

Standard Combat Series :

DRIVE ON PARIS

2000 The Gamers, tous droits réservés

Drive on Paris : 1914 # 5-07

Un jeu de la série "Standard Combat Séries" (SCS)

Game Design : Alan R. Wambold

Series Design : Dean N. Essig

Développement : Dean Essig

Playtesting : Dean Essig, G. Carl Evans, Jim Ferguson, Andrew Fischer, Keith Fortner, Tim Gritten, Morris Hadley, Roland Leblanc, John Leggat, Dave Murray, Dave Powell, Seth Rubey, Boyd Schorzmann, Peter Soper, Ric Walters, Zach Waltz, Al Wambold

Noms des villes : Joseph Vanden Borre

Graphics : Dean N. Essig

Production Management : Sara Essig

Copyright : © 2000 : The Gamers inc. Tous droits réservés

Un exemplaire complet du jeu "Drive on Paris" contient :

- 1 boîte
- 1 livret de règles de la série (v1-6)
- 1 livret de règles spécifiques
- 2 dés (un rouge, un blanc)
- 1 carte "22x34"
- 1 planche contenant 280 pions
- 1 planche contenant 140 pions
- 1 carte d'enregistrement

Si'il manque quelque chose, contactez-nous. Si vous avez des choses en plus, Joyeux Noël !

Pions de remplacement

Sur la planche 2, il y a deux pions de remplacement pour des unités situées sur la planche 1. La 2^{ème} division d'infanterie de la Garde (allemande) est présente sur la planche 1 comme dépendant du X^{ème} corps et les 23^{ème} et 24^{ème} division d'infanterie de réserve comme dépendant du XII^{ème} corps. Ces unités dépendent en fait des corps de réserve correspondants (10^{ème} et 12^{ème} corps de réserve). Les pions de la planche 2 corrigent ceci. Utilisez seulement les pions de la planche 2.

Introduction

"Drive on Paris" est un jeu qui simule les 100 premiers jours de la 1^{ère} guerre mondiale sur le front ouest. La guerre de mouvement de cette période a vu l'échec du Plan Schlieffen mais pas la défaite de l'armée allemande. L'incapacité de chacun des deux camps à parvenir à obtenir une victoire décisive a plongé les soldats du front ouest dans l'enfer des tranchées.

Echelle de jeu

Chaque tour de jeu représente une demi-semaine, chaque hexagone fait 10 kilomètres. Les unités représentent des divisions et des brigades

Noms des villes belges

Certaines villes belges disposent de plusieurs noms. Dans ce cas, le nom entre parenthèses est le nom en wallon ou en flamand, l'autre correspond au nom utilisé en Belgique. S'il y a deux noms entre parenthèses, le deuxième est le nom anglais de la ville.

Couleurs des pions

Le joueur allié contrôle les armées britannique (marron clair), française (bleu) et belge (bleu ciel). Le joueur allemand contrôle les unités allemandes (gris-vert).

A l'intérieur de chaque nationalité, il existe un certain nombre de déclinaisons :

- Britannique avec un symbole marron : Indiens
- Français avec un symbole rouge : Troupes coloniales
- Allemands avec un symbole blanc : Unités de la Garde
- Allemands avec un symbole bleu : Bavarois
- Allemands avec un symbole rouge : Wurtembourgeois
- Allemands avec un symbole jaune : Saxons

La bande colorée sur les pions représente l'armée dont l'unité dépend. Elle n'a aucun effet en termes de jeu, c'est uniquement à titre d'information.

	Infanterie		Statiques
	Cavalerie		Infanterie d'assaut
	Troupes de montagne		Infanterie de marine
	Forteresse		
Symboles d'unités			

Empilement

Jusqu'à 4 unités peuvent être empilées sur un même hexagone. Toutes les unités comptent pour un dans l'empilement, sauf les forteresses, les Quartiers généraux (HQ), l'artillerie de siège, Trains, Taxis/Bus, véhicules blindés. Les marqueurs ne comptent pas dans l'empilement.

Séquence de jeu :

Tour de jeu allemand

- Mouvement
 - Renforts et remplacements
 - Placement des marqueurs
- de réserve
 - Mouvement et/ou débordements
- Combat
 - Artillerie de siège
 - Combats réguliers
 - Combats de percée
- Exploitation
 - Mouvement et/ou débordements
- Ravitaillement
 - Vérification du ravitaillement et attrition

Tour de jeu allié

Identique au tour de jeu allemand

Différents types de terrain présents dans un hexagone

Si un hexagone dispose de plusieurs types de terrain (ville et bois par exemple), ils sont cumulés pour la défense. Notez que les contreforts et les montagnes sont déjà inclus avec les bois, aussi ne jamais additionner les effets des bois ("woods") et ceux des contreforts ("foothills") ou des montagnes ("mountains"). Pour le mouvement, utiliser le type de terrain avec le coût en points de mouvement le plus élevé.

1-0 Règles générales spéciales

1-1 Unités capables d'exploiter et Réserves

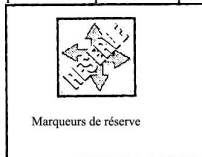
1-1a Les unités qui disposent d'un bandeau jaune sous les chiffres de leur valeur et les unités placées en réserve peuvent se déplacer pendant la phase d'exploitation (et disposent des autres capacités des unités capables d'exploiter). Les unités avec un bandeau blanc en sont capables pendant un temps limité (cf 3-1)

1-1b Toutes les autres unités, qui ne sont pas marquées ainsi, mais qui sont admises à faire un mouvement d'exploitation, peuvent se déplacer à demi-mouvement pendant la phase d'exploitation. EXCEPTION : L'artillerie de siège et les Quartiers généraux ne peuvent jamais le faire.

1-1c Seules les unités avec un bandeau jaune peuvent faire une avance après-

combat totale. Les unités avec un bandeau blanc ne peuvent le faire que durant une période limitée.

