

World War I

1.0 Introduction

Ce jeu est basé sur les combats terrestres en Europe de 1914 à 1918. Il couvre 5 années de conflits (un tour = 6 mois). Les deux joueurs bougent leurs unités puis les combats se déroulent alternativement.

2.0 Composants

Une carte de 22'' par 17'', 120 marqueurs et un livret de règles.

2.1 Règles

Chaque section de règles est numérotée et les paragraphes sont indiqués par d'autres chiffres (exemple 3.34). Quand les règles citent des règles déjà données cela est indiqué en donnant entre parenthèses le numéro de référence de ces règles.

Carte

La carte représente les endroits où la plupart des combats de la première guerre mondiale ce sont déroulés. Elle est divisée en Hexagones nommés couramment hex. On les utilisent pour réguler les mouvements.

Tables

La table de placement donne le numéro des hex où se placent les unités au début du jeu. La table des combats est utilisé pour résoudre les combats. La tables des effets du terrain donne les effets du terrain sur le mouvement et sur le combat. La table des tours de jeu donne l'avancement de la partie et la table des Points de Ressource sert à noter les PR restants.

2.4 Echelle

Chaque hex représente environ 70km et chaque tour vaut 6 mois de temps réel.

2.5 Les marqueurs

Ils représentent les formations militaires ayant participés ou ayant eue la possibilité de le faire. Le joueur Allié contrôle toutes les unités Alliés (US, GB, Françaises, Russes et Serbes), le joueur des Puissances Centrales les unités Allemandes et Austro-Hongroises. D'autres nations peuvent joindre un des deux camps soit par la diplomatie (9.2) ou par des invasions (9.1). La nationalité d'une unité est donné par sa couleur :

USA	Vert olive
GB	Bordeaux
France	Bleu clair
Russe	Marron clair
Serbe	Marron foncé
Hollande	Orange
Belge	Rouge
Italie	Vert clair

Grèce	Blanc et bleu
Bulgarie	Bleu foncé
Roumanie	Jaune
Turquie	Vert
Allemagne	Gris
Austro-Hongroise	Blanc et or

2.6 Définitions

Puissance d'Attaque : puissance relative d'une unité en attaque.

Puissance de défense : puissance relative d'une unité en défense.

Points de Ressource (PR) : mesure de l'habileté des nations à absorber les pertes et construire de nouvelles unités. Les PR sont indiqués sur une table spéciale.

Séquence de jeu.

Le jeu se déroule en une série de tours appelés tours de jeu. Chaque tour de jeu est divisé en phases. Le joueur dont c'est la phase est appelé le joueur en phase et sont adversaire le joueur non en phase.

1. Phase de mouvement du joueur Allié : le joueur allié bouge ses unités
2. Phase de mouvement des Puissances Centrales : Le joueur des puissances centrales bouge ses unités.
3. Phase de détermination du joueur supérieur : on additionne les PR de chaque joueur. Le joueur en ayant le plus est appelé le joueur supérieur, son adversaire le joueur inférieur. En cas d'égalité c'est les Puissances Centrales qui attaquent les premières. On ne compte que les RP des nations effectivement alliées avec un des deux camps.
4. Première phase d'attaque du joueur supérieur : le joueur supérieur peut attaquer les unités ennemies.
5. Première phase d'attaque du joueur inférieur : le joueur inférieur peut attaquer les unités ennemies.
6. Deuxième phase d'attaque du joueur supérieur.
7. Deuxième phase d'attaque du joueur inférieur.
8. Troisième phase d'attaque du joueur supérieur.
9. Troisième phase d'attaque du joueur inférieur.
10. Phase de construction :
 - a) chaque nation ajoute les nouveaux PR reçus à son total sur la table.
 - b) le joueur Allié peut construire de nouvelles unités, les unités US arrivants sont placées sur la carte.
 - c) les Puissances Centrales peuvent construire de nouvelles unités et/ou convertir des armées Allemandes en Stosstruppen (10.4).
 - d) chaque joueur peut faire des dons de PR entre ses nations.
 - e) les unités et fortifications hors ravitaillement sont détruites.

Une fois toutes les phases terminées on avance le marqueur de tour de jeu d'une case et on place le marqueur de phase dans la première case. On recommence ensuite toutes les phases dans le même ordre.

Les Zones de Contrôle (ZC)

Les six hex entourant une unité constituent la Zone de Contrôle (ZC) de cette unité. Les unités ennemies y entrant doivent stopper leur mouvement.

Toutes les unités possèdent des ZC, et cela à tout moment. Les ZC ne sont affectées par les autres unités.

Il n'y a pas de coût additionnel pour entrer dans une ZC ennemie.

