

# Clash of Giants II

Les campagnes de Galicie et d'Ypres de 1914

*Conception du jeu Ted Raicer*



## LIVRE DE REGLES

### Sommaire

1.0 INTRODUCTION.....	2
2.0 COMPOSANTS.....	2
3.0 MISE EN PLACE DU JEU.....	4
4.0 COMMENT GAGNER.....	5
5.0 SEQUENCE DE JEU.....	5
6.0 EMPILEMENT.....	6
7.0 ZONES DE CONTROLE.....	7
8.0 RAVITAILLEMENT.....	7
9.0 RENFORTS ET REMPLACEMENTS.....	8
10.0 COMMANDEMENT.....	9
11.0 MOUVEMENT OPERATIONNEL.....	9
12.0 COMBAT.....	11
13.0 FORTS.....	15
14.0 CAVALERIE.....	15

## 1.0 INTRODUCTION

*CLASH OF GIANTS* contient deux jeux indépendants (les deux utilisant le même système de base) couvrant deux campagnes critiques de la phase d'ouverture de la Première Guerre Mondiale. *Galicja* est une victoire russe qui marque l'arrêt de l'armée austro-hongroise, une défaite dont ne se remettra jamais complètement la Double Monarchie. *First Ypres* est l'apogée de la « Course à la Mer », tentative des Alliés et des Allemands de tourner le flanc de leur adversaire après la défaite allemande de la Marne. Il s'agit d'une victoire alliée limitée, qui conduit à des années d'impasse sur le front de occidental. Elle marque également la destruction virtuelle de la Force Expéditionnaire Britannique originale, les « Old Contemptibles ».

Le système de *CLASH OF GIANTS* a pour objectif de mettre l'accent sur la jouabilité, en apportant aux joueurs l'impression historique appropriée. Le jeu se concentre sur la difficulté de commander des groupes d'armées tout en s'efforçant d'atteindre les différentes conditions de victoire géographiques.

## 2.0 COMPOSANTS

Une boîte de *CLASH OF GIANTS* contient :

- Ce livre de règles
- Un livre des batailles avec deux batailles
- Deux cartes
- Une carte d'aide aux joueurs
- Deux planches de pions
- Deux dés à six faces

### 2.1 La carte de jeu

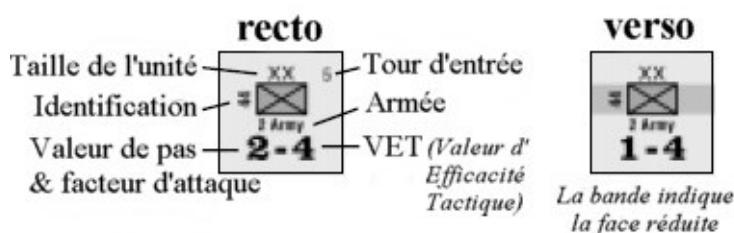
Les cartes représentent les champs de bataille sur lesquels les forces allemandes, austro-hongroises, russes et alliées combattirent en août et septembre 1914. Une grille hexagonale a été imprimée sur les cartes pour réguler le placement et le mouvement des unités. Chaque hexagone contient des caractéristiques de terrain naturel ou artificiel qui peuvent affecter le mouvement des unités, le combat entre unités et les lignes de ravitaillement.

Chaque hexagone possède un numéro d'identification composé de quatre chiffres qui lui est propre. Ces numéros sont utilisés lors de la mise en place d'une partie et peuvent être utilisés pour enregistrer la position des unités si la partie doit être interrompue et le jeu être rangé avant la fin. Notez que la rose des vents sur la carte a été légèrement ajustée par rapport au nord pour s'y référer plus facilement. Lorsqu'une direction est donnée dans les règles, utilisez les directions imprimées sur la rose des vents. Chaque carte comporte également une boussole de recul qui indique dans quelle direction reculent normalement les unités de chaque camp. Les tableaux et les pistes imprimés sur les cartes sont utilisés pour enregistrer et résoudre différentes fonctions du jeu. Leur utilisation est expliquée dans les sections de règles appropriées ci-dessous.

### 2.2 Les pions

Les pions inclus dans le jeu représentent les formations de combat (également appelées unités) ou sont utilisés comme marqueurs informatifs et d'aide-mémoire. Chaque pion d'unité de combat comporte

plusieurs informations : nationalité, identification historique, taille de l'unité (division ou brigade), puissance de combat/pas, valeur d'efficacité tactique, tour d'entrée ou code de mise en place ou numéro d'hexagone.



### 2.21 Exemple d'unité de combat

L'unité ci-dessus représente la 44<sup>ème</sup> division d'infanterie autrichienne de la 2<sup>nd</sup>e Armée. Il s'agit d'une unité d'infanterie à deux pas, avec une valeur d'efficacité tactique de 4 et qui entre en jeu comme renfort au tour 5.

### 2.22 Nationalité

La nationalité des unités est indiquée par leur couleur :

- Austro-Hongrois : gris clair
- Belges : vert clair
- Britanniques : marron
- Français : bleu
- Allemands : gris
- Russes : vert

### 2.23 Désignation du commandement et identification historique

Chaque unité de combat est identifiée par son numéro de division ou de brigade historique et/ou une abréviation de son nom (voir le livre des batailles). Les désignations de commandement supérieur (corps et/ou armées) identifient les groupes d'unités opérant ensemble sous un même commandement. Les désignations de corps ont un effet sur l'empilement, tandis que les désignations d'armée définissent des groupes d'unités qui se déplaceront en même temps.