1-1d Avant le déplacement de toute unité durant la phase de mouvement, le joueur peut placer des marqueurs de réserve sur tout unité se trouvant dans le rayon de commandement d'un quartier général pourvu que ces unités ne soient pas dans une zone de contrôle ennemie. Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs de réserve disponibles. Les unités en réserve se défendent normalement mais ne peuvent pas se déplacer ou attaquer jusqu'à la prochaine phase d'exploitation amie. Ces unités en réserve peuvent se déplacer avec leur potentiel de mouvement doublé, pendant la phase d'exploitation.

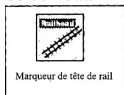


1-2 Trains

1-2a Chacun des deux camps reçoit des trains pendant le jeu. Les trains n'ont pas de valeur de combat et de zone de contrôle. Un train ne peut jamais être dans une zone de contrôle ennemie, si le cas se produit, il est détruit (ainsi que les unités chargées à bord du train). Aucune unité ne peut annuler les zones de contrôle ennemies pour le mouvement des trains. Les trains ne peuvent pas être remplacés ou capturés.

1-2b Les trains peuvent se déplacer de l'intégralité de leur capacité de mouvement durant les phases de mouvement et d'exploitation. Les trains peuvent transporter pendant la phase d'exploitation des unités qui ne pourraient pas se déplacer durant cette phase. Le mouvement doit suivre en totalité des hexagones de rails amis. Un train peut transporter jusqu'à 4 pas de pertes. Les trains ne peuvent pas déplacer l'artillerie de siège, les véhicules blindés ou les taxis/bus

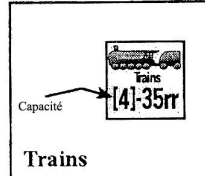
1-2c Cela coûte 10 points de mouvement à un train de charger ou de décharger. Pour montrer le chargement, placez le marqueur train au-dessus des unités chargées. Une unité ne peut pas bouger lors de la phase où elle utilise le train pour se déplacer (incluant le chargement et le déchargement). Une unité ne peut être mise en réserve si elle se déplace en train. Les unités transportées par train ne comptent pas pour l'empilement et n'ont pas de force de combat.



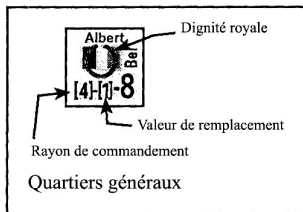
1-2d Les hexagones de rail sont contrôlés par le joueur qui fut le dernier à y faire entrer une unité d'infanterie (voir aussi 2-7). Utilisez les marqueurs de tête de rail pour montrer les limites des rails amis. En début de

partie, les rails de chacun des joueurs sont situés à l'intérieur des frontières nationales, ou au niveau de l'avancée maximum des troupes amies. Dans tous les cas, les hexagones de rails ont les mêmes fonctions que les routes pour le mouvement des unités.

1-2 e Lorsqu'un train arrive en renfort en même temps que d'autres renforts, ceux-ci peuvent arriver chargés à bord du train à condition que le train paie le coût du chargement en points de mouvement. Les unités qui arrivent par le même hexagone que le train mais pas au même moment ne peuvent bénéficier de cette règle.



1-3 Quartiers généraux



1-3a Les QG ("HQ") n'ont pas de force de combat ou de zone de contrôle. Leur fonction est de reconstruire des unités qui ont subi des pertes et de permettre le placement en réserve. Les unités peuvent librement entrer dans un hexagone contenant seulement un quartier général ennemi (en ce cas, le quartier général est automatiquement détruit).

1-3b Chaque quartier général a une portée de commandement imprimée sur le pion (en bas à gauche). Comptez cette distance depuis le quartier général jusqu'à l'hexagone de l'unité. Les quartiers généraux ne peuvent commander que les unités de leur nationalité. Comptez les hexagones et pas le coût en points de mouvement. Le terrain n'affecte pas cette ligne (à moins que le terrain soit impassable) et cette ligne ne peut passer par une zone de contrôle ennemie non annulée.

1-3c Chaque quartier général (qui n'est pas en zone de contrôle ennemie) peut utiliser ses capacités de remplacement (valeur en bas au centre du pion) pour reconstruire les unités présentes dans son hexagone. Ces unités doivent sortir de l'hexagone à la fin de la phase pour ne pas enfreindre les règles sur l'empilement (elles ne sont pas pénalisées jusqu'à la fin de la phase).

1-4 Reconstitution

Durant cette campagne, les unités n'étaient pas détruites définitivement. Elles étaient inopérantes durant un

certain temps, recevaient des renforts, étaient réorganisées puis renvoyées au combat. Seules, les unités isolées avant d'être détruites étaient définitivement mises hors de combat;

1-4a Lorsqu'une unité de combat est retirée du jeu, lancez un dé afin de la replacer sur la table d'enregistrement des tours. Lancez un dé dans tous les cas, mais utilisez les modificateurs suivants. Si le tour de retour de l'unité est postérieur à la fin de la partie, retirez l'unité définitivement. Les forts, les trains, les quartiers généraux, les taxis, les véhicules blindés et l'artillerie de siège ne peuvent être reconstruits et sont définitivement perdus lorsqu'ils sont détruits. Placez l'unité sur une case "tour" dans le futur. Le nombre de tours d'attente est égal au lancer de dé modifié.

1-4b Les quartiers généraux ne peuvent reconstruire des unités dépendant d'un autre pays. En d'autres termes, un quartier général français ne peut reconstruire que des unités françaises.

1-4c : si l'unité est dans un rayon de commandement au moment de sa destruction : le dé est multiplié par 2

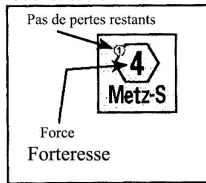
1-4d : si l'unité est incapable de tracer un rayon de commandement (distance trop grande, zone de contrôle ennemie, terrain interdit ou unité obligée de reculer dans un hexagone de pays neutre). Le dé est multiplié par 3

1-4 e Lorsque le tour avec des unités reconstruites survient, ces unités arrivent sur un quartier général de la même nationalité (pourvu que le quartier général ne soit pas dans une zone de contrôle ennemie –les unités amies ne l'annulent pas- et que le quartier général soit ravitaillé). Un quartier général peut faire revenir autant d'unités qu'il le souhaite, uniquement limité par sa valeur de remplacement (en bas au centre du pion). Les unités reviennent toujours "face réduite" (exception : une unité à 1 pas de perte revient à "pleine puissance").