Les unités ne peuvent quitter les ZC ennemies qu'au tout début de leur phase de mouvement. Une unité ne peut jamais bouger directement d'une ZC ennemie à une autre. Elle doit d'abord quitter la ZC ennemie au début de son mouvement, entrer dans un hex hors ZC ennemie et ensuite elle peut entrer dans une nouvelle ZC ennemie.

Les ZC ne s'étendent pas au travers des cotés d'hex de mer (même des détroit avec flèches), ni au travers des frontières des pays neutres et ni dans les zones de transit.

Les fortifications avec une puissance de 2 ou 3 exercent des ZC, celles avec une puissance 1 non.

On ne peut pas construire des unités dans des ZC ennemies.

Les unités ne peuvent pas reculer dans des ZC ennemies (7.0). La présence d'unités amies dans les ZC ennemies (même des fortifications) annulent les effets des ZC pour le ravitaillement et le recul.

Le mouvement (PM)

Pendant la phase de mouvement le joueur en phase peut bouger toute ou une partie des unités qu'il possède et cela tant que la capacité de mouvement des unités (5 points de mouvement par unité (5PM)) n'est pas dépassée en une seule phase. On ne peut pas accumuler les PM d'un tour sur l'autre.

On bouge les unités une à une en traçant une ligne d'hex continue, on ne peut pas en sauter. Le coût en PM de chaque type terrain est donné sur la Table des Effets du Terrain.

Une unité ne peut jamais entrer sur un hex contenant une autre unité. Il n'y a pas d'empilement d'unités dans ce jeu. On peut quand même traverser des hex contenant des unités amies, mais il ne peut pas y avoir deux unités sur le même hex à la fin de la phase de mouvement.

Le mouvement par rail.

Une unité sur un hex contenant une voie ferrée bougeant directement sur un autre hex adjacent contenant lui aussi une voie ferrée ne paye que 1/3 de PM (fraction arrondie vers le bas) et sans tenir compte du type de terrain sur l'hex.

5.31 n'importe quel nombre d'unités peuvent utiliser le mouvement par rail durant la même phase.

5.32 pour bouger par rail une unité doit pouvoir tracer une ligne d'hex continue par rail jusqu'à une source de ravitaillement. La ligne doit être libre de toute ZC ennemie.

5.33 une unité ne peut utiliser le mouvement par rail qu'une seule fois par phase de mouvement, mais elle peut combiner le mouvement normal avec le mouvement par rail durant la même phase.

5.34 les unités utilisant le mouvement par rail doivent s'arrêter dans les ZC ennemies. Les unités commençant leur phase de mouvement sur des ZC ennemies peuvent sortir de celle-ci par rail.

Mouvement maritime

Une seule unité Britannique, Française ou US peut bouger par mer en une phase.

- 5.41 le mouvement par mer coûte 5PM à l'unité. on ne peut pas le combiner avec le mouvement terrestre.
- 5.42 l'unité voulant le faire doit commencer sa phase de mouvement sur un hex côtier dégagé, sauf ceux bordant la mer Baltique.
- 5.43 l'unité doit terminer son mouvement maritime sur un hex côtier dégagé bordant la mer Adriatique ou Egée. Elle peut aussi finir son mouvement sur un hex bordant le détroit Turc (même ceux reliés par des flèches) ou sur un hex bordant la mer Noire si aucune unité ennemie ou neutre (même une fortification) n'occupe un hex bordant le détroit Turc.
- 5.44 une unité ne peut pas rester en mer, le mouvement doit être fini en une seule phase.
- 5.45 une unité peut commencer ou finir son mouvement maritime dans une ZC ennemie, mais pas sur un hex occupé par une unité ennemie.
- 5.46 une unité peut attaquer ou se défendre normalement durant le même tour que son mouvement maritime.
- 5.47 quand une unité bouge par mer sur un hex côtier, c'est hex côtier devient une ligne de ravitaillement vers un bord de carte ouest aussi longtemps qu'aucune unité ennemie ne l'occupe ou le traverse.

Transit Franco-Italien

- 5.51 n'importe quel nombre d'unités alliés peuvent passer de France en Italie ou vice versa en passant par la zone de transit franco-italienne et en finissant leur mouvement là. Au début de la phase de mouvement du prochain tour de jeu allié elles pourront sortir de celle-ci vers la France ou l'Italie.
- 5.52 elles ne peuvent entrer ou sortir de cette zone que par les hex 0106 et 0109.
- 5.53 elles peuvent y entrer et en sortir par rail
- 5.54 aucune unité ne peut entrer et sortir de cette zone durant la même phase de mouvement.
- 5.55 les unités ne peuvent pas attaquer à partir ou dans cette zone, elles ne peuvent pas non plus y retraiter. Les ZC ne s'étendent pas à la zone de transit ou à partir de celle-ci.

