

# Clash of Giants II

## Les campagnes de Galicie et d'Ypres de 1914

*Conception du jeu Ted Raicer*



## LIVRE DES BATAILLES

### Sommaire

#### La campagne de Galicie, 1914

1.0 Introduction.....	2
2.0 Composants.....	2
3.0 Mise en place du jeu .....	3
4.0 Comment gagner.....	4
5.0 Séquence de jeu .....	4
6.0 Empilement.....	5
7.0 Ravitaillement.....	6
8.0 Renforts et remplacements .....	6
9.0 Commandement.....	7
10.0 Règles de combat supplémentaires.....	8

#### La campagne de la bataille d'Ypres

1.0 Introduction.....	10
2.0 Composants.....	11
3.0 Mise en place du jeu .....	11
4.0 Comment gagner.....	12
5.0 Séquence de jeu .....	12
6.0 Ravitaillement.....	14
7.0 Renforts et remplacements.....	14
8.0 Mouvement stratégique par rails.....	15
9.0 Commandement.....	15
10.0 Règles de combat supplémentaires .....	16
11.0 Règles spéciales de cavalerie.....	17
12.0 Restrictions spéciales à l'empilement.....	18
13.0 Restriction du premier tour .....	18



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

# La campagne de Galicie, 1914

## 1.0 INTRODUCTION

### 1.1 Galicie, 1914

L'armée austro-hongroise débute la première guerre mondiale avec de mauvais plans de mobilisation, ce qui provoque le retard de sa 2<sup>nd</sup>e Armée sur le front de Galicie. Mais malgré cela, le Général Conrad ordonne à ses trois armées restantes d'engager les quatre armées russes du Général Ivanov le long d'un front de 320 kilomètres de long.

L'offensive autrichienne commence le 19 août, et le 23 août la 1<sup>ère</sup> Armée du Comte Dankl frappe la 4<sup>ème</sup> Armée russe à Krasnik. En trois jours de combats confus, la 1<sup>ère</sup> Armée repousse les Russes de 10 kilomètres, capturant 30 canons et faisant 6000 prisonniers. Le même jour, la 4<sup>ème</sup> Armée autrichienne attaque la 5<sup>ème</sup> Armée du Général Pavel Plehve à Komarov, à quelques 65 kilomètres au sud de Kholm, l'obligeant à retraiter.

Mais sur la droite de Conrad, le désastre apparaît lorsque la 3<sup>ème</sup> Armée autrichienne prend l'offensive contre des forces près de deux fois plus nombreuses. Au 28 août, les contre-attaques russes forcent la 3<sup>ème</sup> Armée à se replier derrière la rivière Gnila Lipa. Le lendemain, un assaut combiné des 3<sup>ème</sup> et 8<sup>ème</sup> Armées russes met en déroute les Autrichiens. Plutôt que de se replier, Conrad ordonne à sa propre 4<sup>ème</sup> Armée d'attaquer dans les arrières de la 3<sup>ème</sup> Armée russe qui avance, exposant ses propres arrières à la 5<sup>ème</sup> Armée russe ralliée.

Les Russes attaquent le 6 septembre, engageant la 4<sup>ème</sup> Armée dans un combat peu concluant à Rava Russka, avant de tourner vers l'ouest pour menacer la ligne de ravitaillement de la 1<sup>ère</sup> Armée autrichienne. Dankl, déjà mis sous pression par la 4<sup>ème</sup> Armée réorganisée veut battre en retraite, mais Conrad refuse.

Ce n'est que le 11 septembre, ses armées commençant à se désintégrer sous la pression continue russe, que Conrad autorise une retraite. Incapable de se reformer le long du San, les Autrichiens continuent de reculer et s'arrêtent derrière la rivière Dunajec et la crête des Carpates. Toute la Galicie, à l'exception de la forteresse assiégée de Przemyśl, est perdue. Les pertes russes se montent à 250 000 hommes, mais les pertes autrichiennes atteignent le chiffre sidérant de 400 000 hommes, dont 100 000 faits prisonniers. L'armée autrichienne ne récupèrera jamais complètement.

Pourrez-vous faire mieux ? Nous sommes le 17 août 1914. Le *choc des géants* est sur le point de commencer...

## 2.0 COMPOSANTS

### 2.1 La carte

**2.11 Echelle.** Chaque hexagone sur la carte représente approximativement 14,5 kilomètres. Chaque tour représente le passage de 3 jours. Les unités sont des divisions.

**2.12 La boussole de recul.** Notez la boussole de recul pour chacun des camps sur la carte. Les unités autrichiennes reculent vers le sud, le sud-ouest et le nord-ouest. Les unités russes reculent vers le nord, le nord-est et le sud-est.

### 2.13 Abréviations historiques

Ca : Caucase	K : Kuban
Cos : Cosaque	LW : Landwehr
D : Don	PoL : Légion polonaise
GR : Grenadier	T : Terek
G : Garde	R : Réserve

## 3.0 MISE EN PLACE DU JEU

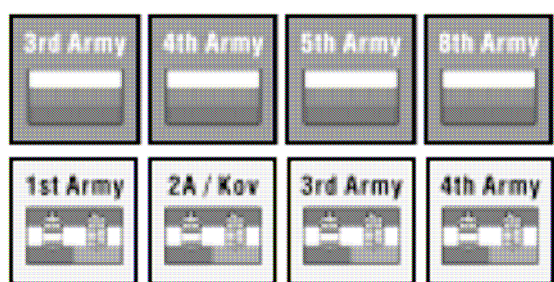
### 3.1 Mise en place des pions

Les deux joueurs doivent prendre toutes les unités qu'ils contrôlent et les diviser en deux piles : 1) les unités avec un code de mise en place de départ et 2) les unités avec un numéro de tour d'entrée comme renfort. Placez les renforts sur la piste d'enregistrement des tours.

**3.11 Mise en place russe.** Le joueur russe s'installe en premier. Toutes les unités russes de départ sont indiquées avec l'Armée (4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 8<sup>ème</sup>) à laquelle elles appartiennent initialement. En respectant les règles d'empilement, placez toutes les unités qui commencent la partie sur la carte en Russie, à l'intérieur des délimitations de leur armée. Les unités doivent être placées de façon à être ravitaillées et au moins à quatre hexagones (trois hexagones d'intervalle) de tout hexagone se trouvant en Autriche-Hongrie ou en Allemagne. Le joueur russe commence avec 0 point de victoire (0 PV)

**3.12 Mise en place autrichienne.** Le joueur autrichien s'installe en second. Toutes les unités autrichiennes de départ sont indiquées avec l'Armée (1<sup>ère</sup>, 4<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 2<sup>nde</sup>) à laquelle elles appartiennent. En respectant les règles d'empilement, placez toutes les unités qui commencent la partie sur la carte en Autriche-Hongrie, à l'intérieur des délimitations de leur armée. Aucune armée ne peut être placée en Allemagne. Les unités doivent être placées de façon à être ravitaillées et au moins à quatre hexagones (trois hexagones d'intervalle) de tout hexagone se trouvant en Russie. Notez que certaines unités de la 2<sup>nde</sup> Armée autrichienne sont des renforts et devront être placées sur la piste des tours. Le joueur autrichien commence le jeu en ayant le contrôle de 3 hexagones de point de victoire, mais ceux-ci ne sont pas comptés avant le tour 4. Par conséquent, placez le marqueur de PV sur la case 0 point de victoire.