1-4f Une unité réduite peut revenir à "pleine puissance" si cette unité commence son mouvement dans le même hexagone qu'un quartier général approprié. Pour le coût d'un point de sa valeur de remplacement, le quartier général peut retourner l'unité sur sa face "pleine puissance". Cette unité peut quitter l'hexagone du quartier général dans la même phase (cette opération ne coûte pas de points de mouvement au quartier général ou à l'unité). Un quartier général peut reconstruire un nombre quelconque d'unités, uniquement limité par sa valeur de remplacement et l'empilement. Aucune unité ne peut dans le même tour revenir de destruction et se reconstruire.

1-4g S'il n'y a pas suffisamment de capacité de reconstitution pour faire revenir toutes les unités prévues à un tour donné, les unités non reconstruites sont placées sur la case du tour suivant.

Un joueur n'est jamais obligé de reconstituer des unités et peut toujours choisir les unités qu'il souhaite reconstituer.



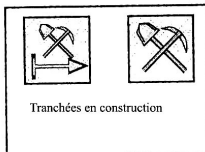
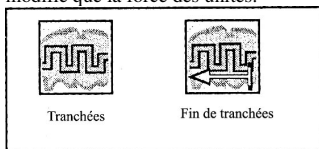
1-5 Forteresses

1-5a Les forteresses ne peuvent pas bouger ou attaquer. Elles exercent une zone de contrôle et défendent avec la valeur située au centre du pion.

1-5b Les forteresses ne sont affectées que par le résultat de combat "forteresse réduite", dans ce cas, réduisez la valeur de la forteresse de 1 pas. Les autres résultats de combat n'affectent pas les forteresses. Certaines forteresses ont plus de 2 pas et disposent de 2 pions pour montrer leur réduction. Voir aussi les effets de l'artillerie de siège sur les forteresses sur la table de l'artillerie de siège (cf 3-3).

1-5c Les forteresses sont toujours ravitaillées mais les unités situées dans les forteresses doivent se ravitailler normalement.

1-5d La force de défense des forteresses n'est jamais modifiée par le terrain. Néanmoins, un hexagone contenant une forteresse et des unités régulières peut provoquer un décalage de colonne. Le terrain de l'hexagone ne modifie que la force des unités.



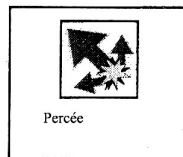
1-6 Tranchées

Au début de la guerre, tous les belligérants (particulièrement les français) n'éprouvaient que dédain pour les tranchées et la stratégie défensive qu'elles représentaient. Des lignes de tranchées étendues sont cependant apparues à la mi-septembre côté allemand le long de l'Aisne.

1-6a Aucun camp ne peut creuser de tranchées avant le tour 11. Lors du tour 11, les allemands peuvent creuser des tranchées. Les alliés peuvent construire des tranchées seulement lorsque les allemands en ont terminé une. Le tour 11 contient un symbole "tranchée" sur la table d'enregistrement des tours. Le seul effet d'un hexagone de tranchée est que les unités présentes peuvent ignorer les résultats de retraite.

1-6b Les tranchées peuvent être creusées par n'importe quelle unité d'infanterie. Les zones de contrôle ennemies n'ont pas d'effet sur leur capacité à construire des tranchées. Les unités en réserve ne peuvent pas creuser de tranchées. Pendant la phase de ravitaillement, placez un marqueur "tranchées" ("tranche"), sur sa face "en construction" sur l'unité choisie. Le nombre de pions ne limite pas la possibilité de creuser des tranchées mais des pions de "fin de tranchées" peuvent être utilisés pour montrer la fin de la ligne de tranchées. Lorsqu'elles sont sous un marqueur "tranchées en construction", les unités ne peuvent pas attaquer ou bouger. Si elles sont forcées de retraiter, retirez le marqueur. Retournez le marqueur sur sa face "tranchées construites" lors de la phase de ravitaillement suivante. Destruisez les tranchées qui sont prises par l'ennemie ou qui ne sont pas occupées à la fin d'un tour.

1-6c Les tranchées ne peuvent être construites dans des villes majeures, marais, contreforts ou montagnes.



1-7 Combat de percée

Lorsqu'une attaque obtient un résultat de percée, résolvez l'avance après-combat normalement et déposez un marqueur "percée" sur toutes les unités participantes. Lorsque tous les combats de la phase auront été résolus, toutes les unités avec un marqueur "percée" pourront attaquer à nouveau. Plusieurs pions peuvent se combiner pour attaquer un seul hexagone, mais aucune unité sans marqueur "percée" ne peut participer. Retirez les marqueurs lorsque l'attaque est déclarée. Retirez tous les marqueurs "Percée" lorsque le joueur annonce qu'il ne fera plus d'autres combats. Un combat de percée ne peut donner de résultat "Percée".

1-8 Lignes de ravitaillement

1-8a Une unité est ravitaillée seulement si elle peut tracer une ligne de 10 points de mouvement ou moins jusqu'à une source de ravitaillement, ou un hexagone ami de rail (cf 1-2d), cet hexagone de rail étant relié à une source de ravitaillement (sans limitation de distance).

1-8b Sources de ravitaillement belges : Anvers. Si Anvers est contrôlé par les Allemands, les unités belges peuvent tirer leur ravitaillement d'un port allié contrôlé.

1-8c Sources de ravitaillement français et anglais. Tout port allié contrôlé ou

n'importe quel hexagone de rail du bord ouest ou sud de la carte.

1-8d Sources de ravitaillement allemand : n'importe quel hexagone de rail du bord est ou nord de la carte, situé en Allemagne.

1-9 Effets du manque de ravitaillement

Il n'est pas nécessaire de marquer les unités non ravitaillées. Au lieu de cela, il convient d'éliminer 25% (arrondi normalement) des pas de pertes présents dans l'hexagone (au choix du joueur). Les quartiers généraux non ravitaillés ne sont pas éliminés mais ne peuvent reconstituer des unités.