Détroits reliés par flèches

Les unités peuvent traverser les cotés d'hex reliés entre eux par des flèches en payant 1PM en plus. Aucune attaque ne peut avoir lieu à travers eux. Les lignes de chemin de fer ne se prolongent pas à travers eux.

Le combat

A chacune de leur phase d'attaque, les unités du joueur en phase peuvent attaquer des unités ennemies leur étant adjacentes, l'attaque est toujours volontaire, on ne peut pas forcer un joueur à lancer une attaque.

Résolution des combats

On additionne la force d'attaque de toutes les unités attaquant la même unité ennemie et on déduit de cette somme la puissance défensive de l'unité ennemie attaquée, on applique les modificateurs dus au terrain, à l'hiver et au ravitaillement. La puissance d'attaque doit être supérieure ou égale à la puissance défensive. La différence est appelée le différentiel de combat. Le joueur attaquant lance 1D6, on reporte le résultat

sur la colonne correspondant au différentiel de combat sur la table de combat. On applique le résultat immédiatement et avant la résolution d'autres combats.

Résultats

Les deux nombres donnés après le jet de dé sur la table de combat représentent les pertes de l'attaquant et du défenseur. (exemple : si le différentiel de combat est de 1 et le jet de dé est 4, le résultat est 3/1 ; l'attaquant subit trois pertes et le défenseur une)

Pertes aux combat

6.31 Quand une unité en défense doit prendre des pertes, elle peut reculer d'un nombre d'hex égal aux pertes ou sa nation doit dépenser des points de ressources (PR) égal au chiffre des pertes, le joueur peut aussi combiner les deux. (exemple : 5 points de pertes, 2 hex de recul et 3 PR nationaux dépensés.

6.32 Quand l'attaquant prend des pertes il doit les prendre en PR, il ne peut jamais les prendre en recul.

6.33 Les unités ne pouvant satisfaire les pertes en PR ou recul sont éliminées. Pendant la troisième phase d'attaque, seulement à la troisième, un joueur peut décider de satisfaire toutes les pertes d'un combat spécifique par l'élimination d'une de ses unités impliquée dans le combat. Le défenseur peut volontairement détruire une de ses fortifications attaquées durant n'importe quelle phase. L'attaquant ne peut jamais détruire une de ses fortifications pour absorber les pertes.

6.34 Les PR sont perdus par nationalités, si plus d'une nationalité participe au même combat, le joueur les possédant peut répartir les pertes comme il le souhaite.

6.35 Même si une nation n'a pas de PR, ses unités peuvent attaquer (cela garantis la destruction des unités sauf si des unités d'une autre nation ayant des PR attaquent avec elles.

6.36 Les Russes et les Roumains subissent toujours le double de pertes indiqués sur la table de combat quand ils se battent contre des unités Allemandes ou des unités Allemandes coopérant avec leurs alliés. Dans la même défense un maximum de 5 points de pertes peuvent être pris en recul par les unités Russes et Roumaines. (exemple : résultat 1/3, 6 de perte (3x2), le Russe peut reculer de 5 hex mais doit dépenser 1PR)

Le terrain

En défense sur terrain accidenté (rough), on ajoute +1 au total de défense (après avoir effectué les modifications dues au ravitaillement). Les unités ne peuvent pas attaquer au travers des cotés d'hex entièrement composés de mer. Les unités ne peuvent pas attaquer à partir ou dans une aire de transit.

L'hiver

Les unités en défense durant les tours d'hiver (tours pairs) reçoivent un bonus de +2 à leur puissance de défense après les ajustements de ravitaillement et de terrain.

Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par phase d'attaque. une unité adjacente à plus d'un hex occupé par des unités ennemies ne peut en attaquer qu'un seul par phase.

Les unités sans ravitaillement (7.0) ne peuvent pas attaquer. Leur puissance de défense est divisée par deux (fraction inférieure). Elles ne peuvent pas satisfaire les pertes par la dépense de PR, elles doivent reculer. Si elles ne peuvent pas reculer on les élimine et on les retire complètement du jeu, on ne pourra pas les reconstruire.

La retraite

Une unité en défense peut retraiter pour absorber, même partiellement, les pertes subies dans un combat. Chaque hex de retraite équivaut à 1 point de perte. Une retraite doit s'effectuer si possible en ligne droite à partir de l'hex où se trouve l'unité vers les sources de ravitaillement amies.

6.81 Les unités ne peuvent jamais reculer dans des hex occupés par des unités ennemies ou dans des ZC ennemies.

6.82 Les unités ne peuvent jamais retraiter dans des hex où elles viennent de passer pendant la même retraite (pas de va et vient).

6.83 Elles ne peuvent pas retraiter par des cotés d'hex bloqués, dans ou à travers des hex en territoires neutres, dans des aires de transit ou hors carte.

