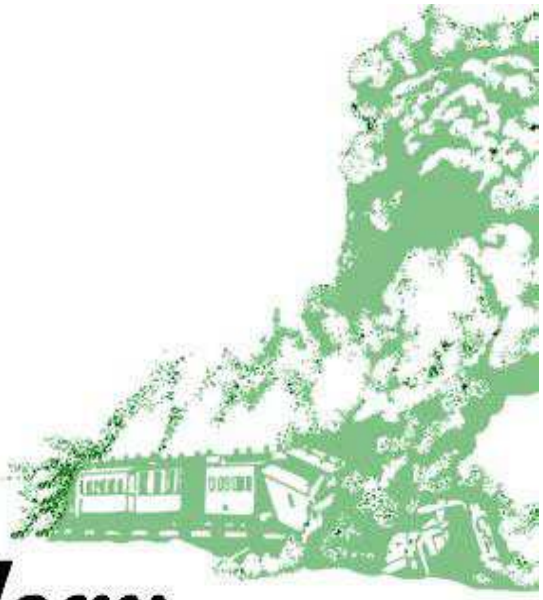
GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com





Pursuit of Glory

LA GRANDE GUERRE AU PROCHE ORIENT

LIVRET DE RÈGLES

RÈGLES EN COURS, AOÛT 2010

TRADUCTION FRANÇAISE V 1.0, 2011

Par Rodger B. MacGowan ©2008

TABLE DES MATIÈRES

1.0 Introduction 2
2.0 Terminologie 2
3.0 Matériel 4
3.1 La carte du jeu 4
3.2 Les marqueurs de jeu 5
3.3 Les cartes de stratégie 8
4.0 Installation du jeu 9
4.1 Les scénarios 1914 9
4.2 Scénario 1916 Guerre totale 10
5.0 La victoire 10
5.1 Les points de victoire 10
5.2 Détermination de la victoire 10
5.2.1 Victoire automatique 10
5.2.2 Armistice 10
5.3 Les Niveaux de Victoire 11
5.4 Jeu en tournoi 11
6.0 Séquence de jeu 11
7.0 Les offensives mandatées 12
8.0 Phase d'action 13
9.0 Les cartes de stratégie 13
10.0 L'Empilement 17
11.0 Le Mouvement 17
11.1 Règles générales 17
11.2 Contrôle des espaces 19
11.3 Construction de tranchées 20
11.4 Le mouvement sur la carte Gallipoli 21
12.0 Le Combat 21
12.1 Généralités 21
12.2 Séquence de combat 22
12.3 Les effets du terrain et des tranchées 23
12.4 Les attaques de flanc 24
12.5 Le test de météo difficile 25
12.6 La prise des pertes 25
12.7 Les retraites 26
12.8 Le repli turc 27
12.9 L'avance après combat 28
12.10 Combat dans les régions 30
12.11 Exemple de combat 29
13.0 Le redéploiement stratégique (RS) 30
14.0 Ravitaillement et attrition 31
15.0 Les forts 33
16.0 Etat de guerre, Jihad et Révolution 34
16.1 Le niveau d'engagement dans la guerre 34
16.2 Fin de la guerre 35
16.3 Jihad ! 35
16.4 Révolution russe 36
16.5 Les effets en PVde l'état de guerre 37
16.6 Effondrement national 38
17.0 Remplacements 38
17.2 La conversion des PR 39
17.3 Blocus et les PR maximum turcs 39
18.0 Autres règles 39
18.1 Zones restreintes 39
18.2 Voies ferrées incomplètes 40
18.3 Organisation des GUC 40
18.4 Restrictions du front des Balkans 41
18.5 Le Turc revient en Autriche 41
18.6 Invasions par mer 41
18.7 Soulèvement arménien 43
18.8 Pays neutres 43
18.9 Coopération militaire russo-britannique 45
18.10 Le canal de Suez 46
18.11 Churchill et les Dardanelles 46
18.12 Les campagnes hors théâtre 46

1.0 Introduction

Pursuit of Glory: La Grande Guerre au Proche-Orient est la suite de l'original et médaillé *Paths of Glory de* Ted Raicer, qui simule l'ensemble de la Grande Guerre en Europe et au Proche-Orient. *Pursuit of Glory* met l'accent sur les Balkans et le Proche-Orient. Le Moyen-Orient tel que nous le connaissons aujourd'hui est en grande partie le résultat des décisions prises pendant la Grande Guerre par des occidentaux en position de pouvoir au loin. Nous espérons que *Pursuit of Glory* donnera aux joueurs un nouvel éclairage sur les évènements d'aujourd'hui.

Dans *Pursuit of Glory*, le joueur des puissances centrales (PC), représentant l'Empire ottoman et ses alliés, tente d'utiliser sa position centrale et sa supériorité initiale pour vaincre rapidement ses adversaires ou pour tenir défensivement jusqu'à ce que l'ennemi se lasse de ce théâtre d'opérations secondaire et rentre à la maison. Le joueur des puissances alliées (PA), représentant principalement les empires britannique et russe, essaie de retarder la Révolution russe et d'arriver à ravitailler ses forces croissantes avant qu'il ne doive ramener ses soldats à la maison.

Pourquoi la guerre dans cette région fut combattue si vivement ? Pour de nombreuses raisons, au premier rang de celles-ci, il y a :
1) la rivalité entre les empires ottoman et russe dans la région de la mer Noire;
2) le pétrole perse pour la Royal Navy britannique, duquel dépendaient la sécurité et la prospérité de l'empire;
3) le prestige – prouvant soit que les tribus musulmanes "arriérées" et qu'un empire musulman de "troisième ordre" ne pouvaient pas dicter ses conditions aux grandes puissances européennes, soit que les peuples turcs pouvaient encore acquérir une position dominante au Proche-Orient et en Asie centrale;
4) la voie ferrée incomplète Berlin-Bagdad, qui permettrait à l'Allemagne de dominer le Proche-Orient, y compris le pétrole, et d'envoyer des troupes aux portes de l'Inde, le joyau de l'Empire britannique. Cet objectif nécessitait la capture de la voie ferrée de Serbie et fut l'un des motifs de l'assaut des puissances centrales sur la Serbie en 1914. Cet accent mis sur le pétrole, le pouvoir et le prestige est aujourd'hui inchangé.

Si vous n'avez jamais joué à un Card-Driven (CDG) ou à ***Paths of Glory***, veuillez examiner le Guide de démarrage rapide du débutant, puis parcourez le Guide de démarrage rapide avancé avant de lire ces règles.

Si vous avez joué à Paths of Glory, lisez le Guide de démarrage rapide avancé. Beaucoup de règles sont les mêmes que dans Paths of Glory**. Les nouvelles règles sont précédées de ce symbole** ► Les changements de règles sont désignés par une ligne verticale dans la marge (et un texte en bleu).

2.0 Terminologie

Les nouveaux joueurs sont invités à parcourir rapidement cette section, puis à lire les règles, en utilisant cette section comme référence:

*** (astérisque) :** Quand une carte avec un astérisque est jouée comme un évènement, elle est définitivement retirée du jeu. Si elle est utilisée pour les opérations (OPS), un redéploiement stratégique (RS), ou des points de remplacement (PR), elle est placée dans la pile de défausse.

Activé : Pendant un round d'action, un espace est activé lorsqu'un nombre d'OPS égal au coût d'activation de l'espace (voir 9.2.1) est dépensé à cette fin. Un espace est activé pour le mouvement ou l'attaque, pas les deux. Quand un espace est activé, marquez-le avec le marqueur d'action approprié (Attack ou Move) – toutes les unités dans l'espace sont maintenant considérées comme actives et *peuvent* se déplacer ou engager le combat.

Phase d'action : Chaque phase d'action se compose de six rounds d'action.

Round d'action : Au cours de chaque round d'action, chaque joueur joue une carte (pour les OPS, les RS, les PR, ou comme évènement) ou prend une action gratuite de 1 OPS (sans jouer une carte). Le joueur PA joue en premier à chaque round d'action.

Joueur actif : Le joueur qui actuellement réalise une action pendant un round d'action.

Activation : Lorsque le coût d'activation de l'espace est payé en OPS, les unités dans cet espace peuvent se déplacer ou combattre.

PA : Les Puissances Alliées (ou Entente) – principalement la Grande-Bretagne et la Russie.