1-10 Pays neutres et Luxembourg

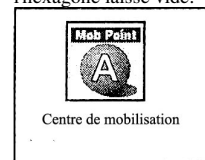
Aucune unité ne peut entrer en Suisse ou aux Pays-bas. Aucun rayon de commandement ou ligne de ravitaillement ne peut passer à travers un hexagone de ces pays (cf 3-5).

Les unités allemandes peuvent pénétrer au Luxembourg à n'importe quel moment. Par contre, le joueur français ne peut y pénétrer qu'après que le joueur allemand l'ait fait.

1-11 Ecrans de cavalerie.

Si un combat est déclaré contre un hexagone ne contenant que des unités de cavalerie et que la force attaquante ne contient pas de cavalerie, l'unité en défense peut retraiter d'un hexagone (qui ne doit pas être dans une zone de contrôle ennemie) et refuser le combat. Les unités amies n'annulent pas ces zones de contrôle ennemies pour ces situations. Le terrain n'a pas d'effet (à l'exception des terrains interdits qui restent interdits).

Quand une unité de cavalerie effectue cette retraite, les unités ennemies attaquantes peuvent avancer dans l'hexagone laissé vide.



1-12 Points de mobilisation

Chaque joueur place ses marqueurs de mobilisation avant le début de la partie. Ceux-ci représentent les centres de mobilisation de chacun des camps. Chaque joueur dispose d'un certain nombre de ces centres à placer sur la carte (10 pour le français, 8 pour l'allemand). Ces centres sont classés par importance : A (français) et 1 (allemands) sont les plus importants, J (français) et 8 (allemands) sont les moins importants. Ces marqueurs ne concernent que les allemands et les

français. Les renforts britanniques arrivent dans n'importe quel port de la Manche et les renforts belges arrivent toujours à Anvers. Il est possible qu'une unité dispose d'un hexagone d'arrivée précis. En ce cas, ce placement annule ces règles.

Les points de mobilisation peuvent être placés sur n'importe quel hexagone de rail situé à l'intérieur des frontières d'avant-guerre de chacun des Etats. Une fois placé, un centre de mobilisation ne peut être déplacé. Les centres de mobilisation ne peuvent être reconstitués, n'ont pas de zone de contrôle, pas de valeur de combat et ne comptent pas dans l'empilement. Ils sont automatiquement détruits lorsque l'ennemi pénètre dans leur hexagone. Lorsque l'ennemi prend un centre de mobilisation, il est détruit et tous les futurs renforts prévus dans ce centre apparaissent 5 tours plus tard à Paris ou à Strassburg.

Il y a 3 possibilités de positionnement : "Historique", "Contraintes de la doctrine française (FDL)" et "libre". Utilisez la FDL pour une partie normale. Pour la version historique, suivez les hexagones ci-dessous. Pour la version libre, placez les centres de mobilisation où bon vous semble (dans le pays concerné).

La FDL équivaut à "libre" pour les allemands, mais le français est contraint de placer ses centres de mobilisation en fonction de la ligne de doctrine française (cf 2-8). Les centres de mobilisation C D H I et J doivent être placés à l'ouest de cette ligne et les centres A B E F G doivent être placés à l'est de cette ligne.

Le joueur français place ses centres de mobilisation en premier.

Les positions "historiques" des centres de mobilisation sont les suivantes :

A 46-10 B 38-14 C 14-05 D 30-19 E 49-06 F 55-01 G 41-01 H 27-13 I 15-26 J 2-10

1 38-33 2 45-26 3 44-33 4 47-21 5 51-17 6 59-13 7 63-19 8 44-15

Note : L'importance des différents centres de mobilisation a été répercutée par le nombre d'unités arrivant en jeu par chacun de ces centres dans le scénario de campagne.

2-0 Règles spéciales alliées

2-1 Coopération alliée

2-1a Les unités françaises et britanniques ne peuvent s'empiler ou combiner leurs forces pour une attaque. Exception : Les unités britanniques peuvent s'empiler et combattre avec les trains et les forteresses françaises.

2-1b Les unités belges ne peuvent s'empiler ou combiner leurs forces avec des unités françaises ou britanniques avant le tour 15. Au tour 15 et au delà, les unités belges peuvent s'empiler librement et attaquer avec des unités

françaises ou britanniques. Le tour 15 est repéré sur la table d'enregistrement des tours avec un drapeau belge pour s'en souvenir.

Errata : 7- Dans un combat incluant des britanniques, appliquez la règle suivante :

- En attaque, +1 au lancer de dé sur la table de combat

- En défense, décalez d'une colonne en faveur du britannique

2-2 Opérations belges

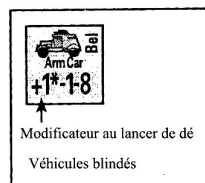
L'armée belge ne disposait au début de la campagne d'aucun plan d'action coordonné avec les armées française ou britannique. Leur but était de retarder les allemands et de replier leur armée intacte dans une "forteresse nationale" à Anvers. Le roi Albert avait souhaité former la ligne initiale de défense le long de la Meuse, mais ceci avait été rejeté par son chef d'état-major, inquiet d'être coupé d'Anvers. Ainsi, les belges formèrent ils leur ligne de défense sur la Gète.

2-2a Si le quartier général de l'armée belge n'est plus dans un hexagone de Belgique, retournez le sur le côté 0-remplacement. Le quartier général reste dans ce statut aussi longtemps qu'il ne se trouve pas dans un hexagone de Belgique

2-2b Jusqu'au tour 5, aucune unité belge ne peut quitter la Belgique (si elle est forcée de le faire, elle se reconstruit en lançant un dé multiplié par 3). Du tour 1 au tour 3, aucune unité française ou britannique ne peut entrer en Belgique.

