6** – *Durant la phase de remplacement et de ralliement les unités ravitaillées des deux joueurs qui n'ont pas effectué de marche forcée pendant le tour et qui ne sont pas adjacentes à des unités ennemies peuvent voir leur niveau de désorganisation réduit de 1 point.*

**21.7** – *Une unité ne peut être mise à pleine force dans le même tour que celui au cours duquel a été réduit son niveau de désorganisation.*

**Note du designer :**

*Les règles de remplacement sont intentionnellement simples et essayent de recréer les opérations de remplacement et de réorganisation des unités réduites de niveau trop faible pour être représentées dans le jeu. De plus elles donnent une bonne raison au joueur de retraire une brigade affaiblie de la ligne de front pour obtenir des remplacements avant que celle-ci ne soit complètement détruite.*

**22.0 – Interruption des opérations offensives austro-hongroises**

*Pour entreprendre ses opérations offensives dans le Trentin, le haut commandement austro-hongrois a retiré une quantité très importante de troupes et d'artillerie (surtout) du front russe ce qui a contribué au succès de l'offensive du Général Brusilov.*

*L'offensive Brusilov a été lancée le 4 juin, prenant complètement par surprise les troupes austro-hongroises du front de Galice.*

*Ces événements sont indépendants de la présente simulation mais ont eu une profonde influence sur la conduite des opérations dans le Trentin.*

*Durant la phase d'événements, lorsqu'un succès russe en Galicie est obtenu, les effets suivants surviennent :*

**–Premier temps** : *début de l'offensive Brusilov.*

**–Deuxième temps** : *l'offensive Brusilov se termine par une percée ; le joueur austro-hongrois ne reçoit pas plus longtemps de points de logistique et de renforts.*

**–Troisième temps** : *la situation critique sur le front russe impose que l'attention austro-hongroise se détourne du Trentin.*

*Le jeu prend immédiatement fin et les points de victoire sont vérifiés.*



*Si le résultat est une victoire italienne ou une égalité, les opérations austro-hongroises sont stoppées, une partie de leurs troupes sont transférées en Galicie d'urgence et le reste des troupes prend position sur une ligne défensive préparée (Winterstellung).*

*Si les austro-hongrois gagnent, le retrait du Trentin se poursuit ou est imminent et les opérations continueront dans la plaine de Vénétie (plus à l'Ouest de la carte et hors de la portée de SE).*

*Si le succès russe n'intervient pas lors de ce troisième temps, le jeu prend fin lorsque le tour de jeu du 15 juin est terminé.*

### **23.0 – Les conditions de victoire**

*Le jeu prend fin de l'une des façons suivantes :*

*–Lorsqu'un troisième succès russe en Galicie intervient (voir 22.0).*

*–Lorsqu'un des deux camps obtient une percée (voir 23.3 et 23.4).*

*–Lorsque le dernier tour de jeu est terminé.*

*A la fin du jeu les conditions de victoire sont vérifiées (à moins que l'un des deux camps est effectué une percée).*

*Le nombre de points de victoire nécessaires à chaque joueur pour gagner est donné par les instructions du scénario.*

*Les points de victoire italiens sont soustraits des points de victoire austro-hongrois pour obtenir le total nécessaire.*

*Les points de victoire sont gagnés de la façon suivante :*

#### **23.1 – Points de victoire pour objectifs géographiques**

*Les HEX de points de victoire sont indiqués sur la carte.*

*Seul le joueur austro-hongrois peut obtenir des points de victoire par le biais d'objectifs géographiques.*

*Pour obtenir ces points le joueur austro-hongrois doit être le dernier à avoir une unité, qui ne soit pas une unité d'artillerie, qui soit entrée ou passée à travers cet HEX.*

##### **23.1.1 – Les HEX d'objectifs sont les suivants :**

*Recoaro (0225, 0226), Piovene Rocchette (0847, 0747), Schio (0238, 0239), Thiene (0146, 0247), Morastica (1468, 1469, 1470 et 1471), Arsiero (1937, 1938, 2038).*