6.84 Sur le territoire, elles devront tenter de rester le plus possible dans leur nation pendant leur retraite, en respectant les limitations classiques de retraite.

6.85 Elles peuvent retraiter sur des hex occupés par des unités amies, même dans des ZC ennemies. La présence d'unités amies annule les ZC ennemies pour les retraites.

6.86 Déplacements. Si la retraite doit obligatoirement s'arrêter sur un hex occupé par une unité amie l'unité amie non en retraite doit être déplacée. L'unité déplacée doit retraiter de 1 hex en suivant les règles de retraite. Les unités sur des ZC ennemies ne peuvent pas être déplacées. On peut déplacer ainsi plus d'une unité pour permettre à une unité en retraite de reculer. Mais si une unité déplacée doit violer les règles de retraite les déplacements d'unités seront alors annulés et l'unité en retraite originelle devra soit faire perdre des PR à son pays ou être éliminée.

6.87 Le terrain n'a pas d'effet sur la retraite. Les unités ne peuvent pas utiliser les mouvements par rail ou mer pendant la retraite.

Avance après combat

Quand un hex attaqué est abandonné par les défenseurs après un combat, les unités attaquantes peuvent avancer sur cet hex, même si en faisant cela elles bougent directement d'une ZC ennemie directement à une autre ZC ennemie. Les unités en défense ne peuvent jamais bénéficier de l'avance après combat.

6.91 Si les unités en défense reculent de plus de 1 hex, les unités attaquantes peuvent suivre leur chemin jusqu'à ce qu'une d'elle devienne adjacente à l'unité en retraite. Il faut suivre le chemin exact de l'unité en retraite. Une ou plusieurs des unités attaquantes peuvent emprunter ce chemin. Cette avance de plusieurs hex peut être stoppée à tout moment. L'avance doit être obligatoirement stoppée quand on entre dans une ZC ennemie, autre que celle du premier hex, et exercée par une autre unité

ennemie que celle en retraite. Les unités avançant peuvent se traverser sans problème, mais il doit y avoir une seule unité par hex à la fin de l'avance.

6.92 L'avance ne coûte pas de PM et les unités peuvent aller sur des hex hors ravitaillement, même si cela est de la folie.

6.93 Le terrain accidenté ou les rails n'ont pas d'effet sur l'avance après combat.

6.94 Quand des fortifications inoccupées par des unités ennemies sont détruites en combat, l'attaquant peut avancer sur leur hex. Placer un marqueur de fortification détruite sur l'hex.

6.95 Quand une fortification occupée est attaquée et qu'elle subie des pertes, si le défenseur veut reculer pour ne pas perdre de PR, l'attaquant peut entrer sur l'hex de la fortification, ce qui la détruit en même temps. Cette destruction ne satisfait aucune perte du combat. Quand une unité retraite à travers une fortification, l'attaquant ne peut entrer sur cet hex.

6.96 Toutes les avances sont volontaires. L'avance doit être effectuée immédiatement après que le défenseur est fini sa retraite et avant la résolution de tout autre combat.

Le ravitaillement

Les unités hors ravitaillement ne peuvent pas attaquer et ont leur puissance de défense divisé par 2, arrondi au supérieur. Le ravitaillement n'a aucun effet sur le mouvement. Les unités finissant un tour hors ravitaillement sont définitivement éliminées. Pour être ravitaillée une unité doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement, en hex continus, jusqu'à une source de ravitaillement. Cette ligne peut être de n'importe quel nombre d'hex et peut traverser tout hex que l'unité peut traverser normalement. Cette ligne ne doit pas traverser d'unités ennemies ni de ZC ennemies.

Les sources de ravitaillement.

Certaines nationalités ne peuvent utiliser que certaines sources de ravitaillement. N'importe quel nombre d'unités peuvent utiliser la même source de ravitaillement si celle-ci est valable pour leur nationalité.

7.11 **Allemands.** Les unités allemandes doivent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à deux villes allemandes. Ces deux villes doivent être reliées entre elles par une ligne de ravitaillement valable. Les unités allemandes ne peuvent pas se ravitailler chez les sources de ravitaillement de leur alliés.

7.12 **Autro-Hongroises.** Elles doivent tracer leur lignes de ravitaillement jusqu'à deux villes de leur nation. Ces deux villes doivent être reliées entre elles par une ligne de ravitaillement valable. Les unités austro-hongroises ne peuvent pas se ravitailler à une source de leur alliés.

7.13 **Autres puissances centrales.** Ces unités doivent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une ville de leur nation. Elles peuvent aussi tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement allemande ou autro-hongroise.

7.14 **GB, France et USA.** Elles doivent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un bord de carte ouest, et pas ailleurs.

7.15 **Russe.** Elles doivent se ravitailler à un bord de carte Est et pas ailleurs.