Armistice : Le jeu se termine plus tôt en une paix négociée résultant de la lassitude de la guerre de toutes les parties impliquées au Proche-Orient. Une alliance tirera probablement quelques avantages de la guerre et du contrôle du pétrole, ce qui lui permettra de dominer la paix qui suivra, et ce joueur gagnera.



►**Les Balkans :** Dans ce jeu, les Balkans incluent tous les espaces en Autriche-Hongrie, Roumanie, Grèce, Bulgarie, Serbie, Turquie d'Europe (Constantinople et tous les espaces à l'ouest de cette ville), ainsi que Lemnos, la Galicie, et les espaces russes bordant la Roumanie, y compris Odessa. Les unités marquées comme *"Balkans Only"* (indiquée par le "B" dans un cercle) ne peuvent pas se déplacer, attaquer, faire un RS, ou être reconstruites ou organisées en dehors des Balkans.
Pour les objectifs de jeu, la sous-carte Gallipoli n'est pas prise en compte dans les Balkans (Les unités "B" n'y sont pas autorisées)

CC (Carte de Combat) : Une carte avec CC après le nom de l'évènement peut être jouée comme un évènement seulement pendant (ou, si cela est spécifié, après) le combat.

Remarque : Les CC ne peuvent pas être jouées pour soutenir un fort inoccupé défendant dans le combat.

Potentiel de Combat (PoC) : La force de combat d'une unité ou d'un fort. Le PoC d'un fort (force) est imprimé à côté de celui-ci sur la carte.

Unité de Combat : une unité de combat régulière est marquée d'un indicateur de style OTAN et d'un ensemble de nombres. Une unité de combat irrégulière est marquée d'un drapeau et d'un ensemble de nombres. Une tribu PC est aussi un type d'unité de combat. Les QG et les unités d'artillerie lourde *ne* sont *pas* des unités de combat. Les forts ne sont pas des unités de combat (mais participent en défense à un combat). Les marqueurs de soulèvement ne sont pas des unités de combat et ne participent jamais au combat.

► **Région contestée** : une région (définie ci-dessous) qui contient des unités des deux joueurs. *Remarque : Une région contestée sera toujours contrôlée par un joueur.*

►**Contrôle :** Tous les espaces (ou régions) sur la carte sont soit contrôlés par un joueur soit neutres. Un espace ou une région ennemi(e) vide passe immédiatement sous contrôle ami quand il est occupé par une unité amie, si l'espace ne contient pas de fort ennemi non-détruit. Les unités de combat régulières exercent *un contrôle total* sur un espace (vous conservez le contrôle de l'espace, même après l'avoir quitté). Les unités irrégulières et les tribus exercent un *contrôle partiel* (vous contrôlez un espace uniquement tant qu'elles l'occupent). Le contrôle d'un espace change aussi s'il est non ravitaillé pendant la phase d'attrition. Un joueur qui prend le contrôle d'un espace gagne des PV ou des points de Jihad pour cet espace.

PC : Puissances Centrales – principalement l'Empire ottoman et l'Allemagne.

Modificateur de Jet de Dé (MJD): Le nombre ajouté ou soustrait à un jet de dé.

Evènement : Le titre sur une carte de stratégie. Quand elle est jouée comme un évènement, la carte déclenche l'action spéciale décrite sur la carte. *Remarque : Un évènement souligné indique que c'est un pré-requis pour un autre évènement.*

Tables de tir : Deux tables déterminent les résultats de combat : La table de feu nourri et la table de feu léger. Un joueur utilise la table de feu nourri si au moins une de ses unités impliquées dans le combat est une Grande Unité de Combat (GUC). Dans tous les autres cas, y compris un fort combattant seul, utilisez la table de feu léger.

© 2008 GMT Games, LLC

► **Base insulaire** : Lemnos, Bahreïn, et la Chypre contrôlée par les PA sont des sources de ravitaillement BR et peuvent contenir n'importe quel nombre d'unités PA. Les unités PC n'entrent jamais dans les bases insulaires.

► **Ville du Jihad :** La capture des villes (par exemple, Bagdad) marquées du symbole Jihad change le niveau du Jihad d'un point vers le haut ou vers le bas.

► **Niveau du Jihad :** Le niveau du Jihad suit la probabilité que les tribus et les nations musulmanes (Egypte, Inde, Afghanistan et Asie centrale) se joignent aux PC (voir 16.3).

GUC (Grande Unité de Combat) : Les GUC sont les marqueurs de jeu de 1,6 cm de large représentant les unités militaires organisées. Généralement, ce sont historiquement des corps, mais parfois elles représentent des armées. Si un joueur a au moins une GUC dans un combat, il tire sur la table de feu nourri.

Facteur de Perte (FP) : La capacité d'une unité à absorber les dommages. Le nombre de pertes ennemies (dommages potentiels infligés) doit être égal ou supérieur au FP de l'unité amie pour réellement endommager cette unité.

Nombre de Pertes (NP): Le nombre résultant d'un jet de dé sur une table de feu pendant le combat, représentant les dommages potentiels infligés aux unités ennemies.



Offensive mandatée (OM) : A chaque tour, chaque joueur peut être obligé de mener une attaque pour satisfaire aux pressions politiques intérieures et alliées des dirigeants politiques, de la presse ou de l'opinion publique. L'échec handicape la capacité du joueur à continuer la guerre, en raison des querelles interalliances ou des contestations intérieures.

► **Potentiel de Mouvement (PoM) et Point de Mouvement (PM)** : Le PoM représente la distance qu'une unité activée peut parcourir. L'entrée dans un espace utilise un point de PoM, quelque soit le terrain. Un point de PoM est aussi appelé un point de mouvement (PM) dans ces *règles. Remarque : Pour la plupart des unités, un mouvement à travers une ligne verte requiert tous les PoM de l'unité.* Les unités avec un PoM de zéro ne peuvent jamais se déplacer ou utiliser le redéploiement stratégique.

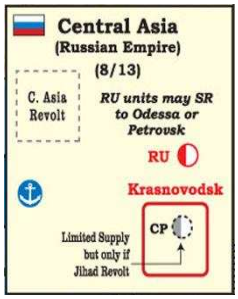
► **Perse neutre :** Tous les espaces en Perse, à l'exception de l'Azerbaïdjan (contrôlée par la Russie), de l'Arabistan (baillé à la Grande-Bretagne), et des trois régions perses (dominées par la Grande-Bretagne) sont neutres. Aucune unité ne peut entrer dans la Perse neutre jusqu'à ce que l'évènement "Poussée perse" (*Persian Push*) ou Traités secrets (*Secret Treaties*) soit joué.

Valeur d'OPS : Les points d'opération (OPS) qu'un joueur reçoit pour une utilisation immédiate lors du jeu d'une carte pour des opérations sont indiqués par le grand nombre dans l'angle supérieur gauche de la carte. Les OPS sont utilisés pour activer des espaces pour combattre ou bouger.

► **Empire ottoman :** L'Empire se compose des zones suivantes: l'Anatolie, le Caucase, la Syrie/Palestine, la Mésopotamie et la Thrace (les zones européennes à l'ouest de Constantinople, y compris la péninsule de Gallipoli). Techniquement, le Sinaï était britannique, mais est considéré comme ottoman aux fins du présent jeu. De même, l'Egypte et Chypre sont encore techniquement ottomanes, mais ne sont pas considérés comme une zone de l'Empire ottoman dans ce jeu.

► **Non ravitaillée (NR) :** Une unité incapable de tracer une ligne de ravitaillement à travers une chaîne d'espaces amis contrôlés (ou de forts ennemis assiégés) juqu'à une source de ravitaillement amie, ne peut pas se déplacer ni attaquer, ni faire de RS, ni prendre de PR. Pendant la phase d'attrition, toutes les unités NR (sauf les tribus) sont définitivement éliminées. *Remarque : les tribus, les unités irrégulières et les unités de certains pays (tels que la Serbie) sont toujours ravitaillées dans certaines zones (voir 3.2.1.1, 3.2.1.2, et 3.2.1.3 sur "Les marqueurs de jeu" de l'aide de jeu*).

►**Région :** Les grands espaces autour de la carte symbolisent de vastes zones. Lorsque les règles se rapportent à un "espace", il s'applique aux régions aussi, sauf indication contraire. Certaines règles ne s'appliquent qu'aux régions. Contrairement aux espaces normaux, les unités amies et ennemies peuvent être toutes les deux dans la même région – de telles régions sont dites *contestées.* Le joueur qui contrôle une région devrait placer une unité ou un marqueur de contrôle dans la ville de cette région. Le combat peut avoir lieu entre les unités amies et ennemies dans une région, comme avec les unités extérieures à la région. Certaines régions contiennent un terrain favorable au défenseur pendant le combat. Les tranchées ne sont pas autorisées dans les régions (les distances sont trop vastes).