**3.13 Mise en place des MCA.** Placez les quatre MCA autrichiens et les quatre MCA russes dans un récipient opaque.



## 4.0 COMMENT GAGNER

### 4.1 Victoire

La victoire est déterminée à la fin du tour de jeu correspondant aux 13-15 septembre (tour 10). Il y a 13 espaces de PV russes (tous en Autriche-Hongrie) et 7 espaces de PV austro-hongrois (certains en Russie et d'autres en Autriche-Hongrie). A partir de la phase de victoire du tour 4 et tous les tours suivants, le joueur austro-hongrois obtient 1 PV pour chaque espace de PV austro-hongrois qu'il contrôle actuellement en étant pleinement ravitaillé. Ceci inclut les espaces qu'il contrôlait lors d'un tour précédent. Une fois gagnés, les PV austro-hongrois ne sont jamais perdus, mais le joueur austro-hongrois ne peut jamais avoir plus de 8 PV. A la fin du tour 10, le joueur russe additionne le nombre d'hexagones de PV russes qu'il contrôle actuellement en étant pleinement ravitaillé. Si le nombre de PV russe est supérieur au nombre de PV autrichiens, le joueur russe gagne. Si le nombre de PV autrichiens est égal ou supérieur, le joueur autrichien gagne. Un match nul n'est pas possible.

### 4.2 Contrôle de l'hexagone

**4.21 Au départ.** En début de partie, le joueur autrichien contrôle tous les hexagones hors de Russie. Le joueur russe contrôle tous les hexagones en Russie.

**4.22 Contrôle d'hexagone de victoire.** Un joueur enregistre des points de victoire pour un hexagone donné si :

- 1) il contrôlait cet hexagone au début de la partie et qu'aucune unité ennemie n'est entrée dedans, ou
- 2) il contrôlait cet hexagone au début de la partie et qu'une unité amie ravitaillée était la dernière à être entrée dans cet hexagone, ou
- 3) le joueur adverse contrôlait l'hexagone au début de la partie et il est le dernier à entrer dans cet hexagone avec une unité d'infanterie amie ravitaillée. Les unités au ravitaillement réduit ne sont pas considérées comme ravitaillées dans le cadre de cette règle.

## 5.0 SEQUENCE DE JEU

### 5.1 La séquence du tour

Chaque tour de jeu représente trois jours de temps réel. La séquence pour un tour de jeu est décrite ci-dessous. Notez que la séquence ci-après est prioritaire sur la séquence générique du livre des règles standards.

### 5.2 La séquence de jeu

- I. Phase mutuelle de détermination du ravitaillement
- II. Phase mutuelle de renfort/de remplacement
- III. Phase opérationnelle
  - A. 1<sup>ère</sup> activation de commandement
  - B. 2<sup>ème</sup> activation de commandement
  - CH. 3<sup>ème</sup> à 8<sup>ème</sup> activation de commandement
- IV. Phase mutuelle de récupération
- V. Phase d'avancée du tour de jeu/de victoire

## 5.3 Phases et procédures

**5.31 Phases mutuelles de détermination du ravitaillement :** les deux joueurs vérifient les lignes de ravitaillement de toutes leurs unités. Retirez et/ou placez des marqueurs de ravitaillement réduit et de non ravitaillement comme spécifié par les règles de ravitaillement. Le statut de ravitaillement de toutes les unités déterminé dans cette phase perdure jusqu'à la prochaine phase mutuelle de détermination du ravitaillement des joueurs. Toutes les unités des deux camps commencent le tour 1 ravitaillées.

**5.32 Phases de renfort/remplacement :** les deux joueurs placent sur la carte tous les renforts prévus pour le tour en cours. Ils peuvent assigner les pas de remplacement disponibles à des unités d'infanterie éligibles. Indiquez ces unités avec des marqueurs de remplacement. Le joueur russe peut également remplacer à cet instant une division de cavalerie russe ou de cosaques éliminée. Elle peut être placée dans n'importe quel hexagone comportant une unité de cavalerie russe ou de cosaques pleinement ravitaillée et ne se trouvant pas dans une ZdC ennemie. Placez un marqueur de remplacement de cavalerie sur l'unité nouvellement créée ; elle ne peut ni se déplacer, ni attaquer ce tour, mais se défend normalement.

**5.34 Phases opérationnelles :** dans *Galicie*, chaque camp est divisé en quatre commandements d'armée indiqués sur la carte. Les joueurs placent tous les MCA disponibles dans un récipient opaque. Le joueur autrichien (tours impairs) ou russe (tours pairs) tire un MCA au hasard. Le joueur dont le MCA est tiré lance ensuite un dé et se reporte au résultat sur la piste de commandement de l'armée sélectionnée afin de déterminer 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 à l'intérieur des délimitations du MCA actif, jusqu'au maximum de leur potentiel de mouvement. Les unités sous un marqueur « Done » ou de remplacement ne peuvent pas se déplacer. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les MCA disponibles aient été tirés.

**5.35 Phase de combat :** Le joueur actuellement actif peut déclarer son unique combat pour le tour, après avoir conduit tous les mouvements du MCA qui vient juste d'être sélectionné. Il peut ensuite 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. Il peut déclarer l'utilisation d'un marqueur de soutien d'offensive à cet instant.

**5.37 Phase mutuelle de récupération :** les deux joueurs retirent tous les marqueurs « Done »/ « Repl. » des unités amies. Les unités réduites avec un marqueur de remplacement sont retournées sur leur recto (pleine puissance).

**5.38 Phase d'avancée du tour de jeu/de victoire :** les deux joueurs retirent tous les MCA des pistes de commandement. Avancez le marqueur de tour de jeu et commencez un nouveau tour de jeu par la phase mutuelle de détermination du ravitaillement. A partir du tour 4, ajoutez tout PV austro-hongrois actuellement contrôlé. A la fin du dernier tour de jeu, déterminez la victoire.

## 6.0 EMPILEMENT

### 6.1 Limites d'empilement

Les limites d'empilement dans *Galicie* sont modifiées comme suit : trois unités de cavalerie/de cavalerie cosaque ou deux unités d'infanterie par hexagone.

## 7.0 RAVITAILLEMENT

### 7.1 Hexagones de source de ravitaillement

Les sources de ravitaillement russes sont celles indiquées dans les hexagones de voie ferrée du bord de carte en Russie. Les hexagones de source de ravitaillement autrichiens sont ceux indiqués dans les hexagones de voie ferrée du bord de carte en Autriche ou en Allemagne.

### 7.2 Tracer une ligne de ravitaillement

Contrairement aux autres jeux de la série *Clash of Giants*, dans *Galicja* les voies ferrées sont utilisées pour tracer le ravitaillement. Pour être ravitaillée, une unité doit tracer une ligne de cinq hexagones maximum (quatre hexagones d'intervalle) vers une voie ferrée, puis le long d'un chemin d'hexagones de voies ferrées de n'importe quelle longueur vers un hexagone de source de ravitaillement. Dans *Galicja*, il n'est pas nécessaire que le ravitaillement suive la boussole de recul. Le chemin initial vers une voie ferrée ne peut pas traverser un hexagone situé en ZdC ennemi sauf si celui-ci est occupé par une unité amie. Une fois qu'une voie ferrée est atteinte, le chemin par voie ferrée peut ignorer les ZdC ennemies (mais pas les unités ennemies). *Exception : une unité située dans un hexagone de voie ferrée ne peut pas tracer de ravitaillement à travers une ZdC ennemie se trouvant dans un hexagone adjacent sauf si elle est occupée par une unité amie. (Ceci est fait pour diminuer l'utilité des raids profonds de cavalerie en coupant les lignes de ravitaillement ennemies, une tactique au succès très limité durant la Première Guerre Mondiale).*

Les voies ferrées ne sont pas utilisées pour le mouvement stratégique dans *Galicja*; cette capacité est représentée par l'arrivée et le placement de renforts.

### 7.3 Ravitaillement grâce aux forts

Chaque fort ami peut fournir du ravitaillement à deux unités d'infanterie empilées dans l'hexagone lors de la phase de détermination du ravitaillement.