2-2c Véhicules blindés

Les véhicules blindés belges n'ont pas de facteur d'attaque. Au lieu de cela, ils donnent un bonus au dé aux attaques auxquels ils participent. L'unité n'a pas de zone de contrôle, mais dispose d'un facteur de défense normal, d'une capacité de mouvement et d'un pas de perte. Cette unité ne peut pas être reconstituée.

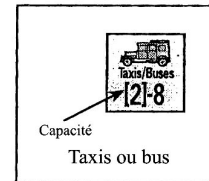


2-3 Plan XVII

Un certain nombre d'hexagones en Alsace-Lorraine sont notés avec "Plan XVII" et un drapeau français. Si le joueur français (même momentanément) parvient à s'emparer d'un de ces hexagones entre les tours 1 et 8, il gagne ces points de victoire pour le restant de la partie. Le joueur

allemand ne gagne aucun point de victoire pour ces hexagones. Le joueur français ne perd pas ces points si plus tard il perd ces hexagones. Aucun hexagone ne génère plus d'une fois des points de victoire.

Errata : Les hexagones à points de victoire du plan XVII ne sont pas comptés comme points de victoire allemands, mais peuvent être comptés pour les français s'ils sont capturés à un moment pendant les tours 1 à 8 ou à la fin du jeu (comme tous les autres hexagones à points de victoire)



2-4 Taxis français et Bus

Deux fois durant la campagne, l'utilisation appropriée de moyens de transport motorisés par les français eut un faible mais non négligeable effet sur les opérations. La première fois, ce furent les célèbres "Taxis de la Marne" qui ont permis de transporter la 7^{ème} division d'infanterie sur le flanc droit allemand pendant la bataille de la Marne. La seconde eut lieu lorsqu'une flotte de bus a transporté le II^{ème} corps de la force expéditionnaire britannique (BEF) depuis la gare d'Abbeville jusqu'au front pendant la course à la mer.

2-4a Il existe une unité de taxis/bus français représentant à la fois les taxis parisiens et les bus qui ont suivi. Cette unité n'a pas de valeur de combat et de zone de contrôle.

2-4b Cette unité peut déplacer 2 pas de pertes comme les trains. Ils peuvent se déplacer dans n'importe quel hexagone de terrain non interdit (ils ne sont pas contraints de rester sur les hexagones de rails comme les trains). Toutes les autres règles concernant les trains s'appliquent aux taxis/bus, à l'exception du chargement/déchargement qui ici coûte 2 PM.

2-4c Ils peuvent être utilisés deux fois (retournez le pion pour montrer que la première utilisation a eu lieu). Après la deuxième utilisation, retirez le pion du jeu. L'unité arrive en jeu comme un renfort "double" et dispose à chaque fois de deux utilisations. Si le pion revient en jeu avant que le précédent ait été utilisé deux fois, retirez le pion présent et positionnez le comme un renfort à pleine valeur (l'utilisation non prise est considérée comme perdue).

2-5 Lille, ville ouverte

A la demande des habitants, Lille fut déclarée ville ouverte. Cette décision qui l'empêcha de défendre la ville

déplût fortement à Joffre. Comme une option, les joueurs peuvent ignorer cette règle.

Les unités alliées en défense à Lille (hex 15-26) ont leur force de défense divisée par 2 et ne peuvent bénéficier du terrain (ville majeure). Lorsque la ville est prise par les allemands, elle redevient une ville majeure normale pour le reste de la partie.

2-6 Foch

"Foch" est considéré comme tout autre quartier général, sauf pour ce qui suit : Foch n'a pas de point de remplacement. Il utilise sa valeur de 1 comme modificateur pour la valeur de remplacement de tous les quartiers généraux français pour lesquels Foch peut tracer une ligne de commandement. Foch a cette capacité aussi bien comme "AD-Foch" que comme commandant en chef (quel que soit le côté du pion).

Errata : 10- Les effets de Foch sont trop limités dans la règle (2-6). La règle dit "Il applique sa valeur de 1 comme un modificateur". Ceci est correct lorsque Foch est AD, mais pas lorsque il devient commandant en chef (c-n-c). Une meilleure formulation serait : "Il applique sa valeur comme modificateur".

2-7 Restrictions françaises au transport par voie ferrée

Les français, qui avaient prévu initialement une avancée en Alsace-Lorraine, n'ont effectué aucune planification de leur logistique, à l'instar de ce que les allemands ont fait lors du Plan Schlieffen (qui lui même était sous-développé au niveau logistique).

Les français ne peuvent utiliser les voies ferrées au Luxembourg, en Alsace-Lorraine, ou en Allemagne. Ils peuvent contrôler ceux-ci afin d'en priver les allemands mais ne peuvent les utiliser pour leurs trains et leur ravitaillement. Ils peuvent utiliser les voies ferrées de Belgique (lorsque les unités françaises sont autorisées à entrer en Belgique).

2-8 Restrictions de la ligne de "Doctrines Française"

Historiquement, la doctrine nationale française consistait à attaquer en Alsace-Lorraine. Aussi, les français sont ils réticents à déplacer des troupes pour s'opposer à l'aile droite marchante allemande.

2-8a La ligne de "Doctrines française" (FDL) notée sur la carte suit la limite entre les armées lancées dans les offensives françaises et celles libres d'agir face à l'avance allemande.

2-8b Les unités françaises à l'est de cette ligne doivent y rester et les unités à l'ouest doivent rester à l'ouest de cette ligne. Les trains et taxis français peuvent franchir cette ligne librement, mais leur "cargaison" doit suivre la règle. Les renforts doivent rester du côté de la ligne de leur arrivée. Les unités peuvent être reconstituées à l'ouest de la ligne sans tenir compte de l'endroit où elles ont été détruites, à partir du moment où le quartier général qui les reconstitue se trouve à l'ouest de la ligne.

2-8c Les unités françaises peuvent attaquer les unités allemandes à travers cette ligne, mais ne peuvent avancer après combat à travers cette ligne. Elles ne peuvent pas déborder des hexagones du mauvais côté de la ligne.

2-8d La FDL n'a aucun effet sur les unités britanniques et belges

2-8 e Au moment où une unité allemande franchit la ligne de panique française (ligne située au nord de Paris), la FDL cesse d'exister.