Certaines régions contiennent des symboles de port et/ou de sources de ravitaillement (par exemple, l'Inde), et le joueur PA peut *toujours* utiliser les ports et les sources de ravitaillement dans une région, même si elle est contrôlée par l'ennemi. *Ceci est très important à noter*. Les régions avec une ville PV comptent comme les espaces PV – le joueur qui contrôle la région contrôle ce PV (Ce n'est pas un espace séparé à l'intérieur de la région).

Points de Remplacement (PR) : Utilisés pour réparer les unités endommagées sur la carte et pour reconstruire les unités éliminées dans la case des unités remplaçables/éliminées. Quand une carte est jouée pour ses valeurs en PR (listés dans l'encadré PR au bas de la carte), les PR ne sont pas utilisés immédiatement, mais sont enregistrées sur la piste d'enregistrement général pour une utilisation pendant la phase de remplacement. *Remarque : Certains évènements donnent aux joueurs des PR en bonus qui peuvent, si cela est spécifié, être utilisés* immédiatement.

► **Zone restreinte (18.1)** : des règles spéciales régissent les GUC dans cinq zones avec une infrastructure pauvre.

1) la Syrie/Palestine (y compris le Sinaï),

2) la Mésopotamie,

3) l'Azerbaïdjan,

4) l'Arabistan,

5) la Grande Perse, comprenant la Perse neutre, les 3 régions perses, l'Asie centrale et l'Afghanistan.

PUC (Petites Unités de Combat) : les PUC sont les petits pions de 1,27 cm représentant des unités militaires organisées, des unités irrégulières et des tribus. Elles représentent généralement des divisions (et elles sont ainsi dénommées sur les cartes), mais parfois elles représentent des brigades, d'autres petites unités, et des tribus. Lorsqu'il y a un combat avec une PUC amie, ces petites unités utilisent la table de feu léger.

►**Sinaï** : Les cinq espaces à l'est du canal de Suez et à l'ouest de la Syrie/Palestine. Historiquement, les britanniques ont abandonné ces espaces au début de la guerre. Ainsi, aux fins du jeu, ces espaces *ne font pas partie de l'Egypte*, mais partie de la Syrie/Palestine. *Remarque : Ceci diminue la capacité du joueur PC à provoquer une révolte Jihad en Egypte.*

Espace : Les références dans les règles aux "espaces" s'appliquent également aux "régions", sauf indication contraire. Les unités amies et ennemies ne peuvent pas coexister dans un espace, mais peuvent coexister dans une région.

► **Unité spéciale :** Une unité qui ne rentre pas dans les trois principales catégories d'unités de combat : infanterie, infanterie d'élite, ou cavalerie. Certaines unités spéciales ont aussi des attributs uniques – celles qui ne sont pas listées sur l'aide de jeu "Les Marqueurs de jeu" (les valeurs sur ces unités sont soulignées).

► **Valeur de Redéploiement Stratégique (RS) (13.0) :** Le nombre de points de RS qu'un joueur reçoit pour une utilisation immédiate quand il joue une carte pour sa valeur de RS, est indiqué par un petit nombre dans le coin supérieur gauche de la carte. Le RS permet à un joueur de transporter des unités sur de longues distances (par voie terrestre ou maritime) et permet au joueur de déplacer des PUC dans ou hors de la case de réserve. *Remarque : les unités ayant un facteur de mouvement de 0 ne font jamais de RS.*

Source de ravitaillement : La plupart des unités doivent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie contrôlée sinon elles risquent l'élimination permanente si elles sont non ravitaillées.

© 2008 GMT Games, LLC

PV (Points de Victoire) : Les PV déterminent qui gagne la partie. Les PV sont gagnés en capturant des espaces PV, en jouant des évènements et par des circonstances particulières au cours de la phase d'état de guerre (voir 16.5).

► **Espace PV et espace PV russe :** Tout espace avec un nom rouge et un contour rouge, y compris les régions et certaines forteresses. Lorsque le contrôle d'un espace PV change, ajustez le marqueur PV en faveur du nouveau propriétaire du montant indiqué sur la carte. Tout espace PV en Russie ou en Azerbaïdjan est un espace PV RU. En règle générale, chaque fois que le joueur PC capture un de ces espaces, il accélère le début de la Révolution russe d'un tour (voir 16.4.2).

Niveau d'engagement dans la guerre : Cela reflète le nombre de points "état de guerre" associés à des évènements que le joueur a joué . Il y a trois niveaux : la mobilisation, la guerre limitée, et la guerre totale. Lorsque vous arrivez sur un nouveau niveau d'engagement dans la guerre (pendant la phase d'état de guerre), le joueur ajoute une nouvelle série de cartes de stratégie à son talon. *Important : Les niveaux d'engagement dans la guerre ne peuvent pas changer à la fin du tour 1.*

Points d'état de guerre : Certaines cartes ont un nombre "état de guerre" entre parenthèses après le nom de l'évènement. Lorsque cette carte est jouée comme un évènement, augmentez le marqueur "état de guerre" et le marqueur "état de guerre" combiné de ce montant sur la piste d'enregistrement général.

3.0 Matériel

Ce jeu comprend :

- Une carte de 56 sur 86 cm.
- 176 pions pré-découpés de 1,6 cm (GUC)
- 280 pions pré-découpés de 1,27 cm (PUC)
- des aides de jeu et des guides de démarrage rapide
- Livret de règle
- Livret de jeu
- 110 cartes de stratégie
- Deux dés à 6 faces

Si certaines composantes sont endommagées ou manquantes, merci de nous contacter à www.gmtgames.com ou à :

GMT Games, P. O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

► 3.1 La carte de jeu

La carte se compose essentiellement d'espaces (des carrés, des étoiles, et des cercles) et de lignes (pleines, pointillées, et/ou colorées) indiquant les routes, les voies ferrées, et les voies maritimes. Les plus grands espaces sont des "régions". Les espaces connectés par une ligne sont "adjacents". Tous les espaces sont colorés afin de montrer quel joueur les contrôle en 1914 (quelques espaces sont neutres). Une bordure rouge indique qu'un espace vaut 1 ou 2 points de victoire. Un symbole d'épée montre que c'est une ville du Jihad.

3.1.1 Le terrain

Généralement, le terrain n'a pas d'incidence sur le mouvement. Il n'affecte que le combat, y compris les retraites et les avances après combat. Il y a, cependant, trois exceptions importantes :

a. Les GUC opérant dans ou hors d'un espace de désert peuvent se déplacer, faire un RS, attaquer, ou avancer après combat seulement le long d'une voie ferrée qui peut tracer une ligne jusqu'à une source de ravitaillement amie ou un port ami contrôlé (pour les GUC PA). De même, les GUC ne peuvent être organisées dans un espace de désert que s'il s'agit d'un espace ami ravitaillé par voie ferrée.

b. Les PUC faisant un RS doivent s'arrêter quand elles entrent dans un espace de désert, à moins qu'elles puissent continuer le mouvement hors de cet espace de désert le long d'une voie ferrée amie ravitaillée. Les unités dans la case de réserve peuvent faire un RS dans un espace de désert contenant une unité ravitaillée de la même nationalité (voir 13.8) si cet espace de désert peut tracer une ligne jusqu'à une source de ravitaillement amie ravitaillée (si cette ligne est tracée au travers d'autres espaces de désert, elle doit être entièrement tracée le long d'une voie ferrée amie ravitaillée).

c. Les GUC TU/TU-A et les PUC BU ne peuvent jamais se déplacer dans un marécage, terminer un RS dans un marécage, ou être organisées dans un marécage.

3.1.1.1 Effet du terrain sur le combat

les types de terrain suivant affectent le combat : la montagne, les déserts, les marécages, les cours d'eau (voir 12.3). En outre, les unités de combat à pleine force attaquant depuis ou vers un terrain dangereux pendant des intempéries ont la possibilité de prendre des dommages avant le combat, comme suit : la montagne en hiver, le désert et les marécages en été (voir 12,5). Les GUC attaquant depuis ou vers un espace de désert peuvent le faire seulement si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement par voie ferrée jusqu'à une source de ravitaillement ou (pour les GUC PA) jusqu'à un port sous contrôle PA.

