

Der Weltkrieg

Résumé des Règles

Steven J. Scibelli
(traduit par Laurent Grimbart)

1. Echelle de jeu

- 1 hex = 20km
- 1 tour = 4,5 jours

2. Séquence de jeu



Tour spécial de début de mois

- Placer les marqueurs de tranchées construites.
- Commencer le creusement de nouvelles tranchées.

Tour normal

1. Renforts
2. Mouvement
3. Combat
4. Remplacements/Recombinaison



3. Mouvement

Le coût en points de mouvement des côtés d'hex est cumulatif.

une unité peut toujours se déplacer d'au moins 1 hex sauf si elle remplit **simultanément** les deux conditions suivantes :

- se déplace d'une ZOC à une autre ZOC.
- traverse un côté d'hex alpin, de montagne, de terrain difficile boisé ou de rivière majeure.

Mouvement en colonne

- Augmente le potentiel de mouvement de 50%.
- L'unité peut quitter une ZOC mais ne peut pas rentrer dans une ZOC.
- Peut pénétrer dans un hex occupé par une unité ennemie uniquement si celle-ci a une puissance de 0.
- Permet de rentrer dans un hex contenant une unité amie sans coût additionnel en points de mouvement.

Mouvement par rail



- +1 PM pour l'embarquement des unités.
- Seules les unités allemandes peuvent embarquer dans une ZOC. Elles ne dépensent aucun PM pour quitter la ZOC (seulement 1PM pour l'embarquement).
- Coût du mouvement par rail pour chaque côté d'hex traversé :
 - infanterie (normale, marine ou de montagne) : **1/10ème**PM
 - autres unités : **1/6ème**PM
- Les unités ne peuvent pas pénétrer dans une ZOC quand elle sont embarquées.
- Les unités peuvent combiner un mouvement par rail et un mouvement normal (pas en colonne) durant la même phase de mouvement.

Particularités des lignes ferroviaires à voie unique

- ne peuvent être empruntés que par une seule division (ou équivalent) durant un tour.

- sauf pour les unités allemandes qui peuvent y faire passer deux divisions (ou équivalent) par tour.

Capacité ferroviaire



- chaque scénario donne le nombre de divisions qui peuvent utiliser le mouvement par rail chaque tour.
- les unités qui se déplacent dans 2 pays lors d'un mouvement par rail influent sur la capacité ferroviaire de chacun des 2 pays.

Equivalence des unités pour la capacité ferroviaire :

- 10 points de ravitaillement = 1 division
- Artillerie de siège, Génie, brigade, régiment, QG et division = 1 division
- artillerie normale = 2 divisions

Les QG doivent tenir compte du ravitaillement dont ils disposent (un QG avec 30 points de ravitaillement comptera pour 4 divisions).

Etat des voies ferrées



Les voies ferrées sont détruites lorsqu'une unité ennemie rentre dans leur hex.

Seules les unités du Génie peuvent réparer les voies ferrées.

Pour réparer une voie ferrée, une unité du Génie doit commencer son mouvement dans un hex contenant une voie ferrée opérationnelle et dépendant du réseau national de l'unité et se déplacer ensuite sur les hexs de voies ferrées détruites (en utilisant un mouvement normal). Chaque hex de voie ferrée ou pénètre l'unité retrouve un statut opérationnel.

Une unité du Génie :

- n'a pas de ZOC.
- ne compte pas pour l'empilement mais compte quand même comme 1 division pour la capacité ferroviaire.
- ne peut pas rentrer volontairement dans une ZOC ennemie.
- doit quitter une ZOC ennemie dès que possible si elle s'y retrouve involontairement (résultat de combat).

Les unités du Génie en Russie :

- Ne peuvent réparer qu'un seul hex de voie ferrée par tour et uniquement durant les tours pairs de Mai à fin Octobre.
- Utilisent tous leurs PM pour réparer un hex de voie ferrée.



4. Zone de contrôle

Quitter une ZOC ou entrer dans une ZOC coûte 1 PM supplémentaire. Passer directement d'une ZOC à une autre (même s'il s'agit de la même unité) coûte donc 2PM supplémentaires.

Seules les unités d'infanterie (Normale, Marine ou Montagne) et de cavalerie possèdent des ZOC.

5. Empilement

6 divisions au maximum dans un hex à la fin d'une phase de mouvement plus 3 divisions maximum d'artillerie.

- Les brigades et les régiments comptent comme 1/2 division.
- Les forteresses, les unités du Génie et les QG ne comptent pas dans l'empilement.



6. Combat

• Un hex ne peut être attaqué qu'une seule fois par phase de combat.

• Les unités doivent être ravitaillées pour attaquer ou contre-attaquer à pleine puissance.

• La puissance d'une unité est calculée au moment du combat.