7.16 **Autres Alliés.** Se ravitaillent à une ville de leur nation ou à un bord de carte Ouest ou Est. Elles ne peuvent pas se ravitailler à une ville d'un autre pays allié.

7.17 **Ravitaillement Maritime.** Quand une unité française, anglaise ou US fait un mouvement maritime, l'hex côtier où elle accoste devient un hex de ravitaillement pour toute unité allié. Cette source est détruite si une unité des Puissances Centrales va sur l'hex, même si elle ne fait que le traverser. Le joueur Allié peut réactiver cette source en y envoyant une unité par mer ou terre pour reprendre l'hex. Pour les hex sur la mer Noire il faut que le détroit Turc permette le mouvement par mer, autrement la source de ravitaillement est annulée. Toute unité pouvant utiliser le bord de carte Ouest comme source de ravitaillement peut s'y ravitailler.

Effets

Les unités sans ravitaillement ne peuvent pas attaquer et ont leur puissance de défense divisée par deux. Le mouvement n'est pas affecté par le manque de ravitaillement.

7.21 Les unités sans ravitaillement ne peuvent pas dépenser de PR pour absorber les pertes. Si elles ne peuvent pas reculer elles sont définitivement éliminées.

7.22 Les unités sans ravitaillement à la fin de la phase de construction sont définitivement retirées du jeu.

7.3 Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers les pays neutres, les hex bloqués, les unités ennemies et leur ZC ou les fortifications ennemies.

7.4 Les unités amies annulent les ZC ennemies pour le ravitaillement.

7.5 Le niveau de ravitaillement d'une unité est vérifié au moment du combat, avant que l'attaque ne soit résolue. Toutefois il est possible à une unité d'être ravitaillée au début de la phase d'attaque et plus durant la même phase d'attaque. On vérifie aussi le ravitaillement à la fin de chaque tour.

7.6 Toutes les unités et fortifications ont besoin de ravitaillement. Toutefois les fortifications détruites sans ravitaillement peuvent quand même être reconstruites par le joueur les possédant originellement, contrairement aux unités. Bien sûr il faut qu'elles soient ravitaillées pour être reconstruites.

Points de Ressource (PR)

Les PR représentent la capacité d'une nation à mobiliser sa population et sa puissance industrielle. Certaines nations commencent le jeu sans PR et n'en reçoivent jamais par elles

même. Les PR servent à absorber les pertes en combat et à construire de nouvelles unités ainsi qu'à restaurer les fortifications détruites.

On note le nombre de PR disponibles pour une nation sur la table des PR imprimée sur la carte ; il y a un marqueur adéquat à chaque nation. On ajuste les pertes et gains de PR sur cette table. Les PR reçus sont indiquées par nation sur la table des tours de jeu. On peut les accumuler de tour en tour. Les limites de la table peuvent être dépassées.

Les PR ne peuvent absorber les pertes que des unités de leur propre nation.

Construction de nouvelles armées.

A la phase de construction les joueurs peuvent utiliser des PR pour construire de nouvelles armées. Chaque armée coûte 5PR, sans tenir compte de sa valeur de combat.

8.31 Les armées détruites alors qu'elles étaient ravitaillées peuvent être de nouveau construites, 5PR.

8.32 Si le BEF est détruit alors qu'il est ravitaillé, il pourra revenir en jeu sous la forme d'une unité construite de force inférieure (autre coté du pion). Idem pour les armées austro-hongroises 1 à 7.

8.33 Les armées françaises nouvellement construites sont placées sur un hex de bord de carte Ouest en France. Idem pour les armées GB et US. Les nouvelles armées Russes sont placées sur un bord de carte Est en Russie. Les nouvelles armées des autres pays sont placées sur une source de ravitaillement de leur nation.

8.34 Les armées nouvellement construites ne peuvent pas être placées sur des ZC ennemies ou sur des hex contenant des unités ennemies.

8.35 Les joueurs sont limités par la quantité de marqueur disponible par nation. Si une nation a tous ses marqueurs d'armée en jeu, elle ne pourra plus en construire.

Les fortifications

Durant la phase de construction le joueur peut reconstruire des fortifications détruites même si elles ont été détruites alors qu'elles étaient sans ravitaillement. Il faut payer un PR par point de défense de la fortification. Il faut que la fortification soit ravitaillée pour être reconstruite. Elle ne peut être reconstruite que par le joueur la possédant au début du jeu et seulement à sa force initiale. On ne peut pas construire de nouvelles fortifications pendant le jeu.

Dons de PR

Pendant la phase de construction une nation peut faire don de PR à une autre nation lui étant alliée. Cela se fait après la construction des nouvelles unités et ces PR ne peuvent donc pas servir à la construction de nouvelles unités durant le même tour. Ses dons sont soumis à certaines conditions.