### 2.24 Types d'unités

Les symboles au centre des pions indiquent le type de l'unité. Les types d'unités sont :

- ☒ Infanterie
- ☒ Jaeger
- ☒ Cavalerie

### 2.25 Potentiel de mouvement

Il s'agit d'une mesure de la capacité d'une unité à se déplacer sur la grille hexagonale imprimée sur la carte. Pour entrer dans un hexagone, les unités payent un certain nombre de points de mouvement, provenant de leur potentiel de mouvement, selon le terrain dans ou sur le côté de l'hexagone concerné. Le potentiel de mouvement pour toutes les unités est déterminé par l'utilisation de la table de commandement, sur une base « armée-par-armée » (voir 10.0).

### 2.26 Puissance de combat/pas

Dans *CLASH OF GIANTS*, la puissance de combat d'une unité est égale à sa valeur de pas actuelle. Toutes les unités possèdent soit un ou deux pas. Les unités à deux pas peuvent être réduites suite aux

combats. Les unités d'infanterie réduites peuvent être reconstruites par l'utilisation de remplacements. Les unités qui ont perdu leur dernier pas sont éliminées et ne peuvent pas être reconstruites. Les unités avec leur puissance de combat/pas entre parenthèses ne peuvent pas prendre part aux attaques.

### 2.27 Valeur d'efficacité tactique

Chaque unité de combat possède une valeur d'efficacité tactique (VET) qui représente son niveau d'entraînement, la compétence de ses officiers et la quantité de canons d'artillerie et de mitrailleuses qu'elle possède. Plus le chiffre est élevé et meilleure est l'unité. La VET modifiée d'une unité ne peut jamais être inférieure à 1.

### 2.28 Marqueurs communs à tous les jeux de la série.



Marqueur de commandement d'armée (MCA). Utilisé sur la piste de commandement pour enregistrer le potentiel de mouvement actuel de toutes les unités de l'armée indiquée ; également utilisé pour déterminer l'ordre dans lequel les armées sont activées.



Marqueur de ravitaillement réduit. Indique une unité en danger d'être non ravitaillée.



Marqueur de contrôle. Indique qu'un hexagone est contrôlé par l'un ou l'autre camp.



Marqueur « Done ». Indique une unité ayant achevé son propre mouvement, mais qui a franchi les délimitations d'une armée pour entrer dans une zone au sein de laquelle les unités n'ont pas encore été activées pour le mouvement. *Utilisé dans The Marne pour indiquer une unité ayant pris un pas de remplacement.*



Marqueur de fort réduit/détruit. Indique les hexagones de fort de la carte qui ont été soit réduits ou détruits.



Marqueur de tour de jeu. Utilisé sur la piste d'enregistrement des tours de jeu pour enregistrer le tour en cours.



Marqueur de non ravitaillement (OoS). Indique une unité qui n'est pas ravitaillée.



Marqueur de remplacement. Utilisé pour indiquer qu'une unité prend des remplacements plutôt que de se déplacer/combattre et pour se souvenir des limites de remplacement.

## 3.0 MISE EN PLACE DU JEU

Choisissez quel camp (allemand/austro-hongrois ou russe/allié) chaque joueur commandera. Les joueurs devront installer le jeu en se conformant aux instructions du livre des batailles pour le scénario auquel ils désirent jouer.

---

## 4.0 COMMENT GAGNER

### 4.1 Victoire

La victoire est déterminée par le contrôle de certains hexagones, comme expliqué dans le livre des batailles. De manière générale, la victoire est déterminée à la fin du dernier tour du scénario joué, bien que dans certains cas une victoire instantanée prématurée soit possible.

### 4.2 Contrôle d'hexagone

Les marqueurs de contrôle d'hexagone sont utilisés pour se rappeler quel joueur contrôle tel hexagone de victoire. Le contrôle d'un hexagone passe d'un camp à l'autre à l'instant où une unité du camp qui en gagne le contrôle pénètre dans cet hexagone. Le contrôle d'un hexagone peut changer un nombre illimité de fois durant la partie. Le livre des batailles vous dit à qui appartient quel hexagone au début de la partie.

## 5.0 SEQUENCE DE JEU

### 5.1 La séquence du tour

Chaque tour de jeu est divisé en deux tours de joueur. Les tours de joueur sont subdivisés en phases durant lesquelles les joueurs conduisent des actions spécifiées. Chaque action entreprise par un joueur doit être exécutée conformément à la séquence donnée ci-dessous. Une fois qu'un joueur termine ses activités pour une phase donnée, il ne peut plus revenir en arrière pour accomplir des actions qu'il aurait oubliées ni en recommencer une qu'il aurait exécuté médiocrement, sauf si son adverse le lui permet gracieusement.

### 5.2 La séquence de jeu

La séquence de jeu exacte est quelque peu différente pour chaque bataille et est, pour chacune d'elles, décrite dans le livre des batailles.

### 5.3 Phases et Procédures

#### 5.31 Phase de détermination du ravitaillement

Le joueur actif (ou les deux joueurs dans une phase mutuelle) vérifie les lignes de ravitaillement de toutes ses unités. Retirez et/ou placez des marqueurs de ravitaillement limité et de non ravitaillement comme déterminé par les règles de ravitaillement. Le statut de ravitaillement de toutes les unités déterminé lors de cette phase dure jusqu'à la prochaine phase de détermination du ravitaillement des joueurs (ou mutuelle). Toutes les unités des deux camps commencent le premier tour de jeu ravitaillées.

#### 5.32 Phase de renfort/remplacement

Le joueur actif (ou les deux joueurs dans une phase mutuelle) place sur la carte les unités de renfort prévues pour le tour en cours. Ils peuvent assigner les pas de remplacement disponibles aux unités d'infanterie éligibles. Marquez ces unités avec des marqueurs « Repl » (ou « Done » dans *Tannenberg*).

#### 5.33 Phase opérationnelle

Les deux jeux de *Clash of Giants I* (*The Marne* et *Tannenberg*) ont une séquence légèrement différente de *First Ypres* et *Galicja*.