### 7.4 Reddition

Contrairement aux autres batailles de la série, dans *Galicja* les unités non ravitaillées peuvent être éliminées. Les unités qui commencent la phase mutuelle de ravitaillement avec un marqueur de non ravitaillement du tour précédent, qui sont toujours non ravitaillées et ont actuellement des unités ou des ZdC ennemies dans chacun des hexagones jouables adjacents peuvent se rendre. Pour déterminer si elles se rendent, le joueur propriétaire doit lancer un dé et le comparer à leur VET. Si le résultat est supérieur à leur VET, elles se rendent et sont retirées de la partie – elles ne peuvent pas être remplacées.

## 8.0 RENFORTS ET REMPLACEMENTS

### 8.1 Renforts

**8.12 Renforts russes.** Le joueur russe place ses renforts en premier. Les renforts russes sont placés au tour indiqué sur l'unité. Ils peuvent être placés dans n'importe quel hexagone de ville ou urbain pleinement ravitaillé de Russie. Les unités peuvent être placées dans une ZdC ennemie. Les limites d'empilement s'appliquent. Les unités du même corps doivent entrer en jeu en tant qu'éléments de la même Armée, mais ne sont pas obligées d'entrer par le même hexagone. Si des unités ne peuvent pas

entrer en jeu au tour indiqué, elles n'entrent pas en jeu. En terme de jeu, elles sont considérées comme éliminées.

**8.13 Renforts autrichiens.** Le joueur autrichien place ses renforts en second. Les renforts autrichiens sont placés au tour indiqué sur l'unité. Ils peuvent être placés dans n'importe quel hexagone de ville ou urbain pleinement ravitaillé d'Autriche non situé dans une ZdC ennemie. *Exception : les unités en renfort indiqués comme faisant partie de la 2<sup>nde</sup> Armée doivent entrer à l'intérieur des délimitations de la 2<sup>nde</sup> Armée, dans n'importe quel hexagone pleinement ravitaillé, à quatre hexagones (trois hexagones d'intervalle) minimum d'une unité russe. Les unités russes non ravitaillées sont ignorées dans le cadre de cette règle.* Les limites d'empilement s'appliquent. Les unités du même corps doivent entrer en jeu en tant qu'éléments de la même Armée, mais ne sont pas obligées d'entrer par le même hexagone. Si des unités ne peuvent pas entrer en jeu au tour indiqué, elles n'entrent pas en jeu. En terme de jeu, elles sont considérées comme éliminées.

## 8.2 Remplacements

Les unités peuvent tenter de gagner des remplacements. Chaque camp dispose de marqueurs de remplacement qui peuvent être utilisés une fois par tour pour reconstruire des unités qui ont été réduites au combat. Le joueur russe place ses marqueurs de remplacement en premier, puis c'est au tour du joueur autrichien. Le joueur autrichien dispose d'un marqueur de remplacement et peut l'utiliser pour reconstruire un pas d'infanterie par tour. Le joueur russe dispose d'un marqueur de remplacement et peut l'utiliser pour reconstruire un pas d'infanterie par tour. Les unités qui reçoivent des remplacements ne peuvent ni se déplacer ni attaquer. Les pas ne peuvent pas être conservés.

**8.21 Restrictions au remplacement.** Pour être éligible pour des remplacements, une unité doit être en ravitaillement de bord de carte (pas grâce à un fort) et ne pas se trouver sous un marqueur de non ravitaillement ou de ravitaillement réduit. Seules les unités à deux pas réduites peuvent tenter de recevoir des remplacements. Les unités ne peuvent pas recevoir de marqueur de remplacement dans une ZdC ennemie, mais la présence d'une ZdC ennemie lors de la phase mutuelle de récupération n'empêche pas une unité réduite sous un marqueur de remplacement d'être retournée sur sa face à pleine puissance. Si une unité sous un marqueur de remplacement est attaquée, le marqueur est retiré (le pas de remplacement est perdu pour ce tour seulement) et un marqueur « Done » doit lui être substitué.

**8.22 Remplacement de cavalerie.** Le joueur russe (seulement) dispose également d'un marqueur de remplacement de cavalerie utilisé pour remplacer les unités de cavalerie ou de cosaques éliminées. Le joueur russe peut remplacer une division de cavalerie/cosaques éliminée par tour. Lors de la phase de remplacement, l'unité remplacée peut être placée dans n'importe quel hexagone dans lequel se trouve une unité de cavalerie/cosaques pleinement ravitaillée et ne se trouvant pas dans une ZdC ennemie. Placez un marqueur de remplacement de cavalerie sur l'unité nouvellement créée ; celle-ci ne peut ni se déplacer ni attaquer ce tour, mais se défend normalement. L'unité de cavalerie/cosaque avec laquelle elle s'est empilée est libre d'opérer normalement.



## 9.0 COMMANDEMENT

### 9.1 Pistes de commandement

Le joueur propriétaire doit lancer un dé et comparer le résultat à la piste de commandement pour déterminer le potentiel de mouvement pour toutes les unités du MCA qui vient juste d'être tiré. Le chiffre à gauche de la barre oblique ( / ) représente le potentiel de mouvement pour les unités d'infanterie et le chiffre à droite le potentiel de mouvement pour la cavalerie/Cosaques. Placez le MCA qui vient juste

d'être tiré sur la piste de commandement afin d'indiquer le potentiel de mouvement obtenu. Le joueur propriétaire doit terminer tous les mouvements pour toutes les unités appartenant à l'armée indiquée avant qu'un autre MCA ne soit tiré. Une fois qu'un autre MCA est tiré, un joueur ne peut plus revenir en arrière et ajuster ou refaire le mouvement des unités d'une armée ayant déjà été activée.

Certains résultats sur les pistes de commandement ont un astérisque (\*) après le potentiel de mouvement de l'infanterie. Ceci signifie qu'aucune unité d'infanterie à l'intérieur des délimitations de cette armée ne peut participer au combat lorsque la phase de combat est effectuée ce tour. La cavalerie et la cavalerie cosaque ne sont pas affectées par cette règle. Si la phase de combat amie a déjà été effectuée ce tour, l'astérisque est ignorée. Si une unité d'infanterie est activée par une armée avec un potentiel de mouvement suivi d'un astérisque, mais qu'elle entre dans les délimitations d'un MCA non tiré ou dont le potentiel de mouvement n'est pas suivi d'un astérisque, elle est éligible pour participer au combat.

## 9.2 Commandements russes

Lorsqu'un MCA russe est tiré, le joueur propriétaire lance un dé sur la piste de commandement pour déterminer le potentiel de mouvement actuel pour toutes les unités de cette armée. Notez que les quatre armées russes possèdent deux pistes de commandement ; celle à utiliser est déterminée par le tour de jeu en cours. Par exemple, la 3<sup>ème</sup> Armée russe utilise une piste aux tours 1 à 3 et une autre aux tours 4 à 10.

## 9.3 Commandements autrichiens

Lorsqu'un MCA autrichien est tiré, le joueur propriétaire lance un dé sur la piste de commandement pour déterminer le potentiel de mouvement actuel pour toutes les unités de cette armée. Notez que deux armées autrichiennes possèdent deux pistes de commandement ; celle à utiliser est déterminée par le tour de jeu en cours. Par exemple, la 3<sup>ème</sup> Armée autrichienne utilise une piste aux tours 1 à 3 et une autre aux tours 4 à 10.