*Pour gagner les points associés à ces objectifs, tous les HEX de l'objectif doivent être sous le contrôle du joueur austro-hongrois.*

#### **23.2 – Points de victoire en raison des pertes infligées à l'ennemi**

*Est gagné un point de victoire pour un total de 10 pas perdus par le biais d'une reddition.*

*La reddition d'un bataillon entraîne la perte de 2 pas et ce même si l'unité n'avait qu'un pas lorsqu'elle s'est rendue.*

*Chaque unité d'artillerie et de forteresse est égale à 5 pas si elle est capturée (pas de point de victoire si elle a été autodétruite).*

*(Note du designer : Cela signifie que la capture d'une unité de forteresse ou d'artillerie apporte le même résultat que la reddition de 5 pas d'infanterie. Il s'agit là d'une bonne raison pour détruire une batterie ou une forteresse qui est en passe d'être capturée, afin de limiter le nombre de points de victoire qui pourront être marqués par le joueur adverse).*

*Les deux joueurs marquent des points de victoire en infligeant des pertes à leur adversaire.*

### **23.3 – Percée austro-hongroise**

*Si durant n'importe quelle phase de points de victoire d'un tour de jeu, le joueur austro-hongrois contrôle tous les HEX de Marostica, Thiene et Schio, il obtient une victoire totale sans que soit vérifié le nombre de points de victoire.*

### **23.4 – Percée italienne**

*Si durant n'importe quelle phase de vérification de points de victoire d'un tour de jeu, le joueur italien contrôle tous les HEX de Rovereto et Folgaria, il obtient une victoire totale sans que soit vérifié le nombre de points de victoire.*

### **Scénario 5 : la champagne-L'offensive de printemps**

**Longueur du scénario :** 20 tours débutant le 15 mai et se terminant par application de la règle 22.0.

**La carte utilisée :** la totalité de la carte est utilisée.

#### **Conditions de victoire :**

- Le joueur austro-hongrois gagne s'il accumule au moins 120 points de victoire.
- Le joueur italien gagne si le joueur austro-hongrois obtient uniquement 90 points de victoire ou moins.
- Un autre résultat est un match nul.

#### **Règles spéciales :**

*Aucune unité italienne se trouvant à l'Est de la ligne de secteur ne peut bouger, changer de mode (pour l'artillerie) ou être activée jusqu'à qu'une unité austro-hongroise traverse le côté est de la ligne de front austro-hongroise ou au plus tard jusqu'au tour 7 (suivant ce qui se produit en premier). Cette règle concerne également les unités entrant en renforts à l'est de la ligne de secteur : elles entrent sur la carte mais doivent stopper leur mouvement. Les unités italiennes débutant leur mouvement à l'ouest de la ligne de secteur peuvent entrer ou retraire dans le côté est, mais elles seront immobilisées à la fin de leur mouvement, jusqu'à la survenance de l'un des deux événements susvisés.*

*Les unités d'artillerie italiennes peuvent toujours interdire les lignes de ravitaillement AH mais ne peuvent pas faire feu jusqu'à la survenance de l'un des deux événements susvisés.*

*Les unités d'artillerie italienne ne peuvent changer de « mode » pendant le 1<sup>er</sup> tour.*

*Les unités d'artillerie de montagne du 3<sup>ème</sup> corps austro-hongrois ne peuvent être attachées à d'autres brigades que celles du 3<sup>ème</sup> corps avant le tour du 24 mai.*

*Les brigades du 3<sup>ème</sup> corps sont la 11<sup>ème</sup>, 12<sup>ème</sup>, 18<sup>ème</sup>, 43<sup>ème</sup>, 55<sup>ème</sup>, 56<sup>ème</sup>.*

*Les unités d'artillerie du 3<sup>ème</sup> corps austro-hongrois ne peuvent bombarder d'HEX se trouvant dans le secteur Est avant le tour de jeu du 19 mai.*