Dans *The Marne* et *Tannenberg*, le joueur actif choisit une armée, lance un dé et se reporte au résultat sur la piste de commandement de l'armée sélectionnée. Ceci détermine le potentiel de mouvement actuel

pour toutes les unités de cette armée. Placez le MCA sur la piste de commandement pour vous en souvenir. Le joueur actif peut ensuite déplacer les unités de l'armée actuellement active dans la limite de ce potentiel de mouvement. Les unités sous un marqueur *Done* ou *Repl* ne peuvent pas être déplacées. Répétez la procédure pour chaque armée dans la force du joueur.

Dans *First Ypres* et *Galicie*, les deux joueurs placent tous les MCA dans un récipient opaque. Le joueur Allemand/Autrichien (tours impairs) ou Allié/Russe (tours pairs) tire un MCA au hasard. Le joueur approprié lance ensuite un dé et se reporte au résultat sur la piste de commandement de l'armée sélectionnée. Ceci détermine le potentiel de mouvement actuel pour toutes les unités de cette armée. Placez le MCA sur la piste de commandement pour vous en souvenir. Le joueur propriétaire peut ensuite déplacer les unités de l'armée actuellement active dans la limite de ce potentiel de mouvement. Les unités sous un marqueur *Done* ou *Repl* ne peuvent pas être déplacées. Chaque MCA tiré est considéré comme une phase opérationnelle indépendante. Répétez la procédure pour chaque MCA dans le récipient.

### 5.34 Phase de combat

Dans *The Marne* et *Tannenberg*, le joueur actif peut utiliser ses unités pour attaquer des unités ennemies adjacentes selon les règles de combat.

Dans *First Ypres* et *Galicie*, le joueur actuellement actif peut déclarer son unique combat pour le tour, après avoir conduit tous les mouvements du commandement d'armée qui vient juste d'être sélectionné. Il peut alors utiliser les unités de n'importe quelle armée (pas seulement celles de l'armée actuellement activée) pour attaquer toutes les unités ennemies adjacentes selon les règles de combat.

### 5.35 Phase de récupération

Le joueur actif (ou les deux joueurs dans une phase mutuelle) retire tous les marqueurs « Done »/« Repl » des unités amies.

### 5.36 Phase d'avancement du tour de jeu/de victoire

Les deux joueurs retirent tous les MCA de leur piste de commandement. Avancez le marqueur de tour de jeu et commencez un nouveau tour par la phase mutuelle de détermination du ravitaillement. A la fin du dernier tour, déterminez la victoire conformément aux règles de la partie en train d'être jouée (voir le livre des batailles).

## 6.0 EMPILEMENT

### 6.1 En général

L'empilement est le fait d'avoir plus d'une unité dans un même hexagone au même moment. Les limites d'empilement n'entrent en vigueur qu'à la fin de chaque phase opérationnelle, lors du placement d'unités sur la carte et au cours de la phase de combat. Les unités qui se trouvent être empilées en excès par rapport aux limites d'empilement à cet instant sont éliminées par le joueur propriétaire. Tant que les limites d'empilement sont observées dans chaque hexagone aux moments indiqués, il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant traverser ou entrer dans un hexagone donné durant les phases opérationnelles d'un joueur.

### 6.2 Limites d'empilement

Un joueur peut empiler jusqu'à deux unités de n'importe quelle taille dans un même hexagone. Un joueur peut empiler jusqu'à trois unités si au moins deux d'entre elles appartiennent au même corps (c'est-à-dire qu'elles partagent la même désignation de commandement de corps). Les fortifications et les marqueurs informatifs ne comptent jamais dans ces limites.

## 6.3 Empilement de la cavalerie

Une unité de cavalerie ne peut pas s'empiler avec un fort ou une unité d'infanterie.

## 7.0 ZONES DE CONTROLE

### 7.1 En général

Toutes les unités de combat, quelles que soient leur taille, leur type ou leur puissance de combat actuelle, exercent une zone de contrôle (ou ZdC) qui s'étend dans les six hexagones adjacents à l'hexagone occupé par l'unité. *Exceptions : les ZdC ne s'étendent pas à travers des côtés d'hexagone de lac ou de mer et à l'intérieur ou au dehors de certains autres types de terrain indiqués sur la table des effets du terrain. Les unités non ravitaillées n'exercent pas de ZdC.*

### 7.2 Effets des ZdC

Les unités doivent stopper leur mouvement lorsqu'elles pénètrent dans une ZdC ennemie. Aucune unité ne peut se déplacer directement d'une ZdC ennemie à une autre, excepté pour l'avance après combat et la retraite de secours [11.5]. Les unités ne peuvent pas tracer de ravitaillement ni reculer à travers une ZdC ennemie. Les ZdC ennemies ne sont annulées par la présence d'une unité amie que pour le ravitaillement, le recul et la retraite de secours. Des unités dans plusieurs hexagones désirant se combiner pour attaquer un même hexagone peuvent le faire pourvu que toutes les unités ennemies dans leur ZdC soient attaquées ou aient déjà été attaquées durant cette phase de combat par d'autres unités amies.

## 8.0 RAVITAILLEMENT

### 8.1 En général

Les unités ont besoin d'être ravitaillées pour opérer à pleine efficacité. L'état de ravitaillement de toutes les unités d'un joueur est déterminé une fois par tour, lors de la phase de détermination du ravitaillement de ce joueur (ou mutuelle) et dure toujours jusqu'à la prochaine phase de détermination du ravitaillement de ce joueur (ou mutuelle).

### 8.2 Comment les unités sont ravitaillées

Les unités sont ravitaillées lorsqu'elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement (un chemin d'hexagones) vers une source de ravitaillement de leur camp. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement.

**8.21 Hexagones de source de ravitaillement.** Les sources de ravitaillement pour chaque camp sont indiquées dans le livre des batailles. Même s'ils sont capturés, les hexagones de source de ravitaillement d'un camp ne fonctionnent jamais comme sources de ravitaillement pour les unités de l'autre camp. Si vous recapturez l'une de vos propres sources de ravitaillement, celle-ci fonctionnent de nouveau comme un hexagone de source de ravitaillement.