# 10.0 Règles de combat supplémentaires

## 10.1 Marqueurs de soutien offensif

Chaque joueur dispose de deux marqueurs de soutien offensif (MSO). Le premier MSO autrichien peut être utilisé durant n'importe quel segment de combat des tours 2 à 4. Le second MSO autrichien peut être utilisé durant n'importe quel segment de combat des tours 3 à 6. Le joueur autrichien ne peut pas utiliser de MSO lors de tours consécutifs. Le premier MSO russe peut être utilisé durant n'importe quel segment de combat des tours 4 à 6. Le second MSO russe peut être utilisé durant n'importe quel segment de combat des tours 7 à 10. Le joueur russe ne peut pas utiliser de MSO lors de tours consécutifs. Lorsqu'il déclare son segment de combat, un joueur annonce s'il utilise un MSO. Si c'est le cas, toutes les attaques effectuées ce tour par des unités d'infanterie (seulement) amies bénéficient d'un décalage d'une colonne sur la droite (un 2-1 devient un 3-1, etc.). Le MSO est retiré du jeu après utilisation – chaque MSO ne peut être utilisé qu'une seule fois. *Note de conception : les MSO représentent de façon abstraite un meilleur commandement et une logistique et un soutien d'artillerie améliorés.*

AH Offensive 2-4	AH Offensive 3-6
RU Offensive 4-6	RU Offensive 7-10

## 10.2 Przemysl

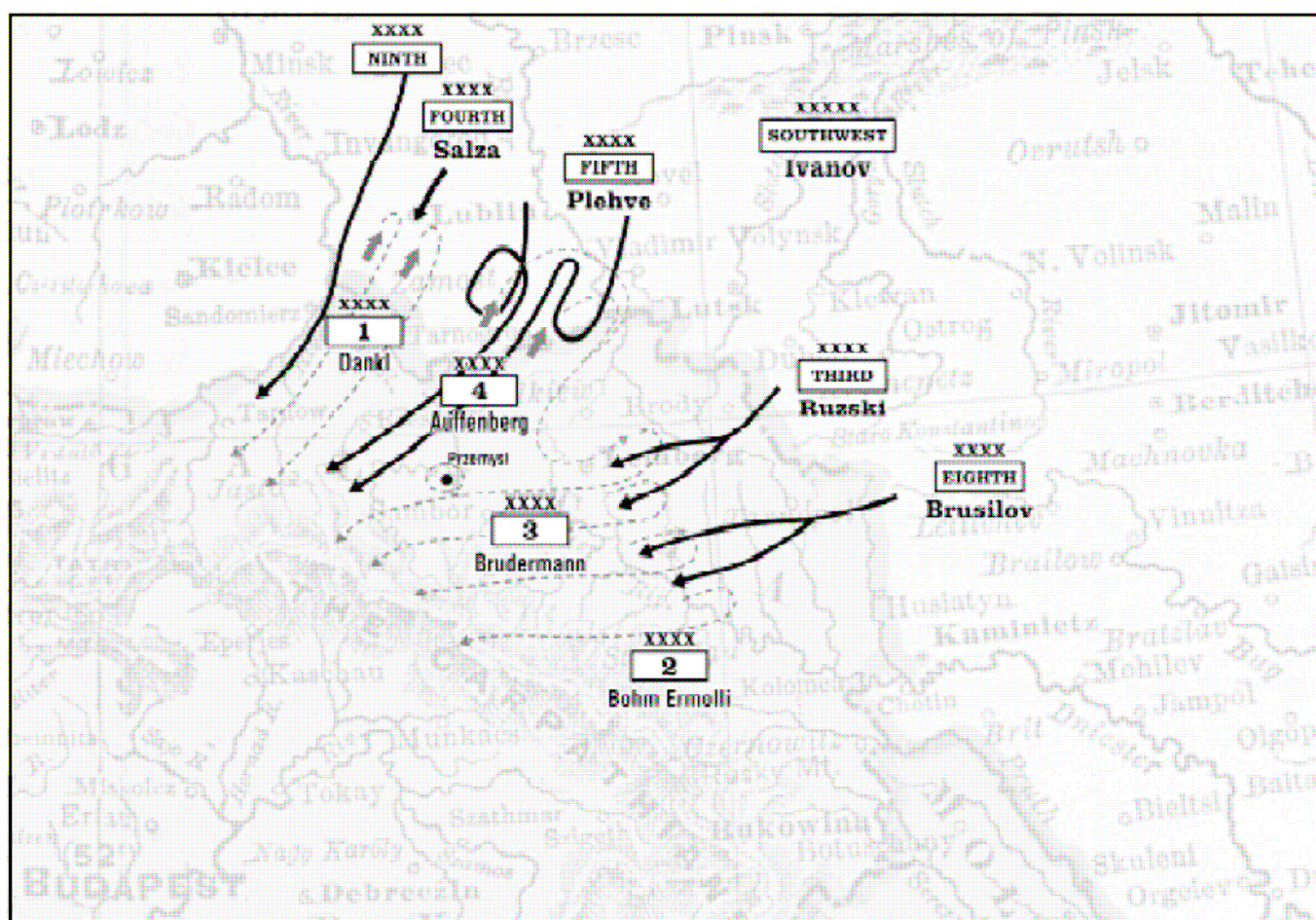
Le joueur russe ne bénéficie pas du décalage de colonne procuré par un MSO lorsqu'il attaque Przemysl. Toutes les unités dans Przemysl dépendant du ravitaillement par fort ET entourées de ZdC ennemies sont



considérées assiégées. Des unités assiégées ne peuvent ni attaquer ni se déplacer tant que ces deux conditions s'appliquent.

**REDDITION :** à la fin du tour 10, avant de déterminer la victoire, lancez un dé si Przemysl est assiégé (sans tenir compte de la présence de troupes autrichiennes dans le fort). Sur un 6, le fort se rend et compte comme un PV russe.

**NOTE DE CONCEPTION :** historiquement, le complexe de forteresses de Przemysl est assiégé fin septembre et résiste suffisamment longtemps pour être brièvement libéré par une contre-offensive germano-autrichienne le 11 octobre. Un mois plus tard, il est de nouveau assiégé et se rend finalement aux Russes le 22 mars 1915. J'ai choisi de donner au joueur russe la petite possibilité d'une reddition anticipée s'il met le siège à la forteresse.



## La campagne de Galicie

# La campagne de la première bataille d'Ypres, 1914

## 1.0 INTRODUCTION

### 1.1 La campagne de la première bataille d'Ypres

Après l'échec allemand sur la Marne, les Alliés et les Allemands tentent tous deux de tourner le flanc de leurs adversaires dans ce que l'on appelle « la course à la mer ». Les Allemands sont handicapés par la nécessité de maintenir des troupes à la surveillance de l'Armée Belge du Roi Albert, cachée derrière les forts d'Anvers. C'est seulement le 9 octobre qu'Albert abandonne la cité, la plus grande partie de l'Armée Belge s'échappant vers l'ouest pour occuper une nouvelle ligne de défense le long de l'Yser. Les 7<sup>ème</sup> Division et 3<sup>ème</sup> Division de Cavalerie britanniques, qui ont débarqué dans le port belge de Zeebrugge les 6 et 7 octobre avec pour ordre de délivrer Anvers, sont forcées de battre en retraite aux côtés de l'armée d'Albert.

Les incessantes tentatives de contournement menées par les deux camps atteignent maintenant la Manche. Une tentative allemande de lancer un raid massif de cavalerie autour du flanc nord allié en direction d'Abbeville avorte, la cavalerie rencontrant un corps d'infanterie français près de Lens.

Falkenhayn, qui commande l'Armée Allemande, projette alors de jouer son atout, quatre corps de réserve nouvellement levés et composés de volontaires entraînés à la va-vite mais enthousiastes, renforcés par les trois divisions rendus libres après la capture d'Anvers. Les 4<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> Armées allemandes attaqueront en Flandres, entre Lille et la Manche. Cette offensive allemande rencontre le 2<sup>nd</sup> Corps du BEF, qui avançait vers l'est, entre La Bassée et Armentières. Aucun des deux camps ne pourra alors progresser et les combats cessent rapidement.