8.51 Liste de donneurs et receveurs de PR.

Pays Alliés

Donneur

Receveur

GB ou USA	Tout autre allié mais pas entre eux.
France	Tout autre allié sauf GB et USA
Russie, Italie	Tout autre allié sauf GB, USA et France

Puissances Centrales

Donneur	Receveur
Allemagne	Tout autre pays lui étant allié.

8.52 Les PR ne peuvent être donnés à la Russie que si la route maritime par le détroit Turc est ouverte.(5.43)

Les Pays Neutres

Au début du jeu certaines nations sont neutres. Certaines peuvent être activées et joindre un des deux camps tandis que d'autres restent neutres jusqu'à ce qu'elles soient attaquées par un des deux camps. Quand elles sont envahies certaines nations neutres donnent des points de victoire au joueur adverse de l'envahisseur. Ces points ne sont pas reçus si la nation est activée par un jet de dés.

Les armées des pays neutres sont placées sur la carte dès le début du jeu. Elles ne peuvent pas bouger jusqu'à ce qu'elles soient attaquées ou rejoignent un des deux camps. Si un joueur envahit un pays neutre celui-ci s'allie automatiquement à l'autre joueur pour le reste de la partie.

Activer un pays neutre

Au début de sa phase de mouvement un joueur peut tenter de rallier un pays neutre à sa cause, il faut que ce pays soit inscrit sur la liste des pays activables. Le joueur Allié peut tenter d'activer l'Italie, la Grèce et la Roumanie. Le joueur des Puissances Centrales peut tenter d'activer la Turquie, la Roumanie, la Bulgarie et la Grèce. Le joueur en phase lance 1D6 et ajoute les modificateurs. Si le jet est supérieur ou égal au chiffre d'activation le pays rejoint immédiatement son camp.

Points de Ressource

Quand un pays neutre est activé ou envahit, l'Italie reçoit immédiatement 15PR, la Turquie 10PR, la Belgique 1PR. Les autres pays neutres ne reçoivent aucun PR. Les pays neutres ne reçoivent aucun PR tant qu'ils ne rentrent pas en guerre, soit par activation ou par invasion. Une fois en guerre ils gagnent les PR normalement, voir table de tour de jeu.

Points de victoire (PV)

Quand un de ces pays neutres est envahit, un certain nombre de point de victoire est donné au joueur adverse de l'envahisseur. Aucun point n'est gagné si la nation entre en jeu par activation.

Albanie	5
Belgique	5
Bulgarie	5
Grèce	5
Italie	15
Pays Bas	25
Perse	1
Roumanie	5
Turquie	15

La zone de transit franco-italienne ne peut pas être utilisée si l'Italie est neutre.

La Grèce

Si la Grèce est envahit par les Alliés, son armée est immédiatement retirée du jeu et ne pourra plus y revenir. Si elle est envahit par les Puissances Centrales elle résistera. Si des armées Alliés entrent en Grèce suite à une invasion des Puissances Centrales, toutes les armées grecques sont retirées du jeu et ne pourront plus y revenir, même si toutes les armées des Alliés et des Puissances Centrales quittent la Grèce. Ces règles sont ignorées si la Grèce entre en jeu par activation.

La Belgique

Dans le jeu historique elle est déjà envahit par les Puissances Centrales (elle donne donc 5 points de victoire au joueur Alliés). Dans un jeu libre la Belgique est neutre.

Les Etat Unis

Les USA rejoignent les Alliés au début du tour 8. Une armée US est placée sur un hex de bord de carte Ouest en France au tour 8 et deux au tour 9. Aucun PR n'est dépensé pour leur construction, seulement à leur première entrée.

Règles spéciales

Effondrement Russe

Quand trois des villes objectif de Russie sont aux mains des Puissances Centrales, occupées ou contrôlées, l'armée Russe s'effondre. Ses villes sont : Varsovie, Brest-Litovsk, Kiev, Tiflis et Vilna. La Russie perd immédiatement tous ses PR et n'en reçoit plus pour le reste de la partie, même des dons. Trois des villes doivent être sous occupation ou contrôle (une des armées des Puissances Centrales est la dernière à avoir traverser la ville) des Puissances Centrales pour que la Russie s'effondre.

Reddition Russe

Quand quatre des villes objectif Russe sont capturées par les Puissances Centrales, la Russie se rend.

10.21 Toutes les unités Russes sont retirées du jeu, le bord de carte Est n'est plus une source de ravitaillement, toutes les fortifications Russes sont détruites. Les Puissances Centrales reçoivent les points de victoire indiqués sur la table de tour de jeu pour la chute de la Russie.

10.22 Quand la Russie se rend les Puissances Centrales ne peuvent pas retirer leur unités jusqu'à ce que les 5 villes objectif de Russie soient occupées, par des unités des Puissances Centrales. Ces garnisons devront rester dans les villes occupées jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que les Alliés entrent en Russie.