3.1.1.2 Effet du terrain sur les retraites

Les marrécages, les déserts, les montagnes et les forêts permettent à un défenseur qui a perdu un combat de prendre un pas de perte supplémentaire et d'annuler une retraite obligatoire (voir 12.7.3) – cela est également vrai des unités dans des tranchées, sans tenir compte du terrain. *Remarque : les cours d'eau n'ont pas cet effet à eux-seuls, mais le terrain non-clair dans un espace de cours d'eau a cet effet.*

3.1.1.3 Effet de terrain sur l'avance après combat

Une unité ne peut avancer que d'un seul espace après combat – dans l'espace de combat – si elle pénètre dans un désert, un marécage, des montagnes, ou une forêt (voir 12.9.3) ou si l'attaque a eu lieu uniquement dans un espace de cours d'eau.

3.1.2 Espaces tribaux

Ceux-ci sont indiqués par des cercles colorés à côté d'un espace ou dans une région. La couleur du cercle indique quelle tribu peut apparaître dans cet espace suite au résultat augmentant le niveau du Jihad (voir 16.3.2). *Voir aussi la légende de guerre tribale sur la carte.*

3.1.3 la carte en encart de Gallipoli

Des règles spéciales régissent la circulation sur cette carte en encart, car elle représente un seul espace sur la carte principale (voir 11.4).

3.1.4 Zones restreintes



Cinq zones générales sur la carte ont une infrastructure très pauvre et une incapacité générale à ravitailler des grands corps de troupes. Des règles particulières régissent les GUC dans ces cinq zones :

1) la Syrie/Palestine (y compris le Sinaï),
2) la Mésopotamie;
3) l'Azerbaïdjan;
4) l'Arabistan, et
5) la Grande Perse, comprenant la Perse neutre, les 3 régions perses, l'Asie centrale et l'Afghanistan. Voir 18.1.

3.1.5 Liaisions spéciales

Certains espaces sont reliés par des lignes qui sont étiquetés de manière à restreindre leur utilisation aux unités de certaines nations ou types seulement (par exemple, ne peuvent être franchies que par les Russes seulement). En outre, certains espaces sont reliés par des lignes vertes pour indiquer de grandes distances qui nécessitent la dépense d'un mouvement complet par une unité pour traverser. *Remarque : Les unités avec un PoM de 0 ne peuvent pas bouger*. D'autres liaisions indiquent des voies ferrées (complète ou incomplète), des détroits ou des lignes de Ferry.

3.1.5.1 Les voies ferrées (voir 18.2)

Les liaisons hâchurés sont des voies ferrées. Les liaisons pointillées sont des voies ferrées incomplètes en 1914 – les deux liaisons près d'Adana sont des tunnels achevés par l'évènement "voie ferrée Berlin-Bagdad" (*BERLIN-BAGHDAD RAILROAD*), celles dans le Sinaï sont complétées par l'évènement "Murray prend le commandement" (*MURRAY TAKES COMMAND*). Avant de jouer ces deux évènements, ces liaisons peuvent être utilisées comme des routes normales, mais pas comme des voies ferrées. Dans les déserts, les activités des GUC sont limitées aux voies ferrées ravitaillées (où les grands corps de troupes peuvent être bien ravitaillés).

© 2008 GMT Games, LLC

3.1.5.2 Les détroits et lignes de ferry (S/FL)

Les lignes en petits pointillés bleus entre des espaces représentent des voies navigables qui peuvent être facilement franchies. (Pour simplifier, considérez-les simplement comme des détroits.) Il y a cinq détroits sur la carte :

1) Les Dardanelles (Seddul Bahr et Kum Kale),
2) Les rétrécissements (Maidos et Canakkale);
3) Le détroit de Gallipoli-Chardaz; et les deux lignes de ferry de la mer de Marmara
4) Bandirma et Rodosto, et
5) Bandirma et Constantinople.

3.1.5.2.1 Les unités PA peuvent bouger ou attaquer à travers un détroit si le joueur PA contrôle les espaces des deux côtés de tous les détroits qui portent un numéro inférieur (c'est-à-dire qu'il a le contrôle complet de la voie navigable jusqu'à ce point).

3.1.5.2.2 Les unités PC peuvent bouger ou attaquer à travers un détroit si le joueur PC contrôle les espaces des deux côtés de tous les détroits qui portent un numéro supérieur (c'est-à-dire qu'il a le contrôle complet de la voie navigable au-dessus de ce point). *Remarque : pour utiliser le détroit n°5 (Bandirma à Constantinople), le joueur PC doit contrôler l'espace "Bosphore Forts".*

3.1.5.2.3 Les détroits n'affectent pas directement le combat, mais une attaque à travers un détroit implique toujours un cours d'eau (voir *12.3.4). Remarque : les attaques à travers des détroits ne sont pas des invasions.*

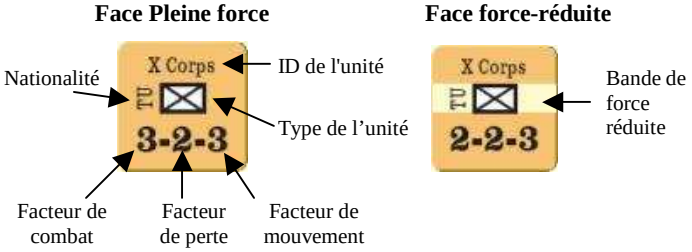
3.1.6 Les têtes de pont (voir 3.2.4 sur l'aide de jeu "Les marqueurs de jeu" et 18.6)

Les plages utilisables par les forces alliées pour des invasions sont indiquées par des espaces circulaires en mer, chacun menant à la rive d'une des trois bases insulaires. Un espace tête de pont ne peut être utilisé que pour un mouvement ou un combat s'il contient un marqueur "tête de pont".

► 3.2 Les marqueurs de jeu

Les pièces sont divisées en deux groupes de base : 1) les unités de combat et 2) les marqueurs.

Exemple d'unité de combat



Il existe deux types de base d'unités de combat :

- Les Grand Unités de Combat (GUC) sont représentées par des marqueurs de 1,6 cm. Les GUC représentent habituellement des corps d'armée (mais parfois des unités de la taille d'une armée) d'environ 20 à 50 000 hommes, ainsi que les actifs du corps (comme les équipes de commandement, de communications, d'ingénieurs, de l'air, des hôpitaux de campagne, des mitrailleuses et de l'artillerie).
- Les petites unités de combat (PUC) sont représentées par des marqueurs de 1,27 cm. Les PUC représentent habituellement des divisions (et elles sont dénommées divisions sur les cartes), mais parfois elles représentent d'autres formations plus petites ou mélangées, y compris les tribus. Les PUC représentent habituellement environ 7 à 13 000 hommes. Les PUC sont soit des unités de combat régulières, soit des unités irrégulières, ou des tribus.
- Toutes les GUC et les PUC sont imprimées sur les deux côtés du marqueur. Les deux faces sont appelées *pas.* Le recto représente la pleine force de l'unité; le verso représente la force réduite de l'unité.
- Certaines unités ont un "?" à la place du facteur de perte. Cela signifie que le facteur de perte est déterminé par un jet de dé pour chaque combat impliquant cette unité. (Voir 3.2.2 ci-dessous et sur l'aide de jeu *"Les marqueurs de jeu"* pour plus de détails).
- Les GUC et les PUC utilisent différentes tables de combat. Tant qu'un joueur a encore une GUC impliquée dans un combat, il jette les dés sur la table de feu nourri. Sinon, il utilise la table de feu léger. (Voir 12.2.8.b).

Remarque – unités de double nationalité : Il est très important de comprendre que ces unités peuvent être considérées comme appartenant à l'une (ou aux deux) des nations, à la discrétion du joueur. Cela s'applique à toutes les situations, y compris les coûts d'activation pour un espace (9.2.1), le respect des offensives mandatées, des points de remplacement, du redéploiement stratégique, de la possibilité d'attaques coordonnées (multinationales). Cela signifie qu'une unité de double nationalité peut faire tout ce qu'une autre unité de sa nationalité pourrait faire. Par exemple, la GUC GE-BU peut entrer dans les marécages, parce que les GUC GE peuvent entrer dans les marécages.