**8.22 Tracer une ligne de ravitaillement.** Les unités sont ravitaillées lorsqu'elles peuvent tracer un chemin d'hexagones de n'importe quelle longueur depuis leur position vers un hexagone de source de ravitaillement approprié. Les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées dans un hexagone contenant une ZdC ennemie, des unités ennemies ou des forts ou des zones fortifiées ennemis intacts. *Exception : la présence d'une unité amie dans un hexagone annule une ZdC ennemie dans ce cas.*

CINQ PREMIERS HEXAGONES : bien qu'une ligne de ravitaillement puisse être de n'importe quelle longueur, seuls les cinq premiers hexagones comptés à partir de l'unité peuvent être tracés dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Le reste du chemin vers la source de ravitaillement doit être tracé depuis un hexagone vers un hexagone dans les directions autorisées par la boussole de recul du camp.

### 8.3 Procédure

- 1) Retirez les marqueurs de ravitaillement et de non ravitaillement des unités pouvant tracer une ligne de ravitaillement.
- 2) Toutes les unités déjà signalées par un marqueur de ravitaillement réduit (d'un précédent tour) et toujours incapables de tracer une ligne de ravitaillement voient leur marqueur être retourné sur sa face « OoS » (« Out of Supply »/non ravitaillé). Une unité déjà sous un marqueur « OoS » reste simplement non ravitaillée.
- 3) Toutes les unités sans marqueur et incapables de tracer une ligne de ravitaillement doivent être marquées d'un marqueur de ravitaillement réduit.

### 8.4 Effets

**8.41 Effets du ravitaillement réduit.** Le ravitaillement réduit est une étape intermédiaire avant d'être non ravitaillé. Une unité signalée par un marqueur de ravitaillement réduit n'est pas éligible pour recevoir des remplacements mais sinon fonctionne normalement.

**8.42 Effets du non ravitaillement.** Une unité non ravitaillée souffre des effets suivants :

- Elle perd sa ZdC
- Sa valeur d'efficacité tactique est réduite de 2 (mais jamais en dessous de 2)
- Son potentiel de mouvement est réduite de 1
- Elle n'est pas éligible pour recevoir des remplacements
- Les unités d'infanterie signalées par un marqueur de non ravitaillement ne peuvent pas ignorer les ZdC de cavalerie lors des reculs
- Elle ne peut pas ouvrir la porte pour la retraite de secours [11.5].

Etre non ravitaillé ne provoque pas d'autres effets – une unité ne perd jamais de pas du fait de son statut « non ravitaillée ».

### 8.5 Ravitaillement par fort

Chaque hexagone de fort ami peut fournir du ravitaillement à l'équivalent de deux brigades ou d'une division empilées dans son hexagone durant la phase de détermination du ravitaillement. Les forts en eux-même ne nécessitent pas de ravitaillement.

## 9.0 RENFORTS ET REMPLACEMENTS

### 9.1 En général

Les renforts sont de nouvelles unités qui entrent en jeu pour la première fois. Les remplacements sont des troupes utilisées pour reconstruire (faire revenir à pleine puissance) des unités existantes qui ont subi des pertes au combat.



---

## 9.2 Renforts

Les renforts entrent en jeu lors du tour indiqué sur l'unité et conformément au livre des batailles. L'entrée de renforts ne peut pas être retardée. Les renforts entrent toujours pleinement ravitaillés et peuvent opérer normalement une fois placés sur la carte.

## 9.3 Remplacements

Les remplacements permettent à des unités à deux pas qui sont réduites de regagner un pas perdu. La disponibilité des remplacements est détaillée dans le livre des batailles.

**9.31 Restrictions au remplacement.** Seules les unités d'infanterie avec deux pas peuvent recevoir des remplacements. Les remplacements sont utilisés pour reconstruire une unité réduite (un pas) pour qu'elle retrouve sa pleine puissance (deux pas). Une unité déjà à pleine puissance ne peut pas recevoir de remplacements. Les unités éliminées ne peuvent pas être remises en jeu en utilisant les remplacements. Pour être éligible en vue de remplacement, une unité doit être pleinement ravitaillée (pas par un fort) (sans marqueur de ravitaillement réduit ou de non ravitaillement).

**9.32 Procédure.** Indiquez les unités avec un marqueur de remplacement lors de la phase de renfort/remplacement et augmentez la puissance des unités en les retournant sur leur face à deux pas. Tant qu'elle a un marqueur de remplacement, l'unité ne peut ni se déplacer ni attaquer.

## 10.0 COMMANDEMENT

### 10.1 En général

A chaque tour, les joueurs doivent lancer un dé sur leur piste de commandement (imprimée sur la carte) pour chaque commandement, afin de déterminer le potentiel de mouvement actuel de leurs unités de combat. Généralement, un jet de dé est effectué à chaque tour, pour chaque commandement au niveau de l'armée, et toutes les unités de ce commandement ont le même potentiel de mouvement durant ce tour. Un joueur lancera un jet de dé pour chaque commandement et déplacera ce dernier individuellement. Il finira tous les mouvements pour un commandement donné avant de lancer le dé sur la piste de commandement pour le prochain. L'ordre dans lequel on lance le dé pour les commandements est déterminé par les règles du livre des batailles. Le commandement affecte seulement le mouvement, pas le combat.

### 10.2 Pistes de commandement

Chaque commandement possède sa propre piste de commandement. Si une piste contient deux fourchettes de lancer de dé (l'une dans la partie supérieure de la piste et l'autre dans la partie inférieure), le livre des batailles indique laquelle utiliser.

### 10.3 Exceptions au jet de dé de commandement

Dans tous les cas, les exceptions que l'on trouve dans le livre des batailles ont priorité sur les règles ci-dessus.