Chute de la France

Si les Alliés sont rejetés hors de France, les Puissances Centrales doivent occuper le bord de carte Ouest de la France avec des unités ou leur ZC (au moins trois unités). Les unités Françaises, GB ou US encore sur la carte ne sont pas affectées, mais aucune autre unité de ces nations ne pourront être construites. Les unités sur la carte pourront recevoir des PR normalement, le gain en PR de ces nations n'est pas affecté, même le gain en PR de la France. Le ravitaillement peut être tracé au bord de carte Ouest de l'Italie.

Stosstruppen et infiltration

10.41 A partir de l'hiver 1916-1917 (tour 6), les Puissances Centrales peuvent convertir une unité Allemande en Stosstruppen pendant la phase de construction au prix de 5PR. L'unité convertie ne doit pas se trouver en ZC ennemie. On retourne le pion de l'unité du côté Stosstruppen. Pas plus de 4 armées de Stosstruppen ne peuvent être en jeu en même temps.

10.42 Les Stosstruppen attaquent en utilisant la tactique d'infiltration. le joueur les contrôlant doit annoncer l'utilisation de la tactique avant de jeter les dés. Des unités normales peuvent participer à l'attaque.

10.43 Dans les combats où la tactique d'infiltration est utilisé par les Stosstruppen on multiplie les pertes du défenseur par 2 et le défenseur doit reculer au minimum de 1hex, même s'il choisi d'absorber les pertes par les PR. L'hex obligatoire de retraite compte pour la prise en compte des pertes. Cela ne s'applique pas aux attaques sur des fortifications sans unités amies. Si le résultat du combat est 1 ou 0 le défenseur n'est pas obligé de reculer, il peut choisir de le faire.

10.44 Dans une attaque d'infiltration où des unités non Allemandes participent, toutes les pertes de l'attaquant doivent être absorbées par des unités allemandes.

10.45 Les unités amies adjacentes aux Stosstruppen et ne participant pas à un combat durant cette phase de combat peuvent avancer sur l'hex laissé libre par les Stosstruppen qui ont avancé après combat.

Les fortifications

Les fortifications marquées sur la carte sont des installations défensives fixes. Elles ne peuvent jamais attaquer.

10.51 Elles défendent leur hex avec le chiffre inscrit sur elles. Si une unité amie occupe une fortification sa puissance de défense s'ajoute à celle de la fortification.

10.52 Les fortifications bénéficient des bonus de l'hiver et du terrain accidenté, elles subissent les effet du non ravitaillement.

10.53 Les fortifications occupent un hex de la même manière qu'une unité, toutefois une unité amie peut s'empiler avec elles. Elles annulent les ZC ennemies pour le

ravitaillement et les retraites. Elles ne les annulent pas pour le mouvement. Les fortifications avec une puissance de 1 non pas de ZC.

10.54 Quand une fortification inoccupée est attaquée, elle doit satisfaire les pertes de combat en étant détruite ou en payant des PR (si ravitaillée).

10.55 Quand des fortifications occupées sont attaquées, leur destruction ne satisfait aucune perte de combat. Si l'unité qui l'occupe recule ou est détruite, l'attaquant peut avancer sur l'hex de la fortification, ce qui la détruit. Si l'attaquant n'avance pas sur son hex la fortification n'est pas détruite. Une fortification détruite n'a aucune influence sur le jeu.

10.56 Les fortifications Russes subissent le double de pertes, comme les unités normales, quand elles sont attaquées par des unités Allemandes.

Restrictions Autro-Hongroises

Les unités austro-hongroises ne peuvent jamais finir leur phase de mouvement en Belgique, France ou les Pays Bas. Si suite à un combat elles se retrouvent dans un de ces pays au début d'une phase de mouvement, elles devront immédiatement en sortir ou être détruites (elles pourront être reconstruites plus tard coté 2/3). Elles peuvent se déplacer au travers de ces pays mais elles devront ne plus s'y trouver à la fin de la phase de mouvement.

Corps de Chars Français

Au début de la phase de construction du tour 9, l'Allié peut construire le corps de chars Français au prix de 5 PR. On le place sur une armée Française, elle fonctionne maintenant comme une armée de Stosstruppen. La puissance d'attaque du corps de char est ajoutée à celle de l'unité.

10.71 Si l'armée avec le corps de chars subit une perte en combat, on détruit le corps de chars.

10.72 On peut le placer sur une armée différente durant n'importe quelle phase de construction. On peut le reconstruire même s'il est détruit hors ravitaillement.

Le Caucase

Seules des unités Russes ou Turques peuvent entrer sur la carte représentant le Caucase. Les unités sur le Caucase fonctionnent exactement comme des unités normales.