• C'est le défenseur qui choisit le type de terrain ou va se résoudre une attaque. Le terrain choisi peut être celui à travers lequel est lancé l'attaque ou un des terrains adjacents à (aux) l'hexagone(s) d'où part l'attaque (à l'exception des côtés d'hexagones contenant du terrain interdit).

• Le défenseur peut choisir le terrain «urbain» si :
- l'hexagone contient 1 côté d'hex de terrain urbain ET une ville **OU SI**

- l'hexagone contient au moins 2 côtés d'hex urbains.

• Les rivières et les fleuves divisent la puissance de l'attaque par 2 seulement si toutes les unités attaquent à travers des côtés d'hex de fleuves/rivières.

• Les effets du terrain sont cumulatifs (exemple : rivière + terrain boisé accidenté).

• Tous les jets de dé sont cumulatifs.

• La contre-attaque se déroule AVANT que le défenseur ne prenne les pertes.

• Le défenseur contre-attaque à :

- **3** fois sa puissance si ses unités sont ravitaillées et sont des unités d'infanterie.

- **2** fois sa puissance si ses unités sont ravitaillées et sont des unités d'artillerie.

• L'ordre de priorité des pertes pour l'attaquant est le suivant :



1- cavalerie

2 - infanterie (normale, montagne et marine)

3 - artillerie

• l'ordre de priorité des pertes pour le défenseur est le suivant :



1- infanterie (normale, montagne et marine)

2 - cavalerie

3 - artillerie

4 - forteresses

5 - QG

• Toutes les unités d'un même type doivent d'abord être retournées sur leur face opposée avant qu'une autre unité de ce type puisse être davantage réduite.

• Tous les points de puissance d'un type d'unité doivent être entièrement éliminés avant que les points de puissance du type suivant ne puissent commencer à être éliminés.



7. Retraite

• Si le défenseur choisit de retraire ses pertes sont réduites de **1/3** (à l'exception de certaines nationalités)

• Si le défenseur perd plus de 50% de ses points de puissance dans un combat il doit obligatoirement retraire sauf si :

- il se trouve dans une ville et il a choisit le terrain urbain.

- il se trouve dans une forteresse. Si le défenseur choisit de retraire alors qu'il est dans une forteresse toutes les pertes doivent être d'abord prises par la forteresse.

•Priorités de retraite

(si l'unité n'était pas ravitaillée lors de l'attaque utiliser le QG le plus proche qui aurait pu la ravitailler)

1 - hex pas dans une ZOC et plus près du QG ravitailleur que l'hex de l'attaque.

2 - hex pas dans une ZOC et à la même distance du QG ravitailleur que l'hex de l'attaque.

3 - hex dans une ZOC mais contenant une unité amie et plus près du QG ravitailleur que l'hex de l'attaque.

4 - hex dans une ZOC mais contenant une unité amie et à la même distance du QG ravitailleur que l'hex de l'attaque.

5 - hex pas dans une ZOC et plus loin du QG ravitailleur que l'hex de l'attaque.

6 - hex pas dans une ZOC mais contenant une unité amie et plus loin du QG ravitailleur que l'hex de l'attaque.

• Les unités ne peuvent pas terminer en surempilement lors d'une retraite.

• Les unités n'ont pas le droit de faire leur retraite dans un hex avec une ZOC et aucune unité amie.

• Si les unités retraitent (volontairement ou par obligation) leur contre-attaque se fait à 2 fois leur puissance de combat (sauf pour les forteresses qui restent à 3 fois).

• Les unités qui ont l'obligation de retraire mais ne peuvent le faire sont éliminées et leur contre-attaque se fait à 2 fois leur puissance de combat.

• La retraite est toujours de 1 hexagone.

• Si les unités retraitent dans un hexagone qui est à son tour attaqué, elles ne sont pas prises en compte pour le calcul de la contre-attaque (mais devront retraire à nouveau si nécessaire).



8. Avance après combat

• L'artillerie ne peut pas avancer après un combat.

• Les premières unités à avancer dans un hexagone après un combat doivent être les unités avec la plus faible puissance de combat (déterminée après la prise des pertes liées au combat). Aucune unité ne peut avancer dans un hexagone après un combat tant que les unités avec une plus faible puissance de combat et ayant participé au combat ne l'ont pas encore fait.

9. Attaque en colonne

• A lieu pendant la phase de mouvement.

• Ne coûte aucun point de mouvement supplémentaire.

• Les unités doivent avoir terminé leur mouvement quand elles lancent une attaque en colonne (elles ne pourront plus se déplacer après).

• Un hexagone peut être attaqué plusieurs fois par des attaques en colonne.

• Des unités en défense qui retraitent peuvent être à nouveau attaquées par une attaque en colonne.

• Une unité ne peut lancer qu'une seule attaque en colonne par phase.