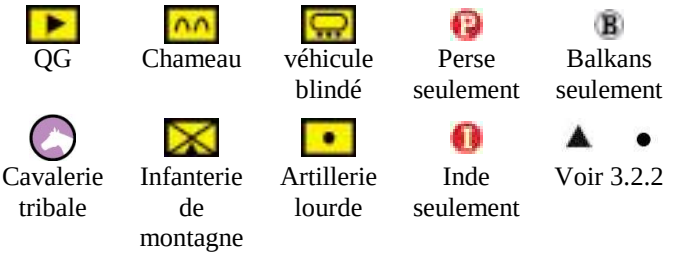
Une grande variété d'unités de *Pursuit of Glory* sont désignées sous le vocable général "d'unités spéciales". Les règles suivantes expliquent comment ces unités sont utilisées.

Remarque : L'aide de jeu *"Les marqueurs de jeu" reprend les informations contenues ici et est à prendre en tant que guide de référence rapide pour la consultation pendant le jeu. N'essayez pas d'apprendre toutes les informations sur les unités uniques à ce moment – parcourez simplement celles-ci et référez-vous au besoin à l'aide de jeu.*

CODAGE COULEUR DES UNITES

Infanterie = fond du symbole d'unité blanc
Infanterie d'élite = fond du symbole d'unité bleu
Cavalerie = fond du symbole d'unité rouge
Spéciale = fond du symbole d'unité jaune

DÉSIGNATIONS SPECIALES



3.2.1 Les unités de Combat

3.2.1.1 Les types d'unités de combat

Les unités avec des désignations de style OTAN sont des unités de combat *régulières.*

Les unités avec des drapeaux et des nombres sont des unités de combat *irrégulières*. Les unités avec des cercles de couleur sont des *tribus.*



Cavalerie, chameaux, véhicules blindés : Si un joueur a une (ou plusieurs) de ces unités au combat et que son adversaire n'en a pas, il reçoit un MJD de +1 (à moins que le combat n'implique une tête de pont).



► 3.2.1.2 ethnicité ottomane des unités

Les unités turques (TU) et turco-arabes (TU-A) sont identiques pour la plupart des utilisations, sauf lors de l'organisation des GUC ou la mise en œuvre des effets de l'évènement *"ARAB DESERTION"*. Les unités TU/TU-A sont de la même nationalité et utilisent les PR TU. Toutefois, les unités TU-A neuves et reconstruites ne peuvent être placées qu'à Damas ou Bagdad, alors que les unités TU ne peuvent être placées qu'à Constantinople, Erzincan, ou Kayseri.

© 2008 GMT Games, LLC

► 3.2.1.3 Les unités de combat régulières uniques (avec un trait sous leurs valeurs) :

GRANDE BRETAGNE



BR Armée Arabe du Nord (ANA) : Une unité de combat arabe régulière qui entre avec l'évènement "*Allenby*" apparaissant à Aqaba (si sous contrôle PA) ou dans la case des unités éliminées/remplaçables (elle peut alors être construite en utilisant les PR PA-allié).



BR Dunsterforce : Entre en jeu dans une région sous contrôle BR ou un espace en Perse. A cette fin, les espaces en Arabistan et les 3 régions perses sont considérées sous contrôle BR si elles sont sous contrôle allié à moins qu'il n'y ait un marqueur de PV RU sur l'espace. Les espaces en Azerbaïdjan ne sont jamais considérés sous contrôle BR. Les espaces en Perse neutre sont considérés sous contrôle BR seulement s'ils sont sous contrôle allié et, soit le PV de pénalité de 1 pour les unités BR/IN/ANZ entrant en Perse neutre a déjà été imputé au cours du jeu, soit la Révolution russe a commencé. Elle peut traverser les liaisons vertes entre les espaces/régions pour seulement 4 PM. Elle peut être reconstruite selon les règles normales, mais aussi à *Bagdad* sous contrôle PA. *Remarque : Cette force d'élite motorisée consolida le contrôle britannique de la Perse après la Révolution russe, en arrivant par mer pour combattre à Bakou.*



BR Garnison indienne : Elle ne peut jamais quitter l'Inde. Elle peut être reconstruite seulement en Inde (et cela peut être fait même si l'Inde est sous contrôle PC.



BR Force du cordon perse : Elle peut seulement opérer en Perse, en Inde, et au Baloutchistan. Elle peut être reconstruite dans les trois régions perses, en Inde ou au Baloutchistan (et ceci peut être fait même si la région est sous contrôle PC).

ALLEMAGNE

GE Infanterie : Il y a 3 PUC GE Infanterie. 2 entrent en jeu quand le premier pays neutre des Balkans entre en guerre (Bulgarie ou Roumanie), 1 lorsque le second entre en guerre.



GE Alpenkorps : Elle donne un MJD de +1 quand elle défend dans un espace de montagne ou attaque dans un espace de montagne. Elle peut attaquer tandis qu'elle est en ravitaillement limité.



GE Unités Yildirim : La première unité Yildirim dans une pile ne compte pas dans les limites d'empilement ou comme une nationalité pour l'activation.



GE Unité du protectorat géorgien : Cette unité apparaît à Tiflis ou Batum pendant la phase 4 de la Révolution russe (voir 16.4.5). Elle est placée par le *joueur PA*, elle ne bouge jamais, et elle ne peut être attaquée que par des unités TU/TU-A – mais les allemands annulent ensuite l'alliance turque! Elle ne peut pas s'empiler avec d'autres unités, elle peut seulement se défendre en combat (avec une FC de 1), et elle est toujours ravitaillée. *Remarque : Elle ne peut pas retraiter après combat; si elle est forcée de le faire, elle est éliminée.*

En 1918, l'Allemagne déclara la Géorgie sous protectorat ainsi que les troupes qui y sont stationnées. Le drapeau allemand flotta au-dessus de Tiflis. Dans un effort pour contrôler le Caucase, les Turcs attaquèrent effectivement les Allemands! Berlin menaça d'annuler l'alliance turco-allemande. Les Turcs se retirèrent, et Tiflis resta hors du contrôle des Ottomans.



GE/BU XI^{ème} Armée : Elle compte comme BU et/ou GE pour tous les sujets. Si elle est détruite, elle est remplacée par une PUC GE ou BU à partir de la case de réserve (au choix du joueur PC). Si la Bulgarie s'effondre, cette unité est définitivement éliminée et elle est remplacée par une PUC d'infanterie GE de la case de réserve.

BULGARIE / AUTRICHE-HONGRIE



BU/AH Infanterie combinée : Elle compte comme BU et/ou AH pour tous les sujets. *Remarque : Ce marqueur a été mal imprimé et devrait avoir un tiret sous ses valeurs.*

RUSSIE



RU Division de la Mer Noire (Marines) : Une fois par partie, cette unité peut faire un assaut amphibie (voir 18.6.6). Elle peut également retraiter par mer.



RU/SB Division yougoslave : Elle compte comme RU et/ou SB pour tous les sujets. Elle peut faire un RS vers les ports sous contrôle PA en Grèce à partir de la case de réserve. Elle peut coopérer avec les unités BR, IN ou ANZ. **Elle n'est pas enlevée par la Révolution russe.**

Remarque : Cette unité recruta parmi les prisonniers de guerre serbes qui avaient été membres de l'armée AH.



RU Brigades spéciales 2/4 : elle peut faire un RS vers les ports sous contrôle PA en Grèce à partir de la case de réserve. Elle ne peut pas coopérer avec les unités BR, IN ou ANZ. Elle est enlevée par la Révolution russe.



PE/RU Cosaques perses : Elle est RU pour tous les sujets sauf qu'elle est toujours ravitaillée dans les espaces/régions perses et elle est éliminée si elle retraite ou termine son déplacement en dehors de ces zones. Elle ne peut pas être reconstruite une fois éliminée.

AUTRES



Fédération transcaucasienne : Elle apparait au cours de l'étape 4 de la Révolution russe (voir 16.4.5) dans les espaces sous contrôle PA en Russie ou au Caucase, elle est *toujours ravitaillée dans ces zones*, et elle est éliminée si elle retraite hors de ces zones. Les unités ARM et GEO peuvent être reconstruites respectivement à Erevan et à Tbilissi (sous contrôle PA) à l'aide des PR PA-allié.



Corps de Défense Nationale grec (CND) : Cette unité PA entre depuis un port sous contrôle PA ou une tête de pont sur la mer Egée ou depuis Salonique neutre (sans violer la neutralité grecque). Elle prend les PR BR ou PA-allié et elle peut être reconstruite sur Lemnos ou dans un port sous contrôle PA en Grèce. Une attaque PC sur le CND ne compte pas comme une violation de la neutralité grecque (voir 18.8.1.1.c). Le CND n'est pas considérée comme une unité BR lors de l'effondrement serbe.