2-8f La FDL n'affecte pas la ligne de ravitaillement ou la ligne de reconstitution.

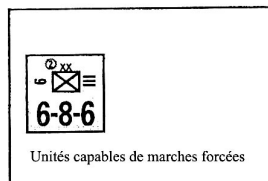
Errata :La FDL ("Ligne de doctrine française) cesse d'exister au tour 15, quelle que soit la situation

Note de conception :

Les joueurs étaient initialement réticents vis à vis de cette règle (au moins le joueur allié). Ses effets sont importants et le joueur allié doit apprendre à les gérer. Ne portez pas toute votre attention sur le fait que vous aimeriez bien décaler vos forces à l'ouest, et sur le fait que vous ne le pouvez pas à cause de cette damnée règle. Au lieu de cela, utilisez toutes vos forces pour une offensive en Alsace-Lorraine. En parallèle, utilisez vos quelques QG ("HQ") pour reconstruire des unités à l'ouest de la ligne (ceci amènera un lent décalage d'unités de l'est vers l'ouest)

3-0 Règles spéciales allemandes

3-1 Marches forcées



L'infanterie allemande avec un bandeau blanc autour des valeurs de l'unité est considérée comme capable d'exploitation jusqu'au tour 8. Après ce tour, ces unités redeviennent des unités

d'infanterie normales, non capables d'exploitation.

Toutes les autres unités d'infanterie allemandes peuvent faire un mouvement d'exploitation (elles ne sont pas considérées comme "capables d'exploitation" pour le combat) en utilisant les réserves ou le lancer de dé suivant. Lancez un dé par pile d'infanterie allemande qui n'est pas située en zone de contrôle ennemie. Sur un 5 ou un 6, la pile peut se déplacer avec sa capacité de mouvement complète pendant la phase d'exploitation. Sur un autre résultat, la pile peut se déplacer à demi-mouvement (cf 1-1b).

Les tours 1 à 8 sont grisés sur la table d'enregistrement des tours pour rappeler cette règle.

Errata : L'infanterie concernée par la règle sur les marches forcées allemandes inclut tous les types d'infanterie (ersatz, forteresse, montagne, etc...)

3-2 Force d'assaut d'Emmich

La "Force Emmich" était un groupe de combat spécial composé de brigades d'infanterie venues de différents corps. Ces unités ont un symbole de flèche et sont notées "EM" sur le pion. Ces troupes ont une capacité d'infiltration leur permettant de prendre les fortifications belges par surprise.

3-2a Les unités d'assaut ignorent toutes les coûts en points de mouvement d'us aux zones de contrôle ennemies.

3-2b Les unités d'assaut sont doublées dans les attaques contre un hexagone contenant une unité de forteresse. Ces unités influent sur le dé pour les tirs d'artillerie sur la table d'artillerie de siège. Les unités d'assaut, si elles sont incluses dans un combat (en attaque ou en défense) sont les premières à subir des pertes (une exception à la règle sur les pertes affectées aux unités les plus fortes).

3-2c Les unités d'assaut décalent le rapport de forces d'une colonne en faveur de leur camp lorsque elles combattent un hexagone ne contenant pas de forteresse.

3-2d Ces unités ne peuvent être reconstituées ou recevoir des pas de pertes en renfort (tous les pas perdus le sont définitivement).



3-3 Artillerie de siège

Dans le cas où la "Force Emmich" échoue à prendre les forteresses belges, les allemands disposent d'un train d'artillerie de siège de très gros

calibre. Il était composé d'un canon skoda ("howitzer") de 30,5cm et d'un canon 42cm Krupp ("howitzer"), la grosse Bertha. Etant donné que les forteresses avaient seulement été conçues pour résister au bombardement de canons de 21 cm, le dispositif de siège des Allemands n'eut pas grande difficulté à en venir à bout.

3-3a L'artillerie de siège n'a pas de valeur d'attaque ou de défense, et pas de zone de contrôle. Elles ne peuvent entrer dans une zone de contrôle ennemie à moins qu'elle ne soit annulée par une autre unité allemande. L'artillerie de siège peut seulement utiliser sa capacité de mouvement en suivant les hexagones de voie ferrée. Si elles se trouvent dans une zone de contrôle ennemie sans autre unité de combat allemande (une autre artillerie de siège ne compte pas), elles sont automatiquement détruites. Si elles sont obligées de retraiter en dehors d'un hexagone de voie ferrée, elles sont détruites.

3-3b Chaque artillerie de siège peut attaquer une forteresse pendant la phase de combat en utilisant la table d'artillerie de siège. Chaque unité peut attaquer une forteresse si elle est adjacente à la forteresse et chacune des artilleries peut attaquer le même hexagone dans le même tour (séparément). Croisez le type de canon avec la protection de la forteresse sur la table. Si le lancer de dé est supérieur ou égal au chiffre noté sur la table, la forteresse perd un pas. L'artillerie de siège n'a aucun effet sur un combat normal contre une forteresse et résolvez les attaques des artilleries de siège avant le combat normal contre cet hexagone (un hexagone de forteresse peut subir les deux types d'attaque lors de la même phase de combat).

Errata : L'artillerie de siège ne peut avancer après combat (même lorsqu'elle fait entrer sa valeur de combat -0- en compte). Elle ne peut non plus être mise en réserve. L'artillerie de siège ne paye pas le coût supplémentaire pour entrer dans une zone de combat ennemie (Il doit toujours se trouver une unité amie afin d'annuler cette zone de contrôle)

3-4 Transferts sur le front de l'Est

Lorsque les russes ont lancé une offensive majeure contre la 8^{ème} armée allemande en Prusse Orientale avec un mois d'avance sur les prévisions allemandes, le Grand quartier général a paniqué et transféré deux corps et une division de cavalerie du front ouest à l'est. Luddendorf, chef d'état-major de la 8^{ème} armée, n'ayant pas réclamé ces troupes. Dans les faits elles arrivèrent trop tard pour participer de

façon conséquente à la bataille de Tannenberg.