10.81 Zone de Transit. Les unités Russes peuvent entrer et sortir du Caucase par la zone de transit au sud de la Russie et par les hex indiqués. Les armées Turques peuvent entrer et sortir du Caucase par la zone de transit d'Anatolie. Les troupes des Puissances Centrales ne peuvent pas entrer dans la zone de transit Russe et les Alliés ne peuvent pas entrer dans la zone de transit d'Anatolie. Autrement toutes les règles de la zone de transit franco-italienne s'appliquent (5.5) aux deux zones de transit.

10.82 Sources de ravitaillement. Les troupes Russes se ravitaillent par la boîte de transit russe et les troupes Turques à Erzurum, Trebizond ou par la zone de transit d'Anatolie à une autre source de ravitaillement valable.

10.83 Mouvement maritime. Une unité Russe peut utiliser un mouvement naval par tour à partir d'un hex côtier de la mer Noire (sur les deux cartes) vers un hex côtier du Caucase.

Armistice Italienne

Si toutes les villes d'Italie sont occupées (pas seulement contrôlées) par des unités des Puissances Centrales à la fin d'un tour de jeu, on retire du jeu toutes les unités et PR de l'Italie. Toute unité Alliée en Italie est détruite (on pourra les reconstruire). L'Italie ne gagnera plus de PR pour le reste du jeu. Aucune unité ne pourra plus utiliser la zone de transit franco-italienne, toute unité s'y trouvant est détruite.

Les Scénarios

Une fois le scénario choisi, les joueurs placent leurs unités simultanément en accord avec la table de placement initial. Les armées des pays neutres peuvent être placées par tous. Les armées non inscrites dans la table de placement initial devront être construites pendant le jeu.

Le jeu historique.

11.11 Aucune unité ne peut bouger durant le premier tour, on commence la partie directement à la 1^{ère} phase d'attaque du joueur supérieur.

11.12 Le joueur Alliée doit conduire obligatoirement au moins deux attaques avec des unités Françaises pendant une des phases d'attaque du premier tour.

11.13 Le joueur Alliée reçoit une armée US sur le bord de carte Ouest au tour 8 et deux au tour 9.

11.14 La deuxième armée Russe a été détruite sans ravitaillement avant le début du jeu et elle ne peut pas être reconstruite.

11.15 La neutralité Belge a été violée par les Allemands.

11.16 Le Monténégro est avec les Alliés mais ne possède pas d'armée.

11.17 Dates d'entrée en guerre historiques : Turquie tour 2, Italie tour 3, Bulgarie tour 4, Russie tour 5.

11.18 PR de départ : Allemagne 40, Russie 30, France 15, Autriche-Hongrie 20, USA 20.

Le jeu libre (déploiement libre)

11.21 Le joueur Alliée place ses unités en premier. 7 armées Françaises + le BEF (corps expéditionnaire Anglais) doivent être placées sur des hex en France, pas sur la zone de transit Franco-Italienne. 3 armées Serbes et neuf armées Russes doivent être placées sur leur territoire national respectif. Une fois les armées Alliées en place on place les armées des Puissances Centrales sur le jeu. 8 armées Allemandes et 7 armées Austro-Hongroises, chacune dans leur territoire national respectif. Elles ne peuvent pas être placées sur des hex se trouvant dans des nations belligérantes ou leur étant alliés. Les armées des pays neutres sont placées avec la table de placement initial.

11.22 Le jeu commence avec la première phase du tour 1 (mouvement alliée).

11.23 Il n'y a pas d'attaque obligatoire dans le jeu libre.

11.24 Le joueur allié reçoit toujours les armées US au tour 8 (une) et au tour 9 (deux). Toujours sur le bord de carte Ouest.

11.25 Le Monténégro est toujours un pays Allié ne possédant pas d'armée.

Conditions de Victoire

A la fin du dixième tour des deux scénarios, chaque joueur comptabilise les points de victoire qu'il possède (PV). Le joueur en ayant le plus gagne.

11.31 Objectifs Territoriaux. Les joueurs gagnent 5PV par hex de ressource qu'il contrôle ou occupe (hex avec dessin de pioche et pelle). Le joueur ayant traversé c'est hex en dernier le contrôle.

11.32 Armistice Russe. Quand la Russie signe l'armistice (10.2), les Puissances Centrales gagnent le nombre de PV indiqué par la table des tours de jeu sur la ligne Russia Surrender. Si la Russie se rend au tour 7 le joueur adverse gagne 30 PV.3

11.33 Quand un joueur envahit un pays neutre, le joueur adverse e gagne le nombre de PV indiqué au chapitre 9.4. On ne gagne aucun PV pour l'activation d'un pays neutre par jet de dés (9.2).

11.34 Blocus Allié. Le joueur allié reçoit 75 PV pour son blocus maritime sur l'Allemagne.