► 3.2.1.4 Les unités irrégulières



Révolte arabe (PA)
Syrie/Palestine/Hedjaz



soulèvement arménien (PA)
Anatolie/Caucase/Russie



Soulèvement perse (PC)
Perse





Les Perses (PA)
Perse



Rébellion égyptienne (PC)
Egypte/Soudan



Alliance Afghane (PC)
Afghanistan



Révolte des Cipayes (PC)
en Inde



Rebellion Centre-asiatique (PC)
Asie centrale

© 2008 GMT Games, LLC

Les irréguliers ne comptent jamais comme une nationalité pour l'activation. Les attaques par des irréguliers (sauf lorsqu'ils sont combinés avec une unité de combat régulière) ne peuvent pas satisfaire les offensives mandatées (OM). Les irréguliers sont ravitaillés dans les zones listées ci-dessous et ne peuvent pas se déplacer ou retraiter hors de ces zones (s'ils le font, ils sont éliminés). Ils ne peuvent pas faire de RS. A moins qu'ils ne bougent avec une unité de combat régulière, ils peuvent seulement prendre le contrôle partiel d'un espace (voir 11.2.2). Les irréguliers ne peuvent pas couper le ravitaillement des unités ennemies, mais ils peuvent le perturber (voir 11.2.2.2). Ils peuvent assiéger les forts et ne sont jamais affectés par la météo difficile. Les irréguliers utilisent les PR amis et sont reconstruits sur un espace vide ou sous contrôle ami dans leur zone de ravitaillement (voir 17.1.1.2).

Remarque :

(1) Les irréguliers peuvent être reconstruits dans des régions contestées;

(2) Les irréguliers de la révolte arabe peuvent être reconstruits dans le Hedjaz, à Aqaba, ou à Djeddah,

(3) l'unité irrégulière perse qui entre avec l'évènement "GERMAN INTRIGUES IN PERSIA" a maintenant un point noir - elle ne peut ni avoir de remplacement ni être reconstruite.

►3.2.1.5 Les tribus



Les tribus qui ne sont pas éliminées ou qui ne sont pas sur la carte sont toujours sur la légende de guerre tribale (*Tribal Warfare Key*). Elles commencent le jeu à cet endroit. Une tribu (au choix du joueur PC) est ajoutée sur la carte immédiatement pour chaque point qui augmente le niveau du Jihad. Pendant le test de Guerre tribale de la phase de Révolution (voir 16.3.2c), ajoutez ou soustrayez assez de tribus vers ou hors de la carte, de sorte que le nombre des tribus sur la carte soit égal au niveau du Jihad.

- Une tribu a un **rayon de mouvement** – elle peut finir son mouvement sans aller au-delà d'un mouvement complet depuis un espace à la couleur de la tribu (en comptant cette distance comme si les unités ennemies n'étaient pas présentes). Ainsi, les espaces avec des cercles colorés indiquent le centre d'activité d'une tribu, mais ce ne sont pas les seuls espaces où une tribu peut se déplacer et combattre. (Une tribu peut attaquer un espace au-delà de sa portée de mouvement, mais elle ne peut pas avancer dans un tel espace).
- Une tribu est toujours ravitaillée si elle reste dans son rayon de mouvement. Si elle est forcée de battre en retraite au-delà de son rayon de mouvement, la tribu est éliminée.
- Les tribus éliminées sont placées dans la case unités éliminées/remplaçables et peuvent être reconstruites en utilisant les PR PC, *en retournant sur la légende de guerre tribale quand elle est reconstruite* (voir*17.1.1.2).*
- Si une tribu est une cavalerie, elle peut conférer le MJD de +1 lié au bonus de combat de la cavalerie.
- Les tribus ne comptent *pas* pour assiéger un fort.
- Les tribus ne peuvent pas bouger ou attaquer à travers les lignes vertes reliant l'Asie centrale, Bakou et Enzeli.

Les règles d'unité irrégulière suivantes s'appliquent également aux tribus : (a) Elles ne sont jamais soumises à la météo difficile ; (b) Elles ne comptent pas comme une nationalité pour l'activation; (c) Si elles attaquent sans unités de combat régulières, elles ne peuvent pas satisfaire une OM ; (d) Elles ne peuvent exercer qu'un contrôle partiel sur un espace, et seulement pendant qu'elles l'occupent (voir 11.2.2) ; (e) Elles ne peuvent pas couper le ravitaillement des unités ennemies, mais elles peuvent le pertuber (voir 11.2.2.2); (f) Elles ne peuvent jamais faire de RS.

3.2.1.6 Résumé des types d'unité

	Unités de combat régulières	*Unités de combat irrégulières & tribus*
Compte comme nationalité pour les coûts d'activation ?	Oui	Non
Peut utiliser le redéploiement stratégique (RS) ?	Oui	Non
Peut satisfaire une OM ?	Oui	Non
Peut assiéger un Fort ?	Oui	Irreguliers – OUI Tribus – NON (les tribus perturbent le ravitaillement)
Est affectée par les tests de météo difficile ?	Oui	Non
Coupe le ravitaillement ennemi ?	Oui	Non (entraîne un ravitaillement limité)
Contrôle un espace neutre ou ennemi après l'avoir quitté ?	Oui	Non

►*3.2.2 Les symboles d'unité de signification particulière.*

● Ce symbole indique que l'unité ne peut jamais prendre de points de remplacement (PR). Une fois réduite, elle reste réduite. Une fois éliminée, elle est *définitivement* éliminée.

▲ Une unité avec ce symbole *peut prendre des PR seulement tant qu'elle reste sur la carte.* Si elle est éliminée, elle est définitivement éliminée. Après le jeu de l'évènement "*Turkish War Weariness*", les unités TU/TU-A avec ce symbole ne peuvent jamais prendre de *PR. Remarque : Une telle unité pourrait intégrer des remplacements, mais elle ne pourrait pas être reconstruite une fois que son pion de base ait été éliminé. Exception : La carte "RESERVES TO THE FRONT" peut être utilisée pour les PR pour réparer ou reconstruire une unité TU, y compris celles qui ne pourraient pas normalement en prendre.*

☐ Les unités avec un rectangle autour de leur capacité de mouvement sont ravitaillées uniquement dans une zone limitée (voir la description de l'unité) et elles *ne* peuvent *jamais utiliser le redéploiement stratégique.*

? Ce symbole à la place d'un facteur de perte indique une unité qui était en mesure de combattre en position très désavantageuse. Après chaque combat, avant d'appliquer les dommages, jetez un dé pour trouver le coefficient de perte pour ce combat. Si possible, les dommages doivent d'abord être attribués à d'autres unités dans l'espace (pour éviter que ces unités soient utilisées comme "éponges d'absorption des dégâts").

► *3.2.3 Quartiers Généraux (QG) et artillerie lourde*

Les QG et l'artillerie lourde doivent finir leur mouvement empilés avec une unité de combat amie et peuvent se déplacer dans un espace contrôlé par l'ennemi seulement s'ils sont accompagnés d'une telle unité. Si toutes les unités empilées avec un QG ou une artillerie lourde sont éliminées, le QG ou l'artillerie lourde est définitivement éliminé(e). Ils ne comptent pas pour les sièges.

Ils peuvent faire un RS (pour le coût d'une PUC). Ils ne comptent pas dans les limites d'empilement. Un seul QG peut être dans un espace, mais un QG et une artillerie lourde peuvent être dans le même espace.

3.2.3.1 Les QG : pendant le combat, s'il est empilé avec une unité de sa nationalité, un QG donne un MJD égal au nombre entre parenthèses (par exemple, le QG Yudenich à pleine-force donne un MJD de +1). Ce MJD s'applique si les unités sont en attaque ou en défense. Un QG peut participer à une seule attaque dans un round d'action, sauf si la deuxième attaque est le résultat du jeu d'une CC ou de "*Bull's Eye Directive*".

Un joueur peut retirer un QG d'une attaque à laquelle il pourrait participer, mais il doit engager le QG quand il est en défense. Les QG

© 2008 GMT Games, LLC

n'ont pas de facteur de combat ou de facteur de perte et n'absorbent jamais de pertes de combat.