Lors du tour 6, retirez du jeu, 4 divisions d'infanterie (6-8-6) à 2 pas de pertes chacune et une division de cavalerie (3-4-8) à 2 pas de pertes. Toutes ces unités doivent être en jeu, à pleine puissance et pas en zone de contrôle ennemie. Ces unités ne pourront jamais revenir en jeu. Si le joueur décide d'ignorer ce transfert (en intégralité) ou ne peut l'effectuer entièrement, donnez 5 points de victoire au joueur français.

3-5 Violation des frontières hollandaises et renforcer l'aile droite..."

Historiquement, les Allemands modifièrent le plan Schlieffen de manière à ne pas forcer les Hollandais à entrer en guerre (ce qui aurait signifié une marche plus longue pour les armées de l'aile droite ainsi que des routes nettement plus encombrées). De plus, les Allemands ne parvinrent pas à respecter l'ordre des batailles préconisé par Schlieffen dans son plan initial.

Bien que l'on ait accordé une importance démesurée à ces "édulcorations" du plan Schlieffen, la combinaison de ces deux facteurs est facile à montrer dans le jeu.

Les Allemands témoignaient un grand respect à l'armée hollandaise et si des troupes supplémentaires avaient été fournies, elles auraient nécessairement été utilisées pour cantonner les Hollandais à l'extérieur de la frontière nord de la carte.

Cette option permet au joueur de faire les deux, ce qui signifie concrètement que les Allemands peuvent emprunter les quelques hex des Pays-Bas présents sur la carte. (Les troupes supplémentaires sont parties combattre les Hollandais, hors d'atteinte du joueur). (optionnel)

3-5a Les allemands peuvent entrer librement dans n'importe quel hexagone des Pays-Bas. Les unités alliées ne peuvent y entrer.

3-5b Les allemands donnent 5 points de victoire aux alliés pour cette option.

4-0 Règles des scénarios

4-0a Le joueur français place ses centres de mobilisation puis le joueur allemand. Le joueur français place ses unités, puis le joueur allemand.

4-0b Le joueur allemand commence toujours

4-0c Le joueur allié se place toujours en premier

4-0d Une unité noté "r" signifie que cette unité commence la partie "réduite"

4-0 e L'arrivée de certaines unités est prévue dans l'hexagone d'un quartier

général donné. Si ce quartier général est détruit ou n'est pas ravitaillé au moment où l'unité arrive, le renfort est perdu définitivement.

4-0f Si aucun port ne peut accueillir les unités britanniques, celles-ci arrivent en 1-11.

4-0g Les lignes de placement sont toujours "incluses", à moins que ce soit spécifié autrement.

5-0 Scenarios

5-1 Scénario d'introduction : "Drive on Paris"

Ce court scénario peut servir d'introduction aux règles de la série SCS et de ce jeu. Il permet de se passer d'un certain nombre de règles spéciales et de se familiariser avec le système de combat et les remplacements.

Informations générales :

1^{er} tour : 6

Dernier tour : 8

Durée du jeu : 3 tours

Carte : Tous les hexagones au sud de xx-30. La ligne de doctrine française ne s'applique pas ainsi que la ligne de panique.

Placement britannique : voir règles originales

Placement français : voir règles originales

Renforts : voir règles originales

Règles spéciales :

1) Les règles de ravitaillement s'appliquent, avec les sources de ravitaillement suivantes :

- Alliés : Paris

- Allemands : Bruxelles

2) Les alliés ne peuvent pas entrer dans Bruxelles

Victoire :

Les allemands gagnent s'ils ont deux fois plus de divisions au sud de la ligne xx-15 que les alliés n'ont de divisions au nord de cette ligne. Ces divisions n'ont pas besoin d'être à pleine puissance ou ravitaillées. Ne pas compter les divisions en attente d'être reconstruites. Si les allemands n'y parviennent pas, c'est une victoire alliée.

5-2 La revanche

Pendant 43 ans, les français ont attendu "la Revanche" : le jour où ils pourront récupérer l'Alsace et la Lorraine, que les allemands ont annexé en 1871. Le 14 août 1914, ils lancèrent une puissante offensive contre les troupes allemandes afin d'occuper ces deux provinces.

Errata : Nancy vaut 5 points de victoire et l'hexagone 46-10 : 1 point de victoire. Nancy est l'hexagone 46-10. Les 5 PV sont pour la ville et le PV est pour la mine, il n'est pas nécessaire de séparer les valeurs, considérez que cet hexagone vaut 6 PV.

Informations générales :

1^{er} tour : 3

Dernier tour : 8

Durée du jeu : 6 tours

Carte : Tous les hexagones au sud de xx-20 et à l'est de 43-xx.

Placement allemand : voir règles originales

Placement français : voir règles originales

Renforts : voir règles originales

Victoire :

À la fin du scénario, chacun des joueurs reçoit un point de victoire (PV) pour chaque division ennemie détruite (comptez celles qui n'ont pas été reconstituées à la fin de la partie). De plus, ajoutez les points de victoire suivants :

5 points : Nancy, Saarbourg

2 points : Boulay, château-salins, Colmar, Lunéville, Mohsheim, Morhange, Mulhouse, St Avold, St Die
1 point : 54-04, 55-04, 46-10, 46-11, 47-11.

Faites la différence entre les deux résultats, le différentiel en faveur du plus élevé permet de voir le niveau de victoire :

6 et + : Victoire majeure

3 à 5 : victoire mineure

0 à 2 : match nul

5-3 "Home before the leaves fall"

Commencant avec la malheureuse offensive de Joffre dans les Ardennes, ce scénario couvre la période durant laquelle le Plan Schlieffen tentait de mettre la France à genoux. Au lieu de cela, les allemands ont été battus par un ennemi revigoré lors de la bataille de la Marne et ont dû retraiter derrière l'Aisne.

Informations générales :

1^{er} tour : 5

Dernier tour : 12

Durée du jeu : 8 tours

Carte : Tous les hexagones à l'ouest de 44-xx. La ligne de doctrine française s'applique ainsi que la ligne de panique.