A partir du 19 octobre, Le BEF détient 40 kilomètres de front, de la ville belge d'Ypres au sud de Béthune à la droite de la 10<sup>ème</sup> Armée française. Sur sa gauche se trouvent la 8<sup>ème</sup> Armée française toujours en cours de formation et l'armée belge, le long de l'Yser jusqu'à la mer. Les Alliés tentent de lancer une offensive générale avec ces forces, ignorant que leurs plans se déroulent en plein milieu de la propre offensive de Falkenhayn et que les Allemands sont plus nombreux. Les Belges arrêtent les Allemands au nord en ouvrant les vannes à Nieuport. Plus au sud, les armées allemandes et alliées se rencontrent dans des combat confus entre le 19 et le 22 octobre.

Le 31 octobre, la 4<sup>ème</sup> Armée allemande attaquent les Britanniques (supportés par le 9<sup>ème</sup> Corps français) entre Gheluvelt et la crête de Messines. L'attaque est effectuée par sept des nouvelles divisions de volontaires de Falkenhayn. Les fusils britanniques mettent en pièces des attaquants massés. Les Allemands appelleront cela le « Kindermord bei Ypres », le « massacre des enfants à Ypres ».

Le 1<sup>er</sup> novembre, les Allemands prennent la crête de Messines au Corps de Cavalerie du Général Edmund Allenby. La position britannique à Ypres devient un saillant de plus en plus étroit, les Allemands tenant une fois de plus le haut du pavé. De tels succès allemands sont à la fois coûteux et limités, mais ils sont suffisant pour convaincre Falkenhayn de réessayer, ce qu'il fait en attaquant les 10 et 11 novembre. L'attaque vise directement Ypres et la Garde Prussienne se heurte aux arrières britanniques. Mais les attaquants hésitent, les Britanniques accélèrent l'arrivée des renforts sur les lieux, et les Allemands sont

repoussés. Bien que des combats mineurs continuent pendant une autre semaine, les deux camps sont épuisés. Les troupes s'enterrent.

Les Britanniques ont perdu 60 000 hommes à la première bataille d'Ypres, les Allemands en ont perdu bien plus de 100 000 dans les Flandres. Les deux camps ont également dépensé une énorme quantité de munitions, qui devra être reconstituée avant que des combats sérieux puissent reprendre. Les tentatives de terminer la guerre avant Noël étaient terminées.

Pourrez-vous faire mieux ? Nous sommes le 8 octobre 1914. Le *choc des géants* est sur le point de commencer...

## 2.0 COMPOSANTS

### 2.1 La carte

**2.11 Echelle.** Chaque hexagone sur la carte représente approximativement 21 kilomètres. Chaque tour représente le passage de deux jours. Les unités sont des divisions et des brigades.

**2.12 La boussole de recul.** Notez la boussole de recul pour chacun des camps sur la carte. Les unités allemandes reculent vers l'est, le nord-est et le sud-est. Les unités alliées reculent vers l'ouest, le sud-ouest et le nord-ouest.

**2.13 Marqueurs supplémentaires.** *First Ypres* inclut les marqueurs supplémentaires suivant :

- Marqueurs de soutien offensif : utilisés pour indiquer l'utilisation de soutien offensif au combat.
- Marqueurs de remplacement de cavalerie : utilisés pour indiquer des unités de cavalerie éliminées remises sur la carte.
- Marqueurs d'efficacité tactique des nouveaux corps de réserve allemands : utilisés pour indiquer la VET des nouveaux corps de réserve allemands.
- Marqueurs d'inondation : utilisés pour suivre l'inondation belge des terrains autour de l'Yser.
- Marqueurs de mouvement par rails allié : utilisés pour indiquer les unités alliées qui ont utilisé le mouvement stratégique par rails ce tour.

### 2.14 Abréviations historiques

B : Bavarois	LW : Landwehr
ComG : Garde composite	Me : Meerut
G : Garde	R : Réserve
IN : Indien	T : Territorial
La : Lahore	

## 3.0 MISE EN PLACE DU JEU

### 3.1 Mise en place des pions

Les deux joueurs doivent prendre toutes les unités qu'ils contrôlent et les diviser en deux piles : 1) les unités avec un tour d'entrée comme renfort à droite du symbole de l'unité et 2) les unités sans un tel numéro. Placez les renforts sur la piste d'enregistrement des tours au tour indiqué.

**3.11 Mise en place alliée.** Le joueur allié s’installe en premier. Placez toutes les unités françaises et britanniques qui commencent la partie sur la carte dans l’hexagone dont le numéro est indiqué sur le pion.

**3.12 Mise en place allemande.** Le joueur allemand s’installe en second. Placez toutes les unités allemandes qui commencent la partie sur la carte dans l’hexagone dont le numéro est indiqué sur le pion.

**3.13 Mise en place des MCA.** Placez les MCA alliés et allemands pour les zones A, B et C dans un récipient opaque. Placez les MCA alliés et allemands pour la zone D sur la piste d’enregistrement des tours comme indiqué sur les pions. Ils ne peuvent être utilisés avant le tour indiqué.

## 4.0 COMMENT GAGNER

### 4.1 Victoire

La victoire est déterminée à la fin du tour 18. Le joueur qui contrôle le plus d’hexagones de victoire rouges gagne. Un match nul n’est pas possible.

### 4.2 Contrôle d’hexagone

**4.21 Au départ.** En début de partie, le joueur allié contrôle tous les hexagones de point de victoire sur la carte.

**4.22 Gagner le contrôle.** Le joueur allemand gagne le contrôle d’un hexagone de point de victoire à l’instant où une unité allemande ravitaillée entre dans cet hexagone ; le joueur allié en regagne le contrôle à l’instant où une unité alliée ravitaillée entre dans l’hexagone. Le contrôle d’un hexagone donné peut passer d’un camp à l’autre un nombre illimité de fois durant la partie lorsque des unités se déplacent sur la carte. Indiquez le contrôle des hexagones de point de victoire en retournant le marqueur de contrôle sur la face appropriée à chaque fois que le contrôle change de mains. Les unités au ravitaillement réduit ne sont pas considérées comme ravitaillées dans le cadre de cette règle.

## 5.0 SEQUENCE DE JEU

### 5.1 La séquence du tour

Chaque tour de jeu représente deux jours de temps réel. La séquence pour un tour de jeu est décrite ci-dessous. Notez que la séquence ci-après est prioritaire sur la séquence générique du livre des règles standards.

### 5.2 La séquence de jeu

- I. Phase mutuelle de détermination du ravitaillement
- II. Phase mutuelle de renfort/de remplacement
- III. Phase alliée d’inondation
- IV. Phase opérationnelle
  - A. 1<sup>ère</sup> activation de commandement
  - B. 2<sup>ème</sup> activation de commandement, etc.
- VI. Phase mutuelle de récupération
- VII. Phase d’avancée du tour de jeu/de front continu/de victoire

## 5.3 Phases et procédures

**5.31 Phases mutuelles de détermination du ravitaillement :** les deux joueurs vérifient les lignes de ravitaillement de toutes leurs unités. Retirez et/ou placez des marqueurs de ravitaillement réduit et de non ravitaillement comme spécifié par les règles de ravitaillement. Le statut de ravitaillement de toutes les unités déterminé dans cette phase perdure jusqu'à la prochaine phase mutuelle de détermination du ravitaillement. Toutes les unités des deux camps commencent le tour 1 ravitaillées.