## 11.0 MOUVEMENT OPERATIONNEL

### 11.1 En général

Le potentiel de mouvement d'une unité est déterminé par le jet de dé sur la piste de commandement de son armée et peut changer d'un tour sur l'autre. Le chiffre qui en résulte est le nombre de points de

mouvement (PM) disponibles pour le mouvement de l'unité durant sa phase opérationnelle. Un joueur peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités au sein de chacune de ses phases opérationnelles. Les unités se déplacent d'hexagone en hexagone, en payant, pour ce faire, un nombre de PM variable selon le terrain qui se trouve dans l'hexagone entré et/ou les côtés d'hexagone traversés. Les coûts sont détaillés dans le tableau des effets du terrain.

## 11.2 Limites

- Les points de mouvement ne peuvent pas être accumulés d'un tour sur l'autre, ni être transférés d'une unité à une autre.
- Les unités qui se déplacent n'ont pas besoin de dépenser tous les points disponibles avant de s'arrêter.
- Le mouvement de chaque unité doit être achevé avant que celui d'une autre unité commence.
- Une fois qu'un mouvement est terminé, un joueur ne peut le modifier que si son adverse le lui autorise.
- Aucune unité ne peut se déplacer plus d'une fois par tour.
- Une unité avec un marqueur « Done » ou de remplacement ne peut pas se déplacer. Les avances et les reculs effectués durant la phase de combat ne sont pas considérés comme des mouvements en ce qui concerne cette règle.

## 11.3 Effets du terrain

La plupart des hexagones sur la carte peuvent être entrés au prix de 1 PM chacun. Certains terrains ont des coûts/restrictions supplémentaires.

**Terrain accidenté, forêts et marécages.** Il coûte 2 PM pour entrer dans un hexagone contenant du terrain accidenté, des forêts ou des marécages.

**Rivières.** Il coûte 1 PM supplémentaire pour traverser un côté d'hexagone de rivière majeure.

**Zones fortifiées.** Il coûte aux unités ennemies (seulement) la totalité de leur potentiel de mouvement actuel pour entrer dans un hexagone de zone fortifiée intacte. Les unités ennemies ne peuvent entrer dans un tel hexagone que si elles commencent adjacentes à lui.

**Forts.** Une unité ne peut jamais entrer dans un hexagone contenant un fort ennemi. Le fort doit être préalablement éliminé au combat.

**Forêt en terrain accidenté, montagne.** Il coûte 3 PM pour entrer dans un hexagone contenant une forêt en terrain accidenté ou une montagne.

**Terrain inondé.** Il coûte aux unités la totalité de leur potentiel de mouvement actuel pour entrer dans un hexagone contenant du terrain inondé. Les unités ne peuvent entrer dans un tel hexagone que si elles commencent adjacentes à lui.

**Terrain interdit.** Les unités ne peuvent jamais entrer dans des hexagones contenant des unités ennemies ou des forts ennemis intacts, ni se déplacer dans des hexagones de pleine mer ou de lac, ni traverser des côtés d'hexagone de pleine mer ou de lac.

**Col.** Un hexagone de col est un hexagone avec un symbole de montagne reliant deux côtés d'hexagone opposés. Une unité entrant ou sortant d'un col par l'un de ces côtés d'hexagone dépense 1 PM seulement.

*NOTE : Les voies ferrées n'annulent pas le coût de l'autre terrain pour le mouvement opérationnel.*

## 11.4 Mouvement minimal

Toutes les unités avec un potentiel de mouvement de 1 ou plus peuvent toujours se déplacer d'un hexagone quel que soit le coût du mouvement (sujet aux restrictions et aux interdictions liées au mouvement normal, au terrain, au commandement et aux ZdC).

## 11.5 Retraite de secours

Une unité ravitaillée qui ne s'est pas encore déplacée peut annuler, en ce qui concerne le mouvement, une ZdC ennemie s'étendant dans son hexagone, pour toutes les unités amies (seulement) adjacentes, pourvu que ces unités se déplacent uniquement dans une direction autorisée par le recul et qu'elles ne terminent pas leur mouvement adjacentes à une unité ennemie. L'unité annulant la ZdC ennemie (qui ouvre la porte) pour la ou les unité(s) retraitant, peut se déplacer normalement après qu'une telle retraite ait été accomplie.

## 11.6 Restrictions de la cavalerie

La cavalerie ne peut jamais terminer son mouvement dans un fort ou une zone fortifiée ami, ni être empilée avec une unité d'infanterie amie. La cavalerie ne peut jamais entrer dans un hexagone de zone fortifiée ennemie intacte.

*NOTE DE CONCEPTION : L'interdiction concernant l'empilement de la cavalerie avec de l'infanterie ou dans des hexagones de fort est destinée à prévenir des tactiques anachroniques. En 1914, la cavalerie opérait beaucoup comme une force indépendante de reconnaissance, de diversion et, moins souvent, de raid.*

# 12.0 COMBAT

## 12.1 En général

Dans *The Marne* et *Tannenberg*, lors de la phase de combat de votre camp, vous pouvez attaquer toutes les unités ennemies à travers des côtés d'hexagone jouable adjacents à vos unités.

Dans *First Ypres* et *Galicia*, chaque joueur peut déclarer un segment de combat maximum à la fin de n'importe quelle phase opérationnelle, après avoir effectué tous les mouvements désirés. Toutes les unités de combat amies éligibles sur la carte, pas seulement celles du commandement d'armée qui vient juste d'être activé, peuvent engager un combat. Les unités indiquées par un marqueur de remplacement ou de mouvement stratégique ne peuvent pas attaquer. Lors des combats de votre camp, vous pouvez attaquer tous les ennemis à travers des côtés d'hexagone jouable qui sont adjacents à vos unités.