Placement belge : voir règles originales

Placement britannique : voir règles originales

Placement français : voir règles originales

Placement allemand : voir règles originales

Renforts : voir règles originales

Victoire :

Si l'un des joueurs emporte une victoire massive, appliquez immédiatement ce résultat. Sinon, calculez les points de victoire (PV).

Victoire alliée massive : Si à la fin d'un tour de jeu (à partir du tour 8 et suivants), il n'y a aucune unité allemande en France.

Victoire allemande massive : Si les allemands capturent Paris (seul l'hexagone 14-05 compte).

Sinon,

Faites le total des points de victoire de la carte possédés par chacun des joueurs (un joueur possède un hexagone à points de victoire si ses troupes l'occupent ou si elles ont été les dernières à le traverser). Ajoutez au total du joueur allié le nombre de points "Plan XVII" acquis à un moment quelconque dans le jeu. Soustrayez le total allemand du total allié et comparez :

+20 et + : Victoire alliée majeure

+10 à +19 : Victoire alliée mineure

-9 à +9 : Match nul

-10 à -19 : Victoire allemande mineure

-20 et - : Victoire allemande majeure

Décalez d'un niveau de victoire en faveur des alliés si les allemands ont édifié des tranchées.

5-4 La course à la Mer

L'armée allemande a poursuivi les troupes alliées jusque sur la Marne pour se retrouver tournée par les français. Le retrait allemand sur l'Aisne a lancé la "course à la mer", où chacun des deux camps a tenté de déborder l'autre jusqu'à atteindre la Manche.

Informations générales :

1^{er} tour : 9

Dernier tour : 20

Durée du jeu : 12 tours

Carte : Tous les hexagones à l'ouest de 44-xx. La ligne de doctrine française ne s'applique plus (la ligne de panique a déjà été franchie).

Placement belge : voir règles originales

Placement britannique : voir règles originales

Placement français : voir règles originales

Placement allemand : voir règles originales

Renforts : voir règles originales

Victoire :

Si les alliés ont coupé toute communication ferroviaire allemande à la fin du jeu. Ceci est efficace lorsque les alliés disposent d'unités occupant un

hexagone bloquant les communications ferroviaires vers le nord.

5-5 "In Flanders Field"

Ce fut la dernière tentative allemande pour percer les lignes alliées en 1914. Les corps nouvellement recrutés et peu entraînés ont été lancés dans une tentative pour s'emparer des ports de la Manche. En tenant le saillant d'Ypres, la force expéditionnaire britannique ("BEF") a bloqué l'offensive allemande mais subit d'irremplaçables pertes en soldats d'active.

Ce scénario est une introduction aux lignes de tranchées. Il est utile de s'habituer à percer des lignes de tranchées. Mais, ce n'est pas recommandé pour une partie normale, la situation étant très statique, et simuler la guerre des tranchées l'étant aussi.

Informations générales :

1^{er} tour : 20

Dernier tour : 25

Durée du jeu : 6 tours

Carte : Tous les hexagones à l'ouest de 20-xx et au nord de xx-20 inclus. La ligne de doctrine française s'applique ainsi que la ligne de panique.

Placement belge : voir règles originales

Placement britannique : voir règles originales

Placement français : voir règles originales

Placement allemand : voir règles originales

Renforts : voir règles originales

Règles spéciales :

- Toutes les unités qui commencent la partie en zone de contrôle ennemie sont dans des tranchées.

- La source de ravitaillement allemand est un quelconque hexagone de rail du bord est.

Victoire :

- **Victoire majeure alliée :** Prise de Lille

- **Victoire mineure alliée :** Capturer plus d'hexagones de tranchées allemands que d'hexagones de tranchées perdus

- **Victoire mineure allemande :** Capturer plus d'hexagones de tranchées alliés que d'hexagones de tranchées perdus

- **Victoire allemande majeure :** Prise de Calais

Tout autre résultat est un **match nul**.

5-6 Drive on Paris

Ce scénario couvre la totalité de la guerre de mouvement jusqu'à la fin de la première bataille d'Ypres. A ce moment là, les plans de guerre allemand et français avaient échoué et les armées ont commencé à établir des tranchées.

Informations générales :

1^{er} tour : 1

Dernier tour : 25

Durée du jeu : 25 tours

Carte : Toute la carte

Placement belge : voir règles originales

Placement britannique : voir règles originales

Placement français : voir règles originales

Placement allemand : voir règles originales

Renforts : voir règles originales

Victoire :

Si l'un des joueurs emporte une victoire massive, appliquez immédiatement ce résultat. Sinon, calculez les points de victoire (PV).

Victoire alliée massive : Si à la fin d'un tour de jeu (à partir du tour 8 et suivants), il n'y a aucune unité allemande en France.

Victoire allemande massive : Si les allemands capturent Paris (seul l'hexagone 14-05 compte).

Sinon,

Faites le total des points de victoire de la carte possédés par chacun des joueurs (un joueur possède un hexagone à points de victoire si ses troupes l'occupent ou si elles ont été les dernières à le traverser). Ajoutez au total du joueur allié le nombre de points "Plan XVII" acquis à un moment quelconque dans le jeu. Soustrayez le total allemand du total allié et comparez :

+20 et + : Victoire alliée majeure

+10 à +9 : Victoire alliée mineure

-9 à +9 : Match nul

-10 à -9 : Victoire allemande mineure

-20 et - : Victoire allemande majeure

Décalez d'un niveau de victoire en faveur des alliés si les allemands ont édifié des tranchées.

5-7 Alsace-Lorraine

(Extension pour les scénarios 5-3 et 5-4)

Chacun des scénario 5-3 et 5-4 peut être étendu avec des troupes additionnelles, cela permet de jouer la grande campagne avec un départ plus tardif.

Utilisez les règles de campagne, la carte entière, les règles spéciales, les

renforts et les conditions de victoire du scénario 5-6. Notez que les français ne disposent pas des points de victoire du Plan XVII déjà entre leurs mains au début des scénarios, mais seulement ceux qui seront gagnés lors de la partie.

Troupes supplémentaires :

Voir les règles originales