**5.32 Phases de renfort/remplacement :** les deux joueurs placent sur la carte tous les renforts prévus pour le tour en cours. Ils peuvent assigner les pas de remplacement disponibles à des unités d'infanterie éligibles. Indiquez ces unités avec des marqueurs de remplacement. A cet instant, le joueur allié peut également remplacer une division de cavalerie française éliminée, et le joueur allemand une division de cavalerie allemande éliminée. Elles peuvent être placées dans n'importe quel hexagone comportant une unité de cavalerie ravitaillée de la même nationalité ne se trouvant pas dans une ZdC ennemie. Placez un marqueur de remplacement de cavalerie sur l'unité nouvellement créée – elle ne peut ni se déplacer, ni attaquer ce tour.

**5.33 Phase alliée d'inondation.** Si le joueur allié possède actuellement une unité de combat belge ravitaillée à Nieuport (hex. 1616), il peut déclarer qu'il va inonder les plaines inondables belges. Placez un marqueur sur la piste d'enregistrement des tours. Il n'y a pas d'effet lors de ce tour ni du suivant. A partir de la seconde phase alliée d'inondation suivant celle-ci, les hexagones de plaine inondable en Belgique sont considérés comme du terrain inondé pour le restant de la partie. Avant qu'ils soient inondés, les hexagones de plaine inondable sont traités comme du terrain clair. Notez que les hexagones 2426, 2526, 2122, 2222, 2223, 2322, 2323 et 2423 sont toujours considérés comme du terrain inondé.

**5.34 Phase alliée de mouvement stratégique par rails.** Le joueur allié effectue le mouvement stratégique par rails (voir 8.0). Toutes les unités utilisant le mouvement stratégique sont indiquées par un marqueur « Done ».

**5.35 Phases opérationnelles.** Notez que, dans *First Ypres*, la carte est divisée en quatre zones notées A, B, C et D. Les délimitations de ces zones sont les mêmes pour les Alliés et les Allemands. Elles remplacent les délimitations d'armées normales mais fonctionnent exactement comme si chaque zone avec une lettre représentait un commandement d'armée séparé, et le terme « marqueur de commandement d'armée » (MCA) sera utilisé pour décrire les quatre marqueurs avec une lettre de chaque camp.

Les deux joueurs placent alors tous les MCA disponibles dans un récipient opaque. Le joueur allemand (tours impairs) ou le joueur allié (tours pairs) tire un MCA au hasard. Le joueur approprié lance ensuite un dé et se reporte au résultat sur la piste de commandement des zones sélectionnées afin de déterminer le potentiel de mouvement actuel pour toutes les unités de cette zone. Placez le MCA sur la piste de commandement pour vous en souvenir. Le joueur propriétaire peut ensuite déplacer les unités de la zone actuellement active, jusqu'au maximum de leur potentiel de mouvement. Les unités sous un marqueur « Done » ou de remplacement ne peuvent pas se déplacer. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les MCA aient été tirés.

**5.36 Combat.** Le joueur actuellement actif peut déclarer son unique combat pour le tour, après avoir conduit tous les mouvements du MCA qui vient juste d'être sélectionné. Il peut ensuite utiliser ses unités, quelle qu'en soit la zone (pas seulement celle actuellement activée), pour attaquer toutes les unités ennemies adjacentes selon les règles de combat. Il peut déclarer l'utilisation d'un marqueur de soutien offensif à cet instant.

**5.37 Phase mutuelle de récupération.** Les deux joueurs retirent tous les marqueurs « Done » et « Repl. » des unités amies. Les unités réduites avec un marqueur de remplacement sont retournées sur leur recto (pleine puissance).

**5.38 Phase d'avancée du tour de jeu/de front continu/de victoire.** Les deux joueurs retirent tous les MCA des pistes de commandement. Vérifiez si l'un des camps possède un front continu. Ceci se définit par le fait d'avoir une ligne d'unités ou de ZdC s'étendant du bord sud de la carte jusqu'à la rangée d'hexagones 2100. Si l'un des camps possède un front continu, toutes les unités de cavalerie sont considérées démontées (voir règle 11.1). Avancez le marqueur de tour de jeu et commencez un nouveau tour de jeu par la phase mutuelle de détermination du ravitaillement. Ajoutez les MCA de la zone D aux tours indiqués sur les marqueurs. A la fin du dernier tour de jeu, déterminez la victoire.

## 6.0 RAVITAILLEMENT

**6.1 Hexagones de source de ravitaillement.** Les sources de ravitaillement alliées sont tous les hexagones sur le bord sud de la carte à l'ouest de l'hexagone 4816 et tous les hexagones sur le bord ouest de la carte. Les hexagones de source de ravitaillement allemands sont tous les hexagones sur le bord sud de la carte à l'est de l'hexagone 4809 et tous les hexagones sur le bord est de la carte.

## 7.0 RENFORTS ET REMPLACEMENTS

### 7.1 Renforts

**7.12 Renforts alliés.** Le joueur allié place ses renforts en premier. Les renforts alliés sont placés au tour indiqué sur l'unité. Si une zone particulière est indiquée, les unités doivent être placées dans n'importe quel hexagone de source de ravitaillement de cette zone. Exception : les unités alliées indiquées comme entrant dans la zone D sont placées dans cette zone, sur des hexagones du bord est de la carte (dans les hexagones de source de ravitaillement allemands). Ces unités retraitent sur la carte en suivant l'évacuation alliée d'Anvers. Si plus d'une zone est indiquée, le joueur propriétaire choisit dans laquelle entrer. Si aucune zone n'est indiquée, l'unité peut entrer dans n'importe quelle zone. Dans tous les cas, les unités du même Corps doivent entrer dans la même zone. Les renforts alliés entrant en jeu placés sur les hexagones de voies ferrées de l'ouest ou du sud de la carte sont éligibles pour utiliser le mouvement stratégique par rails ce tour. Dans tous les cas, les limites d'empilement s'appliquent. Si des unités ne peuvent pas entrer en jeu au tour indiqué, elles n'entrent pas en jeu. En terme de jeu, elles sont considérées comme éliminées.

**7.13 Renforts allemands.** Le joueur allemand place ses renforts en second. Les renforts sont placés au tour indiqué sur l'unité. Si une zone particulière est indiquée, les unités doivent être placées dans n'importe quel hexagone de source de ravitaillement de cette zone. Si plus d'une zone est indiquée, le joueur propriétaire choisit dans laquelle entrer. Si aucune zone n'est indiquée, l'unité peut entrer dans n'importe quelle zone. *Exception : aucune unité allemande ne peut entrer ou être placée dans la zone D avant le tour 4.* Dans tous les cas, les limites d'empilement s'appliquent. Si des unités ne peuvent pas entrer en jeu au tour indiqué, elles n'entrent pas en jeu. En terme de jeu, elles sont considérées comme éliminées.

## 7.2 Remplacements

Les unités peuvent tenter de gagner des remplacements. Chaque camp dispose de marqueurs de remplacement qui peuvent être utilisés une fois par tour pour reconstruire des unités qui ont été réduites au combat. Le joueur allié place ses marqueurs de remplacement en premier, puis c'est au tour du joueur allemand. Le joueur allemand dispose d'un marqueur de remplacement et peut l'utiliser pour reconstruire un pas d'infanterie par tour. Le joueur allié dispose d'un marqueur de remplacement français et peut l'utiliser pour reconstruire un pas d'infanterie française par tour. De plus, le joueur allié dispose d'un marqueur de remplacement belge et de deux marqueurs de remplacement britanniques qui ne peuvent être utilisés qu'une fois par partie. Les marqueurs de remplacement signifient également que l'unité ne peut ni se déplacer ni attaquer. Les pas ne peuvent pas être conservés, ni être échangés entre les nationalités.