Les QG engagés dans le combat peuvent recevoir un bonus ou une pénalité pour gagner ou perdre. *C'est la seule façon dont les QG gagnent/perdent des pas (Les PR ne peuvent jamais réparer les QG).* A la fin d'un combat :

- Un QG vainqueur sur sa face réduite est retournée sur sa face pleine force (le général reçoit l'appui du haut commandement). Un QG à pleine force ne reçoit aucun bonus.
- Une QG vaincu perd 1 pas (le général est disgracié). S'il est déjà réduit, il est définitivement éliminé.
- Si le combat est indécis, il n'y a aucun effet sur les QG.

Certains QG ont un effet spécial :

- Allenby et Maude – Ils peuvent donner un MJD lorsqu'ils sont empilés avec des unités BR, IN, et/ou ANZ.
- Falkenhayn et Mackensen – Les unités PC empilées avec ou à proximité de l'un de ces QG, s'activent comme une seule nationalité. Ces QG n'ont pas besoin d'être empilés avec une unité GE pour être utilisés. Le bonus d'activation s'applique également lorsqu'une pile est adjacente à Falkenhayn et que les autres sont à côté de Mackensen.
- *Yudenich – Il peut* (si le joueur PA le souhaite) annuler un espace de retraite (causé par un combat ou un évènement) lorsqu'il est empilé avec une unité RU. S'il est réduit et vaincu à nouveau, un espace de retraite est annulé avant que le QG ne soit éliminé.
- D'Esperey – Les unités PA empilées avec ou à côté de ce QG s'activent comme une seule nationalité si le QG est empilé avec une unité FR.
- Armée de l'Islam – Quand il est empilé avec des unités TU/TU-A, s'il gagne un combat dans un espace à un cercle tribal et/ou s'il avance après combat dans un tel espace, il obtient un bonus de +1 au RP TU (ne pas ajuster le marqueur *Max TU RP*).

3.2.3.2 Artillerie lourde : Cette unité fonctionne comme un QG en combat, mais ajoute un MJD aux attaques seulement. Elle est retournée après sa première utilisation et est définitivement retirée après sa deuxième *utilisation. Remarque : Cette unité représente l'artillerie lourde que les PC comptaient convoyer vers les régions ottomanes via la voie ferrée serbe/bulgare après avoir écrasé la Serbie. Son impact à Gallipoli fut jugé comme devant être si terrible que son arrivée imminente participa à la décision britannique d'évacuer. L'artillerie lourde a également été utilisée lors de l'invasion de la Roumanie.*

►*3.2.4 Les marqueurs*

3.2.4.1 Les marqueurs PV russes : Les espaces PV capturés par une unité RU peuvent repousser la Révolution russe et doivent être signalés par les marqueurs PV RU. **C'est très important.** Marquez aussi les espaces PV convertis en raison de l'attrition s'ils peuvent tracer une ligne jusqu'à une source de ravitaillement et s'ils sont en Russie, en Azerbaïdjan, au Caucase ou dans la Perse neutre. Marquez les espaces PV convertis en raison de l'attrition en Anatolie, dans les Balkans et en Mésopotamie comme RU s'ils peuvent tracer une ligne jusqu'à une source de ravitaillement russe et s'il en est plus proche que d'une autre source de ravitaillement alliée voisine (y compris les ports mésopotamiens et anatolien sous contrôle allié). Tous les autres espaces ne peuvent pas être convertis en espaces PV RU lors de l'attrition. Les Espaces capturés par l'unité de soulèvement arménien ou l'unité PE/RU comptent également comme des PV RU. Enregistrez le nombre de PV RU sur la piste d'enregistrement général. Les espaces PV RU comptent dans le total des PV PA. *Remarque : Les unités RU ne peuvent pas "voler" (convertir) des espaces PV ennemis marqués avec un marqueur de contrôle PA.*



3.2.4.2 Les Marqueurs de soulèvement (*Uprising*) : Les marqueurs de soulèvement indiquent une activité partisane. *Ils ne peuvent pas se déplacer ni changer le contrôle des espaces.* Un seul marqueur de soulèvement peut se trouver dans un espace. *Il peut exister dans un espace avec des unités ennemies.* Les soulèvements soviétiques sont des ennemis des deux joueurs PA et PC.

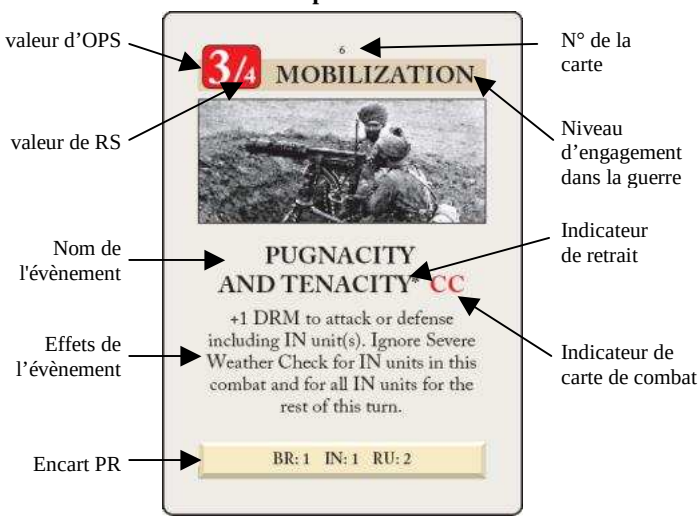
- Les marqueurs de soulèvement ne bloquent jamais le ravitaillement, mais entraînent une perturbation du ravitaillement ennemi (voir 11.2.2.2 et 14.1.7). Un espace en ravitaillement perturbé (*disrupted*) coûte +1 OPS pour être activé. Les unités dans de tels espaces payent +1 point de RS et doublent les PR pour se réparer. Cette pénalité n'est pas cumulative si le ravitaillement doit passer au travers d'une ligne de plus d'un marqueur de soulèvement.
- Les unités peuvent entrer dans un espace contenant un marqueur de soulèvement ennemi, sans coût supplémentaire (pour le mouvement ou le RS), sans aucun effet sur le marqueur de soulèvement, mais elles doivent terminer leur mouvement ou leur RS dans cet espace.
- Une unité ennemie dans l'espace du marqueur de soulèvement peut immédiatement retirer ce marqueur lors d'une activation pour le mouvement ou le combat (avec une pénalité de +1 OPS). Cette unité ne peut pas bouger ou attaquer, mais d'autres unités dans l'espace le peuvent. *Remarque : Les soulèvements sont réprimés par divers moyens – la pacification, la déportation, la cruauté. Sur ce point, le jeu reste muet.*

3.2.4.3 Les marqueurs Tête de pont (*Beachhead*) : Le joueur PA acquiert des marqueurs Tête de pont en jouant des évènements "Invasion" (voir 18.6), et les unités PA ne peuvent entrer que dans un espace tête de pont s'il contient un marqueur tête de pont. Une fois placé, un marqueur tête de pont ne peut pas être déplacé, mais il peut être définitivement supprimé, soit volontairement par le joueur PA ou si une unité PC entre dans l'espace pendant un mouvement ou une avance après combat. Les têtes de pont fonctionnent comme les ports PA.

3.3 Les cartes de stratégie

Chaque joueur a son propre talon de 55 cartes de stratégie, subdivisé en 3 groupes : 14 cartes de mobilisation, 20 cartes de guerre limitée, et 21 cartes de guerre totale. Dans les scénarios 1914, les deux joueurs commencent avec seulement leurs cartes de mobilisation, et ajoutent des cartes supplémentaires en fonction de l'augmentation de leur niveau d'engagement dans la guerre (Suite au résultat de points d'état de guerre accumulés). Dans le scénario de guerre totale, les joueurs commencent avec toutes les cartes de guerre totale, ainsi que certaines cartes de mobilisation et de guerre limitée spécifiées dans le set-up de ce scénario (marqués avec *1916* dans l'angle supérieur droit).

Exemple de carte



Certaines cartes ont des cadres colorés dans le coin supérieur gauche. Le jaune indique que lorsque vous jouez la carte comme un évènement, vous pouvez également l'utiliser pour les OPS (Points d'opération). Un cadre rouge indique que la carte est une carte de combat (CC) et peut être joué comme un évènement seulement pendant le combat. Une seule carte a un cadre bleu – L'évènement PC du "King Constantine" a un effet spécial quand il est joué comme réponse à l'évènement PA "GREECE".