Le joueur actif est toujours considéré comme l'attaquant et l'autre joueur est le défenseur, quelle que soit la situation générale sur la carte. L'attaque est toujours volontaire mais, lorsqu'elle est conduite, suivez les procédures ci-dessous.

## 12.2 Qui peut attaquer

Un hexagone occupé par l'ennemi peut être attaqué dans une bataille par autant d'unités que vous pouvez en engager depuis les hexagones qui l'entourent. Ainsi, un seul et même hexagone en défense peut potentiellement être attaqué par un maximum de six piles ennemies adjacentes. Cependant, une même attaque ne peut avoir pour objectif plus d'un hexagone (cela signifie que les combats contre plusieurs hexagones en défense ne sont pas autorisés). Toutes les unités dans un hexagone qui défendent doivent se défendre ensemble. Toutes les unités dans un hexagone qui attaquent ne sont pas dans l'obligation d'attaquer ensemble. Certaines unités en attaque peuvent attaquer un hexagone différent, ou ne pas

attaquer du tout. Les unités ayant leur valeur de puissance de combat/pas entre parenthèses ne peuvent jamais attaquer. Aucune unité en attaque ne peut attaquer plus d'une fois par phase de combat, et aucune unité qui défend ne peut être attaquée plus d'une fois par phase de combat.

### 12.3 Indivisibilité des unités

Aucune unité en attaque ne peut diviser sa valeur de combat et l'appliquer à plus d'une bataille. De la même façon, aucune unité en défense ne peut avoir une partie de son facteur de défense être attaquée par un ou plusieurs attaquants alors qu'une autre partie est attaquée par d'autres attaquants.

### 12.4 Attaques combinées

Des unités situées dans des hexagones différents peuvent se combiner pour attaquer un seul et même hexagone SEULEMENT si toutes les autres unités ennemies dans la ZdC des attaquants seront, ou ont déjà été, attaquées par d'autres unités amies durant cette phase de combat. La cavalerie et l'infanterie ne peuvent jamais être combinées ensemble dans une attaque.

### 12.5 Enchaînement d'attaques

A part les restrictions décrites plus haut, il n'y a pas de limite au nombre d'attaques que chaque joueur peut initier durant sa phase de combat. L'attaquant n'a pas besoin de déclarer toutes les attaques à l'avance, et il peut les résoudre dans l'ordre qu'il désire tant que la résolution de l'une est achevée avant le début de la suivante.

### 12.6 Puissances de combat et valeurs d'efficacité tactique

La puissance de combat d'une unité équivaut à sa valeur de pas actuelle (en gros une mesure de la taille des unités). Les puissances de combat sont utilisées pour déterminer les probabilités d'un combat particulier et les modificateurs au jet de dé (MJD) qui en résultent pour l'étape de résolution du combat. La puissance de combat peut être modifiée par le terrain, comme il est montré dans le tableau des effets du terrain. Des pertes de pas sont infligées suite aux combats. La valeur d'efficacité tactique, ou VET, (le plus petit chiffre dans le coin inférieur droit de l'unité) est une mesure de l'habileté de l'unité au combat qui inclut son entraînement, ses chefs et son armement. La VET d'une unité peut être diminuée par le statut de son ravitaillement.

### 12.7 Procédure du combat

L'attaquant désigne toutes les unités attaquantes et l'hexagone en défense (toutes les unités ennemies dans l'hexagone doivent défendre ensemble). Il calcule les probabilités du combat comme expliqué plus bas et se reporte à la table des combats pour déterminer les modificateurs au jet de dé (MJD), s'il y en a, pour la résolution du combat. Le MJD utilisé sur les unités attaquantes se trouve à gauche de la barre oblique (/), le MJD utilisé sur les unités qui défendent se trouve à droite. Un « N » signifie que les unités de ce camp ne peuvent pas être affectées par ce combat particulier. Pour résoudre le combat, chaque joueur lance un dé pour ses propres unités (le défenseur en premier) en utilisant les MJD (s'il y en a) obtenus lors du calcul des probabilités du combat.

**12.71 Probabilités du combat.** Le joueur qui attaque doit s'efforcer d'avoir davantage de facteurs d'attaque impliqués dans une bataille donnée que n'en a le défenseur. De telles batailles sont appelées « attaques à fortes probabilités ». Le joueur attaquant calcule ses probabilités. Ajoutez les facteurs d'attaque de toutes les unités attaquantes impliquées dans la bataille ; puis additionnez les facteurs de défense des unités qui défendent. Divisez le total des attaquants par celui des défenseurs et arrondissez à l'inférieur.

**12.72 Limite des pertes de l'attaquant.** La table indique également le nombre maximal d'unités attaquantes (limite des pertes de l'attaquant) pouvant être affectées (qui doivent effectuer un jet de dé de combat) dans ce combat. Cette limite peut être affectée par certains terrains, par exemple des forts et des zones fortifiées. Lorsque l'attaquant a plus d'unités impliquées que ce qu'il doit impliquer dans le résultat du combat, il peut choisir lesquelles unités participeront. Il doit lancer le dé pour toutes les divisions avant de le faire pour les brigades ; dans *Galicia*, il doit lancer le dé pour tous les corps avant de le faire pour les divisions.

### Table de résolution des combats

<i>Probabilités du combat</i>							
1-3*	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-5	6-1
+2/N	+1/-1	0/0	-1/+1	-2/+2	-3/+3	-3/+3	N/+3
Toutes	Toutes	Toutes	4**	3**	2**	1**	Aucune**
<b>MJD</b>							
<b>Limite des pertes de l'attaquant</b>							

\*Seules les unités attaquantes doivent lancer le dé à des probabilités de 1-3 ou moins – les unités en défense ne sont pas affectées. Toutes les unités attaquantes doivent lancer un dé et chacune doit appliquer un MJD de +2.

\*\*Traitez comme « Toutes » si attaque contre des zones fortifiées ou des forts.