• Le combat se déroule normalement à l'exception des points suivants :

- le défenseur ne prend que la moitié des pertes (arrondies au supérieur)

- l'attaquant a ses pertes doublées (arrondies au supérieur)

• Si le défenseur retraire, l'attaquant peut avancer dans l'hexagone.

• Les attaques en colonne se sont pas possibles à travers

des côtés d'hex de mer, lac, alpin, montagne, boisé difficile et fleuve.

- Le défenseur n'a pas la possibilité de choisir le terrain ou il défend. Le terrain de l'attaque est celui du côté d'hex reliant les deux hexagones.

10 Quartiers Généraux



- Les QG ne peuvent entrer dans un hex de tranchée que s'il contient une voie ferrée opérationnelle
- Les QG peuvent se transférer des points de ravitaillement de l'un à l'autre à la condition qu'aucun des deux ne se soit déplacé durant le tour.
- Les QG n'ont pas besoin d'avoir achevé leur mobilisation pour pouvoir ravitailler des unités.
- Les QG ne dépensent pas de ravitaillement pour eux-mêmes lors d'une contre-attaque.

Transfert de points de ravitaillement par rail

- Chaque QG doit se trouver sur une voie ferrée opérationnelle qui relie les deux QG.
- La distance entre les deux QG ne doit pas dépasser 30 hexagones.
- Le chemin de transfert ne doit traverser aucune ZOC.

Transfert de points de ravitaillement par mouvement terrestre

- La distance entre les deux QG ne doit pas dépasser 4 points de mouvement.
- Le chemin de transfert ne doit traverser aucune ZOC (sauf si elle est occupée par une unité amie).
- Le transfert ne doit pas passer par des terrains de montagne ou alpin.



11. Ravitaillement

- Le ravitaillement peut traverser une ZOC si l'hexagone est occupé par une unité amie.
- Longueur de la ligne de ravitaillement entre le QG et les unités attaquantes :
 $\leq 4 \text{ PM}$ = l'unité est ravitaillée et peut attaquer à pleine puissance
 $> 4 \text{ PM}$ = l'unité perd 1 point de puissance pour chaque point de mouvement supérieur à 4 dans la ligne de ravitaillement (le calcul est fait AVANT d'appliquer les effets du terrain).
- Pour les unités qui contre-attaquent, la ligne de ravitaillement peut être de n'importe quelle longueur mais les unités doivent utiliser le QG le plus proche.

Effets du manque de ravitaillement

- En attaque, une unité non ravitaillée attaque à 1/2 de sa puissance.
- En contre-attaque, une unité non ravitaillée attaque à 1/2 de sa puissance, qui est ensuite triplée (ou doublée pour l'artillerie) comme normalement.

12. Unités encerclées et reddition

- Une unité est encerclée quand elle n'a pas de ligne de ravitaillement, de quelque longueur que ce soit.
- Les unités encerclées peuvent tenter de briser un encerclement mais le font au 1/4 de leur puissance (arrondi à l'entier le plus proche).

- Avant de lancer une attaque pour briser un encerclement, il faut éliminer 1 point de puissance toutes les 2 brigades ou régiments engagés dans le combat.

- Toutes les pertes prises par des unités encerclées sont considérées comme s'étant rendues.
- Les unités qui se sont rendues ne peuvent plus être utilisées en remplacement.
- Si l'attaque se fait en coordination avec des unités ravitaillées, toutes les pertes doivent être prises par les unités encerclées.
- Les unités encerclées doivent retraiter si leurs pertes sont supérieures ou égales à 1/4 de la puissance présente dans l'hexagone.
- Les unités dans une forteresse ne sont jamais encerclées.



13. Forteresses

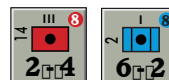
- Le ravitaillement passe à travers une forteresse comme s'il s'agissait d'une unité amie
- Les forteresses contre-attaquent toujours à 3 fois leur puissance et n'ont pas besoin d'être ravitaillées
- Les unités dans une forteresse n'ont jamais l'obligation de retraiter quelles que soient leurs pertes.
- Si les unités dans une forteresse choisissent de retraiter, les pertes doivent être prises en premier par la forteresse



14. Tranchées

- Seule l'infanterie (normale, marine ou montagne) peut construire des tranchées.
- Un marqueur de creusement de tranchée est mis en place sous l'unité qui désire commencer une tranchée durant la phase spéciale de début de mois.
- Si plus aucune unité ne se trouve dans un hexagone contenant un marqueur de creusement de tranchée, celui-ci est retiré.
- Un marqueur de creusement est converti en tranchée lors de la phase spéciale du début de mois du tour suivant
- Les tranchées ajoutent 2 PM supplémentaires pour entrer dans un hex.
- En défense, les tranchées enlèvent 2 au jet de dé de l'attaquant.
- Les unités dans une tranchée ne doivent retraiter que lorsque leurs pertes sont égales au nombre total points de puissance dans l'hexagone.