**7.21 Restrictions au remplacement.** Pour être éligible pour des remplacements, une unité doit être en ravitaillement de bord de carte et pas sous un marqueur de non ravitaillement ou de ravitaillement réduit. Seules les unités à deux pas réduites peuvent tenter de recevoir des remplacements. Les unités ne peuvent pas recevoir de marqueur de remplacement dans une ZdC ennemie, mais la présence d'une ZdC ennemie lors de la phase mutuelle de récupération n'empêche pas une unité réduite sous un marqueur de remplacement d'être retournée sur sa face à pleine puissance. Si une unité sous un marqueur de remplacement est attaquée, le marqueur est retiré (le pas de remplacement est perdu pour ce tour seulement) et un marqueur « Done » doit lui être substitué.

**7.22 Remplacement de cavalerie.** Chaque camp dispose également d'un marqueur de remplacement de cavalerie utilisé pour remplacer les unités de cavalerie françaises et allemandes éliminées. Le joueur allié peut remplacer une division de cavalerie française éliminée et le joueur allemand une division de cavalerie allemande éliminée par tour. Lors de la phase de remplacement, elles peuvent être placées dans n'importe quel hexagone dans lequel se trouve une unité de cavalerie pleinement ravitaillée de la même nationalité et ne se trouvant pas dans une ZdC ennemie. Placez un marqueur de remplacement de cavalerie sur l'unité nouvellement créée – elle ne peut ni se déplacer ni attaquer ce tour. L'unité de cavalerie avec laquelle elle s'est empilée est libre d'opérer normalement.



## 8.0 MOUVEMENT STRATEGIQUE PAR RAILS

**8.1 Phase alliée de mouvement par rails.** A chaque tour après le tour 1, le joueur allié peut déplacer par rails jusqu'à quatre unités françaises ou britanniques. Les unités se déplacent par rails d'un hexagone de ville/urbain à un autre. Elles peuvent quitter ou entrer dans une ZdC ennemie mais ne peuvent pas traverser une ZdC ennemie. Les limites d'empilement s'appliquent. Une unité doit s'arrêter dès qu'elle atteint le premier hexagone de ville/urbain situé sur son chemin de mouvement par rails. Les unités françaises et britanniques qui entrent comme renforts dans un hexagone de voies ferrées situé sur le bord de carte sud ou ouest (seulement) sont éligibles pour utiliser le mouvement par rails le tour où elles entrent. Les unités utilisant le mouvement par rails sont indiquées par un marqueur « Rail/Done ». Excepté pour ceci, les hexagones de voies ferrées n'ont aucun autre effet sur le jeu.



## 9.0 COMMANDEMENT

### 9.1 Pistes de commandement

Chaque joueur dispose d'une seule piste de commandement pour l'ensemble des ses quatre zones. Une zone est activée individuellement lorsque son MCA est tiré lors de la phase opérationnelle en cours. Un



jet de dé sur la piste de commandement détermine le potentiel de mouvement de toutes ses unités de la zone activée. Le chiffre à gauche de la barre oblique représente le potentiel de mouvement pour les unités d'infanterie, le chiffre à droite le potentiel de mouvement pour la cavalerie montée. Placez le MCA qui vient juste d'être tiré sur la piste de commandement afin d'indiquer le potentiel de mouvement obtenu. Le joueur propriétaire doit terminer tous les mouvements pour toutes les unités situées à l'intérieur des côtés d'hexagone de délimitation de la zone indiquée avant qu'un autre MCA ne soit tiré. Une fois qu'un autre MCA a été tiré, un joueur ne peut pas revenir en arrière et ajuster ou refaire le mouvement des unités d'une zone qui a déjà été activée.

## 9.2 Délimitations

**9.21 Côtés d'hexagone de délimitation de zone.** Les côtés d'hexagone délimitant chaque zone sont indiqués sur la carte. Ils sont identiques pour le joueur allié et le joueur allemand.

**9.22 Traverser des côtés d'hexagone de délimitation de zone.** Une unité qui termine son mouvement à l'intérieur des délimitations d'une zone amie dont le MCA n'a pas encore été tiré doit être indiquée par un marqueur « Done ». Ceci n'est fait que pour empêcher une unité de se déplacer deux fois dans un tour. Les unités avec un marqueur « Done » (contrairement aux unités sous un marqueur de remplacement) peuvent attaquer normalement lors du segment de combat de ce tour. Cette unité sera libre de se déplacer en tant qu'élément de sa nouvelle zone lors du tour suivant.

### RESTRICTIONS SPECIALES :

- La 13<sup>ème</sup> division française du 21<sup>ème</sup> Corps et la 28<sup>ème</sup> division allemande du 14<sup>ème</sup> Corps (toutes deux commencent la partie sur la carte) ne peuvent opérer (se déplacer ou attaquer) que dans la zone A. *Note de conception : ceci représente la nécessité de maintenir le contact avec les armées au sud de la carte.* Ces deux unités ont un petit « A » près de leur VET pour rappeler cette restriction aux joueurs.



- ZONE D : les unités belges ne peuvent opérer que dans la zone D. Aucune unité ne peut entrer dans la zone D au tour 1. Aucune unité allemande ne peut entrer ou attaquer la zone D avant le tour 4, excepté si elle est forcée de le faire suite à un résultat de recul après combat. Dans tous les cas ci-dessus, ces unités peuvent reculer à travers des côtés d'hexagone de délimitation de zone pour éviter la destruction mais doivent revenir dans leur propre zone dès que cela est possible.

**9.23 Restrictions belges.** Les unités belges ne peuvent opérer que dans la zone D. Lors des tours 2 à 5, les unités belges doivent se déplacer de la totalité de leur potentiel de mouvement actuel dans les directions autorisées par la boussole de recul seulement. Cette règle ne s'applique qu'aux unités belges commençant leur mouvement à l'est de la ligne d'attaque belge marquée sur la carte. Les unités belges ne peuvent jamais attaquer d'unités allemandes lorsqu'elles opèrent à l'est de la ligne d'attaque belge.

## 10.0 Règles de combat supplémentaires

### 10.1 Marqueurs de soutien offensif

Le joueur allié dispose d'un marqueur de soutien offensif (MSO). Le joueur allemand dispose de trois MSO. Le marqueur allié peut être utilisé durant n'importe quel segment de combat des tours 3 à 6. Le premier MSO allemand peut être utilisé durant n'importe quel segment de combat des tours 6 à 8. Le second MSO allemand peut être utilisé durant n'importe quel segment de combat des tours 9 à 12. Le troisième MSO allemand peut être utilisé durant





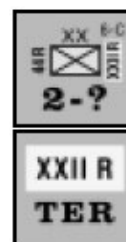
n'importe quel segment de combat des tours 13 à 17. Le joueur allemand ne peut pas utiliser de MSO lors de tours consécutifs. Lorsqu'il déclare son segment de combat, un joueur annonce s'il utilise un MSO disponible. Si c'est le cas, toutes les attaques effectuées ce tour par des unités d'infanterie (seulement) amies bénéficient d'un décalage d'une colonne sur la droite (un 2-1 devient un 3-1, etc.). Le MSO est retiré du jeu après utilisation – chaque MSO ne peut être utilisé qu'une seule fois.

## 10.2 Terrain sans recul

Dans *First Ypres*, les unités situées dans des villages, des villes ou des hexagones urbains peuvent ignorer les reculs obligatoires d'un (seulement) hexagone. Un joueur peut choisir de se soumettre au recul, mais n'est pas obligé de le faire. Les reculs de deux ou trois hexagones ne peuvent pas être ignorés.