*La source de ravitaillement située dans l'HEX 1201 est polyvalente et peut être contrôlée, et donc utilisée, par chacun des deux camps.*

#### **Le pont de Roana**

*Ce pont situé entre les HEX 3351 et 3352 est un terrain spécial de la carte. Les unités d'infanterie peuvent mener des assauts ou des contre-attaques à travers ce pont avec un modificateur de décalage de colonnes de -3.*

*Durant la phase d'artillerie, quand une unité de combat austro-hongroise est située à 5 HEX ou moins du pont, le joueur italien peut tenter de le détruire s'il dispose d'une unité d'infanterie dans n'importe lequel de ses HEX.*

*Le pont est détruit par un jet de dé de 1 à 4.*

***Le choix alternatif de l'HEX d'entrée des renforts italiens :***

*Les renforts italiens entrant à Marostica (1468) peuvent entrer un tour plus tard à Valstagna (2872) si le joueur italien le souhaite.*

***Evénements :***

*Aucun événement ne survient lors du 1<sup>er</sup> tour de jeu.*

***Points logistiques :***

*L'italien débute le scénario avec zéro point logistique.*

*L'austro-hongrois débute le scénario avec 50 points logistiques.*

***24.0 – Option multi-joueurs***

*Lorsque la campagne est jouée à plus de deux joueurs, le jeu peut être divisé en deux secteurs Est et Ouest traités comme des zones géographiques indépendantes.*

***24.1 –*** *Chaque joueur prend le contrôle de l'un des deux secteurs.*

*Les deux secteurs de la carte sont divisés par une ligne de secteur.*

*Le jeu se déroule séparément dans les deux secteurs, en activant ou en faisant réagir une brigade dans chaque secteur.*

***24.2 –*** *Le mode de détermination de l'initiative reste le même, mais une brigade dans chaque secteur est activée lors de chaque phase d'activation.*

***24.3 –*** *Une brigade appartient à un secteur si elle utilise toute sa phase d'action dans ce secteur.*

*L'activation d'une brigade qui traverse la ligne de secteur, lors d'un mouvement, pendant sa phase d'action, compte pour les deux secteurs (c'est-à-dire qu'aucune autre brigade de ce camp ne pourra être activée lors de cette même phase d'action).*

*Les unités d'artillerie peuvent être attachées à une brigade sans que soit pris en considération le secteur auquel celles-ci appartiennent et ne souffrent pas de limitation quand elles sont dans un secteur différent que celui de leur cible.*

***24.4 –*** *Les joueurs ne sont jamais forcés d'activer une brigade dans chaque secteur, et peuvent toujours choisir de n'activer qu'une seule brigade.*

*Un joueur ne peut jamais activer (ou faire réagir) plus d'une brigade par secteur, par phase d'action.*

*Aucune réaction ne peut être menée dans un secteur dans lequel aucune brigade ennemie n'a été activée lors de la même phase d'action.*

***24.5 –*** *Chaque étape d'une phase d'action doit être terminée pour les deux brigades activées avant que ne soit effectuée l'étape suivante (c'est-à-dire que le tir défensif ne peut intervenir jusqu'à ce que le tir offensif soit terminé pour les deux brigades activées).*

***24.6 –*** *Les conditions de victoire sont déterminées pour chaque camp. Les deux joueurs d'un même camp sont donc vainqueurs ou vaincus en même temps.*

***25.0 – Brouillard de guerre (optionnel)***

***25.1 – Ordre d'empilement :*** *l'unité se trouvant au-dessus d'une pile doit être une unité de type infanterie.*

**25.2** – *Les marqueurs de désorganisation doivent être placés sous les unités qui sont affectées par celle-ci.*

**25.3** – *Chaque joueur peut vérifier son propre empilement seulement afin de donner à son adversaire les informations nécessaires lors des étapes de combat (c'est-à-dire forces de combat, valeur moral actuelle...).*