15. Artillerie



- L'artillerie de siège ne peut être utilisée que contre les forteresses et ne peut jamais participer à une contre-attaque.
- Seules 3 unités d'artillerie peuvent s'empiler dans un hexagone.
- L'artillerie ne peut ni attaquer ni contre-attaquer si elle se trouve à plus de 4 PM d'un QG.
- L'artillerie contre-attaque à 2 fois sa puissance et ne peut pas participer à une contre-attaque si le défenseur choisit de retraiter.
- Des unités d'artillerie qui attaquent seules ne peuvent être contre-attaquées que par les unités d'artillerie présentes dans l'hex attaqué.
- L'artillerie ne dépense pas le 1 PM supplémentaire pour entrer dans une ZOC si une unité amie se trouve déjà dans l'hexagone.

- Si seules des unités d'artillerie attaquent une forteresse, un bonus de 1 au dé est ajouté pour chaque côté d'hexagone d'où est lancée une attaque.
- Quand l'artillerie attaque une forteresse, si le nombre d'unités d'infanterie dans cette forteresse est inférieur au nombre d'hexagones d'où partent des attaques alors la puissance de l'attaque des unités d'artillerie est multipliée par 2.
- Les unités d'artillerie ne sont pas pénalisées quand elles attaquent à travers une rivière.

16. Cavalerie



- La cavalerie est TOUJOURS ravitaillée pour l'attaque ou la contre-attaque.
- Si une unité de cavalerie est attaquée uniquement par des unités d'infanterie elle peut choisir de retraiter de 1 hex avant le combat. Les autres unités dans l'hexagone qui ne sont pas de la cavalerie ne peuvent pas retraiter en même temps.
- Les unités ennemies qui avancent après un désengagement d'unités de cavalerie sont considérées comme ayant participé à un combat bien qu'aucun point de ravitaillement n'ait été dépensé. Elles ne peuvent plus attaquer durant cette phase.

Règles optionnelles pour la cavalerie

- Une unité de cavalerie est considérée comme non ravitaillée quand elle commence la phase de mouvement à plus de 4PM d'une voie ferrée opérationnelle ou d'un QG.
- Les unités de cavalerie non ravitaillées ne peuvent pas utiliser le mouvement en colonne.
- Les unités de cavalerie qui commencent la phase de mouvement en dehors de leur pays d'origine ne disposent plus que de la moitié de leurs points de ravitaillement.
- Cela coûte 3PM à une unité de cavalerie pour détruire une voie ferrée. Cela ne coûte que 1 PM pour une unité d'infanterie.
- Durant l'hiver, les unités de cavalerie ont leur capacité de mouvement réduite de 2 points et sont non ravitaillées si elles commencent la phase de mouvement à plus de 3 PM d'une voie ferrée opérationnelle ou d'un QG.

17. Recombinaison

- Doit avoir lieu dans le même hex qu'un QG.
- Ne peut être menée qu'avec des unités du même type et de la même nationalité (cf symbole de pleine puissance dans le coin supérieur droit de l'unité).
- Les unités qui se recombinent et le QG ne doivent pas s'être déplacés, ou avoir participé à une attaque ou contre-attaque durant le tour.
- Les unités RPL peuvent être utilisés en recombinaison si le symbole de pleine puissance est le même que celui des unités.

18. Remplacements



- Les unités qui se sont rendues ne peuvent plus être utilisées en remplacement.
- Les unités RPL ne sont pas des unités de combat, n'ont pas de zone de contrôle et ne peuvent ni attaquer ni contre-attaquer. Elles n'ont aucun point de puissance.
- Les unités RPL comptent comme 1 division pour le déplacement par rail.

- Les remplacements ont lieu dans l'hexagone d'un QG. Les unités et le QG ne doivent pas s'être déplacés, ou avoir participé à une attaque ou contre-attaque durant le tour.
- Les unités peuvent être remplacées tant que le symbole de pleine puissance est le même (cf symbole de pleine puissance dans le coin supérieur droit de l'unité).
- Il est possible de combiner les remplacements et la recombinaison d'unités.



19. Renforts

- Si l'hex d'arrivée des renforts est occupé par des unités ennemies ou dans une ZOC les unités arrivent dans le plus proche hex contenant une voie ferrée opérationnelle et qui ne soit pas situé dans une ZOC.
- Les renforts ont achevé leur mobilisation.
- Les renforts peuvent utiliser le mouvement en colonne le tour de leur arrivée.
- Les points de ravitaillement qui arrivent en renforts arrivent par le rail et peuvent être transférés gratuitement à un ou plusieurs QG le tour de leur arrivée. Les points de ravitaillements sont perdus si aucun QG ne se trouve à ce moment là sur une voie ferrée opérationnelle.