## 10.3 Corps des nouvelles réserves allemands

Les unités de nouvelles réserves allemandes affichent un « ? » à la place de leur VET. La première fois que l'unité d'un corps de nouvelles réserves particulier engage un combat (en attaque ou en défense) un dé est lancé pour déterminer la VET de toutes les unités de ce corps particulier. Lancez un dé sur la piste des nouvelles réserves et indiquez la VET de ce corps avec un des marqueurs de VET de Corps fournis. Une fois que la VET d'un corps a été déterminée de cette manière, elle ne change plus pour le restant de la partie.



*NOTE DE CONCEPTION : les corps de nouvelles réserves étaient des unités nouvellement levées (pour beaucoup composés d'étudiants enthousiastes). Ils furent indubitablement braves mais entraînés à la va-vite et à de nombreuses reprises mal encadrés. Personne ne savait comment ces bleus se comporteraient au combat – d'où la détermination de leur VET par jet de dé.*

## 10.4 Débris britanniques

Le joueur allié dispose de deux unités de débris britanniques. Lorsqu'une unité britannique est éliminée, pour quelque raison que ce soit, alors qu'elle défendait, elles peuvent être placées (une par hexagone maximum) dans l'hexagone qu'occupait l'unité en défense. Tout résultat de recul consécutif à ce combat est ignoré. Chaque unité de débris ne peut être utilisée qu'une seule fois et ne peut être remplacée si elle est éliminée. Toutes deux peuvent être placées dans le même tour, mais pas en résultat du même combat. Elles sont traitées comme des unités d'infanterie normales, mais ne peuvent pas attaquer.

*NOTE DE CONCEPTION : lors de la première bataille d'Ypres, des unités d'échelon arrière, des artilleurs aux cuisiniers, se retrouvèrent elles-même propulsées en première ligne à plusieurs occasions pour boucher un trou.*

## 11.0 Règles spéciales de cavalerie

### 11.1 Conversion de la cavalerie

Les unités de cavalerie sont considérées montées (traitées comme de la cavalerie) jusqu'au tour qui suit immédiatement la formation d'un front continu par l'un des camps. Pour le reste de la partie, toute la cavalerie est traitée comme de l'infanterie à tous les égards sauf pour le remplacement.

### 11.2 Cavalerie britannique

Les unités de cavalerie montée britannique sont considérées comme de l'infanterie en ce qui concerne la défense au combat, mais comme de la cavalerie en ce qui concerne l'empilement, l'attaque, le mouvement et le recul de la cavalerie avant combat.

*NOTE DE CONCEPTION : la cavalerie britannique a été entraînée à combattre démontée. Une fois un front continu formé, la cavalerie des deux camps a été utilisée comme infanterie à la première bataille d'Ypres, puisque la possibilité de mouvements d'enveloppement des flancs ennemis n'existait plus.*

### **11.3 Recul de la cavalerie avant combat**

Contrairement aux règles standards, la cavalerie montée n'a pas à lancer de dé pour reculer avant le combat lorsqu'elle est attaquée par de la cavalerie ennemie. Considérez comme automatique la réussite d'un tel jet de dé.

## **12.0 Restrictions spéciales à l'empilement**

### **12.1 Empilement de la cavalerie**

Les unités de cavalerie peuvent s'empiler à hauteur de trois unités avec d'autres unités de cavalerie, en se conformant aux restrictions nationales.

### **12.2 Restrictions nationales**

Les unités alliées de nationalités différentes (Belges, Britanniques, Français) ne peuvent pas s'empiler sauf si elles sont forcées de le faire suite à un recul après combat. Dans ce cas, elles doivent se déempiler à la première occasion.

## **13.0 Restriction du premier tour**

13.1 Au tour 1, les unités ne peuvent pas entrer dans une ZdC ennemie (le combat n'est donc pas possible au tour 1).

**Table des effets du terrain *1st Ypres***

<i>Terrain</i>	<i>Coût en PM</i>	<i>Effet sur le combat</i>	<i>Autre</i>
Clair	1	Sans effet	
Voies ferrées	Autre terrain	Sans effet	
Accidenté	2	+1 FD	
Forêt	2	+1 FD	
Plaine inondable	1	Sans effet	
Hexagone inondé	Tous	Sans effet	Pas d'attaque vers l'extérieur
Rivière	Sans effet	+1 FD*	
Forêt en terrain accidenté	3	1G	
Village	Autre terrain	Autre terrain	Terrain sans recul**
Ville	Autre terrain	+1 FD	Terrain sans recul**
Cité	Autre terrain	1G	Terrain sans recul**
Hexagone de pleine mer	Interdit	Interdit	

+1 FD = fait bénéficier le défenseur d'un facteur de défense supplémentaire

1G = décalez d'une colonne sur la gauche sur la table de résolution des combats

Terrain sans recul = les unités peuvent ignorer les résultats de recul d'un hexagone

Pas d'attaque à l'extérieur = les unités ne peuvent pas attaquer à l'extérieur des hexagones inondés

**NOTE**

\* *Les avantages de combat en rivière ne s'appliquent que si tous les attaquants attaquent à travers un côté d'hexagone de rivière.*

\*\* *Ceci ne s'applique qu'à First Ypres : les unités dans des hexagones de village, de ville et de cité peuvent ignorer les résultats de recul d'un hexagone seulement (10.2).*

**Table de résolution des combats**

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

\* Seules les unités attaquantes doivent lancer un dé pour une probabilité de 1-3 ou moins – les unités en défense ne sont pas affectées. Tous les unités attaquantes doivent lancer un dé et chacune doit appliquer un modificateur au jet de dé de +2.

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

**N** : ne lancez pas de dé pour le défenseur à 1-3 ou moins ; ne lancez pas de dé pour l'attaquant à 6-1 ou plus. *Exception : lors d'attaques contre 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 résultats modifiés au jet de dé supérieurs à 6 ou inférieurs à 1 sont toujours traités respectivement comme « 6 » et « 1 ». Les résultats naturels « 1 » et « 6 » ignorent les modificateurs au jet de dé.

### Table des effets du terrain *Galicia*

<i>Terrain</i>	<i>Coût en PM</i>	<i>Effet sur le combat</i>	<i>Autre</i>
Clair	1	Sans effet	
Voies ferrées	Autre terrain	Sans effet	
Forêt	2	+1 FD	
Marécages	2	+1 FD	
Rivière	Sans effet	+1 FD*	
Rivière majeure	+1	1G*	
Montagne	3	1G	
Col	1	1G	
Village	Autre terrain	Sans effet	
Ville	Autre terrain	+1 FD	
Cité	Autre terrain	1G	
Fort ami***	Autre terrain	1G**	Terrain sans recul
Fort ennemi***	Interdit	1G**	Terrain sans recul

Przemysl = (voir 10.2 dans les règles de *Galicia*)

+1 FD = fait bénéficier le défenseur d'un facteur de défense supplémentaire

1G = décalez d'une colonne sur la gauche sur la table de résolution des combats

Terrain sans recul = les unités peuvent ignorer les résultats de recul d'un hexagone

#### NOTE

\* *Les avantages de combat en rivière et en rivière majeure ne s'appliquent que si tous les attaquants attaquent à travers un côté d'hexagone de rivière.*

\*\* *Les unités défendant dans un hexagone de fort (mais pas les forts défendant seuls) obtiennent un décalage d'une colonne sur la gauche dans les probabilités de combat. La limite des pertes de l'attaquant est ignorée lors d'attaques contre des hexagones de fort.*

\*\*\* *Les ZdC ennemies ne s'étendent pas à l'intérieur d'un hexagone de fort.*

### Modificateurs à la VET

La VET d'une unité ne peut jamais être modifiée en dessous de 1. Le seul modificateur à la VET dans *First Ypres* et *Galicia* est lié au ravitaillement.

-2 si l'unités est non ravitaillée

CAVALERIE : une unité de cavalerie attaquée par de l'infanterie a une VET automatique de 1



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308  
Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com