N : ne lancez pas de dé pour les défenseurs à 1-3 ou moins ; ne lancez pas de dé pour l'attaquant à 6-1 ou plus. *Exception : dans les attaques sur des zones fortifiées ou des forts à 6-1 ou plus, les attaquants le traitent comme du -3 à la place.*

Toutes : toutes les unités attaquantes doivent lancer un dé de perte.

Les jets de dé modifiés supérieurs à 6 ou inférieurs à 1 sont toujours traités respectivement comme 6 et 1. Les résultats naturels au dé de 1 et 6 ignorent les MJD.

*EXEMPLE 1 : A une probabilité de 2-1, la table indique -1/+1. Ceci indique que toutes les unités attaquantes soustrairont 1 au résultat de leur jet de dé de résolution de combat, tandis que toutes les unités en défense ajouteront 1 au résultat de leur jet de dé de résolution de combat. La limite des pertes de l'attaquant est 4, donc si cinq unités ou plus étaient impliquées dans cette attaque, l'attaquant ne devra lancer de dé pour résoudre le combat que pour quatre d'entre elles (au choix de l'attaquant).*

*EXEMPLE 2 : Pour une probabilité d'attaque de 4-1 impliquant quatre unités attaquantes contre des défenseurs situés en terrain clair, l'attaquant choisira deux des quatre unités (la limite des pertes de l'attaquant à cette probabilité) pour le jet de dé de résolution du combat. A une probabilité de 4-1, il soustraira 3 à chaque jet de dé.*

**12.73 Limite des MJD.** Les jets de dé ne peuvent jamais être modifiés au-dessus de 6 ou au-dessous de 1.

**12.74 Jets de dé non modifiés.** Les résultats naturels au dé de 1 et 6 ne sont jamais modifiés par les MJD. Un résultat de 1 est toujours « Sans Effet » tandis qu'un résultat de 6 est toujours une « Perte de Pas ».

**12.75 Jets de dé du défenseur.** Le défenseur doit lancer UN DÉ POUR CHAQUE unité en défense. Si le résultat modifié au jet de dé est inférieur ou égal à la VET de l'unité, il n'y a pas d'effet. Si le résultat modifié au jet de dé est supérieur à la VET de l'unité, l'unité en défense perd un pas et doit immédiatement reculer d'un nombre d'hexagones égal à la différence entre le résultat modifié au jet de dé et sa VET (jusqu'à un maximum de trois hexagones). Seules les unités qui subissent une perte de pas doivent reculer. Toute unité en défense qui n'est pas affectée reste sur place.

**12.76 Jets de dé de l'attaquant.** Après que le défenseur ait résolu le combat pour toutes ses unités, l'attaquant doit lancer le dé UNE FOIS POUR TOUTES LES UNITÉS QUI ATTAQUENT (mais il n'a pas besoin de lancer de dé pour plus d'unités que sa limite des pertes de l'attaquant, sauf s'il attaque un hexagone de fort ou de zone fortifiée). Si le jet de dé modifié de l'unité en attaque est supérieur à sa VET, cette unité subit une perte de pas. Les unités en attaque ne reculent jamais.

**12.77 Avance après combat.** Si toutes les unités en défense sont forcées de reculer ou sont éliminées (ou sont de la cavalerie qui recule avant combat [13.2]), l'attaquant peut faire avancer dans l'hexagone (sans se préoccuper des ZdC ennemies) certaines ou toutes les unités en attaque survivantes, jusqu'à la limite d'empilement. La décision d'avancer doit être prise immédiatement, avant que tout autre bataille ne soit résolue. De telles unités ne peuvent pas attaquer une nouvelle fois durant ce tour, mais peuvent être utiles pour couper la retraite ou le ravitaillement d'unités ennemies. Le défenseur n'avance jamais après combat.

## 12.8 Reculs

**12.81 Distance de recul.** Une unité en défense obligée de subir une perte de pas doit immédiatement reculer d'un nombre d'hexagones égal à la différence entre son jet de dé de résolution de combat modifié et sa VET. Aucune unité ne peut être forcée de reculer de plus de trois hexagones. Reculez chaque unité quand son jet de dé est effectué, les unités reculent individuellement, pas en piles. *Exception : les unités défendant des forts ou des zones fortifiées peuvent ignorer (si le joueur le désire) tous les résultats de recul. Le joueur en défense peut choisir de reculer normalement depuis de tels hexagones.*

**12.82 Direction de recul.** Les unités doivent reculer, si possible, dans une direction indiquée par la boussole de recul de leur camp. Elles peuvent reculer dans une autre direction uniquement pour éviter une élimination due à des ZdC ennemies et des hexagones ou des côtés d'hexagone impassables (y compris le bord de la carte). Le joueur propriétaire détermine le chemin du recul.

**12.83 Empilement durant le recul.** Faites reculer uniquement la ou les unité(s) d'une pile forcée(s) de reculer (ne faites pas reculer celle(s) ne subissant pas de perte de pas). Les limites d'empilement doivent être observées à la fin du recul d'une unité – si le seul hexagone dans lequel une unité peut reculer provoquerait un surempilement, reculez cette unité d'hexagones supplémentaires jusqu'à atteindre un hexagone où elle se trouve dans les limites d'empilement. S'il n'y a pas de tel hexagone, l'unité est éliminée.

**12.84 ZdC ennemies.** Les unités ne peuvent pas reculer dans ou à travers des ZdC ennemies, mais la présence d'unités amies annule les ZdC ennemies en ce qui concerne le recul. *Exception : les unités d'infanterie sans marqueur de non ravitaillement peuvent ignorer les ZdC de cavalerie, mais seulement en ce qui concerne le recul.*

**12.85** Si une unité recule dans un hexagone qui est ultérieurement attaqué au sein de cette même phase de combat, l'unité n'ajoute rien à la défense et est automatiquement éliminée si le défenseur subit des pertes.

## 12.9 Effets du terrain sur les combats

**12.91 Facteurs de défense.** Les hexagones contenant du terrain accidenté, de la forêt, des marécages et des villes ajoutent 1 facteur de combat (total) pour la ou les unité(s) défendant à l'intérieur de cet hexagone. Les hexagones attaqués seulement à travers des rivières (ou une combinaison de rivières et de rivières majeures) ajoutent 1 facteur de défense également. Tous ces effets sont cumulatifs ; par conséquent des unités défendant dans une ville située sur du terrain accidenté et attaquées à travers une rivière ajouteront un total de 3 facteurs de défense à leur puissance de combat.

**12.92 Décalage de colonne.** Les unités défendant dans des hexagones contenant des cités, des forts, des zones fortifiées, du terrain accidenté boisé, des montagnes, des cols ou attaquées seulement à travers des rivières majeures obtiennent un décalage d'une colonne vers la gauche dans les probabilités des combats. Ceci est cumulatif avec les autres effets du terrain.

**12.93 Reculs ignorés.** Les unités qui défendent dans des forts et des zones fortifiées peuvent ignorer (si le joueur le désire) tous les résultats de recul. Le joueur en défense peut choisir de reculer normalement de tels hexagones. Dans *First Ypres*, les unités dans des cités, des villes ou des villages peuvent également ignorer les résultats de recul.

**12.94 Terrain interdit.** Les unités ne peuvent pas attaquer à travers des côtés d'hexagone interdit ou depuis des hexagones inondés.

## 13.0 FORTS

Les forts sont imprimés sur la carte. Ils ne comptent pas dans l'empilement. Les forts n'ont pas eux-mêmes de ZdC, mais les unités à l'intérieur si.

**Les forts dans les combats.** Les forts sont des unités de combat à deux pas avec une VET de 5. Ils ne peuvent jamais attaquer. La limite des pertes de l'attaquant est ignorée lors d'attaques contre des hexagones de fort. Les unités défendant dans un hexagone de fort (mais pas les forts se défendant seuls) obtiennent un décalage d'une colonne sur la gauche dans les probabilités du combat. Les unités défendant dans un hexagone de fort ignorent les résultats de recul. Utilisez un marqueur réduit/détruit lorsqu'un fort subit une perte de pas ou est éliminé. S'il est éliminé, il ne peut être reconstruit.

## 14.0 CAVALERIE



### 14.1 Restrictions de mouvement

- Une unité d'infanterie ne peut jamais terminer son mouvement empilée avec une unité de cavalerie.
- La cavalerie ne peut jamais entrer dans un fort ou une zone fortifiée ennemi intact.
- La cavalerie ne peut jamais terminer son mouvement dans le même hexagone qu'une unité d'infanterie, un fort ou une zone fortifiée ami.

### 14.2 Restrictions durant les combats

- Les unités de cavalerie ne peuvent jamais attaquer d'unité d'infanterie.
- Les unités de cavalerie et d'infanterie ne peuvent jamais se combiner dans une attaque.
- Une unité de cavalerie attaquée par de l'infanterie a automatiquement une VET de 1 et la limite des pertes de l'attaquant est toujours 1.

- Les unités d'infanterie sans marqueur de non ravitaillement peuvent toujours ignorer les ZdC de cavalerie ennemie, pour le recul seulement.
- La cavalerie peut reculer avant le combat [14.3].

### 14.3 Recul avant combat

Les unités en défense dans un hexagone ne contenant que des unités de cavalerie peuvent reculer avant le combat lorsqu'elles sont attaquées par une force ne contenant pas de cavalerie. La décision de reculer doit être faite avant que le jet de dé de résolution du combat ne soit effectué. Faites immédiatement reculer les unités de deux hexagones en respectant les mêmes restrictions que les reculs suite aux combats, excepté que le recul de la cavalerie avant le combat DOIT se faire dans une direction autorisée par la boussole de recul pour ce camp (sinon l'unité ne peut pas reculer). Les unités empilées ensemble doivent reculer vers le même hexagone. L'attaquant peut avancer dans l'hexagone laissé vacant. De telles unités qui avancent ne peuvent pas lancer d'autre attaque durant ce tour.

### 14.4 Recul de la cavalerie

La cavalerie peut tenter de reculer avant le combat lorsqu'elle est attaquée par de la cavalerie ennemie. Le défenseur doit lancer le dé une fois pour chaque unité de cavalerie qui désire reculer. Si le résultat au dé est inférieur ou égal à la VET actuelle de l'unité, l'unité peut reculer. Faites immédiatement reculer l'unité de deux hexagones en respectant les mêmes restrictions que les reculs suite aux combats, excepté que le recul de la cavalerie avant le combat DOIT se faire dans une direction autorisée par la boussole de recul pour ce camp (sinon l'unité ne peut pas reculer). Si toutes les unités de cavalerie dans un tel hexagone parviennent à reculer, alors la cavalerie en attaque peut avancer de DEUX hexagones en ignorant les ZdC ennemies. Le premier hexagone entré doit être l'hexagone qui devait être attaqué. La cavalerie qui avance ne peut pas lancer d'autre attaque durant ce tour

## CREDITS

**Conception :** Ted Raicer

**Développeurs :** Andy Lewis, Ted Raicer

**Directeur artistique, couverture et conception de la boîte :** Rodger B. MacGowan

**Cartes :** Leland Myrick

**Pions et présentation des règles :** Mark Simonitch

**Coordination de la production :** Tony Curtis

**Testeurs :** Bill Edwards, Andy Maly, Dave Powell et John Vasilakos

**Correcteurs :** Kevin Duke

**Producteurs :** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

**Traduction française :** Arnauld Della Siega ([naviresterrestres@free.fr](mailto:naviresterrestres@free.fr) ou <http://naviresterrestres.free.fr>)



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

© 2006 GMT Games, LLC