© 2008 GMT Games, LLC

3.4 Les abréviations des nationalités d'unité

Remarque : *Certaines unités ont une double nationalité.*

AH – Austro-Hongrois
ANA - Armée Arabe du Nord
ANZ – Australie / Nouvelle-Zélande
ARM – Arménien
BR – Britannique
BU – Bulgare
CND – Corps de Défense Nationale (anti-monarchistes grecs, faction pro-britannique)
FR – Français
GE – Allemand
GEO – Géorgien
GR – Grec
IT – Italien
PE – Perse
RO – Roumain
RU – Russe
SB – Serbe
TU – Turque
TU-A – Turco-arabe

3.5 Questions ?

Si vous avez des questions sur les règles, nous serons heureux de vous répondre. Envoyez-les nous avec une enveloppe pré-adressée, et pré-timbrée à :

Pursuit of Glory Qs,
GMT Games, P. O. Box 1308,
Hanford, CA 93232-1308, U.S.A.

On peut également nous trouver sur les sites suivants :
www.gmtgames.com ; www.consimworld.com ; www.boardgamegeek.com

4.0 Installation du jeu

Si les joueurs le désirent, ils peuvent utiliser une phase d'enchère optionnelle d'avant-jeu pour déterminer qui jouera le camp PC ou PA (voir 19.5 – cette règle est toujours utilisée en tournoi).

► 4.1 Les scénarios 1914 (campagne et guerre limitée)

4.1.1 Installation des marqueurs

Un certain nombre de marqueurs sont posés sur la carte ou à côté d'elle. D'autres sont mis de côté pour une utilisation ultérieure, pour signaler certains évènements. *Remarque : Tous les marqueurs imprimés avec "1914" sont posés sur leur côté 1914 (L'autre côté signifie un changement ultérieur suite à des évènements).*

- Placez le marqueur Tour sur la case "Automne 1914" (*Fall 1914*) sur la piste de tour.
- Placez le marqueur PV sur la case "10" sur la piste d'enregistrement général.
- Placez les marqueurs PV RU et le marqueur Jihad sur la case "0" de la piste d'enregistrement général.
- Placez tous les marqueurs Etat de guerre (*War Status*) et de remplacement (PR) à côté de la piste d'enregistrement général.
- Placez les marqueurs Offensive mandatée PA et PC (OM) sur la case «RU» de la piste OM de chaque joueur. Placez le marqueur "Enver to the front" à côté de la piste des OM PC, et placez le marqueur "AP MO modifier" sur la case 0 de cette piste.
- Chaque joueur place son marqueur "*LCUs in restricted areas*" (GUC en zones restreintes) sur la première case de la piste "*Maximum LCUs in Restricted Areas*".
- Chaque joueur place ses six marqueurs Action près de sa planche "Round d'action" (*Action Round*).
- *Les différents marqueurs pour la neutralité ou la rébellion en Perse neutre, en Egypte, en Inde, en Afghanistan et en Asie centrale doivent être posés dans ou à proximité de ces pays sur la carte , comme indiqué.*
- Le marqueur "GE Supply to TU" doivent être installés dans la case de réserve PC sur son côté 1914.
- Le marqueur « assaut amphibie RU permis" (*RU Amphibious Assault Allowed*) est placé sur la case des réserves PA (Alliée).
- Aucun joueur n'a la supériorité aérienne, de sorte que le marqueur est mis de côté jusqu'à ce que l'évènement "*Fliegerabteilung*» ou «*Royal Flying Corps*" soit joué.
- Placez les marqueurs d'activation Mouvement/Attaque (*Move/Attack*) là où les deux joueurs peuvent les atteindre.

4.1.2 Mise en place des unités

Placez les unités dans les espaces répertoriés sur la carte du Set-Up 1914. Notez que certaines GUC commencent sur la case "Corps actifs" (*Corps Assets*), et certaines PUC commencent sur la case de réserve. Notez également que certaines unités commencent sur leur côté le plus faible, ces unités «réduites» sont inscrites entre [crochets].

Les lieux d'installation '1914' des unités sont marqués sur la carte avec leurs drapeaux nationaux. Pour faciliter la tâche de mise en place, les noms de ville sont indexés sur la grille de référence autour du bord extérieur de la carte.

Une fois que toutes les unités sont placées, les tribus restantes sont posées sur la légende de guerre tribale (*Warfare Key tribal*).

4.1.3 Les cartes de stratégie initiales

a. S'il le souhaite, le joueur PA prend la carte "Assaut russo-britannique" (*Russo-British Assault*). Il mélange ensuite les cartes de mobilisation PA et pioche une main de sept cartes (en comptant la carte "Assaut russo-britannique", si elle est choisie). Ce choix est public. *Remarque : Choisir* "Assaut russo-britannique" *ne nécessite pas que cet évènement soit joué, mais la carte peut seulement être jouée comme un évènement lors du premier round d'action de l'automne 1914.*

b. Ensuite, le joueur PC peut, s'il le souhaite, choisir l'une de ses cartes de mobilisation de 4 OPS. Il mélange ensuite les cartes de mobilisation PC restantes et pioche une main de sept cartes (en comptant la carte de 4 OPS, si elle est choisie). Ce choix est public. *Remarque : Le joueur PC n'est pas obligé de jouer la carte qu'il a choisie, ni de la jouer comme un évènement si elle est jouée.*

c. Les joueurs peuvent, s'ils sont d'accord, utiliser des mains de huit cartes (voir 19.5).

► *4.1.4 Restrictions de l'automne 1914*

a. Les joueurs ne jettent pas de dés pour une offensive mandatée (OM) au tour 1, mais à la place les deux joueurs commencent par des OM RU.

b. Passez la phase Etat de guerre à la fin du tour 1. Aucun des niveaux d'engagement dans la guerre des joueurs ne peut être avancé vers la guerre limitée au tour 1, même si son état de guerre est de 4 ou plus.

c. Les espaces de la Perse neutre ne peuvent être occupés par les unités d'aucun joueur, soit jusqu'à ce que l'évènement "Poussée perse" (*Persian Push*) ou "Traités secrets" (*Secret Treaties*) soit joué. *Remarque : Cette restriction se poursuit après l'automne 1914.* Après l'arrivée de l'un ou l'autre de ces évènements, les unités des *deux* joueurs peuvent entrer en Perse neutre pour le reste du jeu (voir 18.8.5). *Remarque : l'Azerbaïdjan, l'Arabistan, et les trois régions perses peuvent être occupés par les deux joueurs au début, car ils sont déjà dans les sphères d'influence russe et britannique.*

d. les évènements de renforts *peuvent* être joués lors du premier tour (contrairement à *Paths of Glory*).

e. Aucun joueur ne peut entrer en Serbie ou en Bulgarie jusqu'à ce que l'évènement "*Bulgaria*" soit joué. Aucun joueur ne peut entrer en Roumanie jusqu'à ce que l'évènement "*Romania*" soit joué.

4.1.5 Scénario Guerre limitée

L'installation et le jeu du scénario guerre limitée est identique à celui du scénario de campagne, mais se termine par un armistice pendant la phase Etat de guerre du tour Printemps 1916, à moins que ce ne se soit fini plus tôt par une victoire automatique. *Remarque : Cela ne signifie pas qu'un armistice se soit produit historiquement, mais s'il*

© 2008 GMT Games, LLC

avait eu lieu à ce stade, les joueurs peuvent déterminer qui aurait pris l'avantage. Si le niveau d'engagement dans la guerre d'un joueur atteint le niveau "Guerre totale" pendant ce scénario, il ajoute ses cartes "*Total War*" à son talon comme d'habitude.

► 4.2 Scénario 1916 Guerre totale

4.2.1 Mise en place des marqueurs

Suivez les instructions de la carte de mise en place Guerre totale (*Total War*).

4.2.2 Mise en place des unités

Placez les unités dans les espaces répertoriés sur la carte d'installation Guerre totale. Notez que certaines GUC commencent sur la case "Corps actifs" (Corps Assets), et certaines PUC commencent sur la case de réserve. Notez également que certaines unités commencent sur leur face la plus faible, ces unités «réduites» sont inscrites entre [crochets].

Pour faciliter la tâche de mise en place, les noms de ville sont indexés sur la grille de repère sur le bord extérieur de la carte. *Remarque : Les drapeaux dans les espaces sur la carte représentent les emplacements de départ 1914 et ne sont pas utilisés dans le scénario Guerre totale.*

Une fois que toutes les unités sont placées, les tribus restantes sont posées sur la légende de Guerre tribale (*Tribal Warfare Key*).

4.2.3 Les cartes de stratégie initiales

Suivez les instructions sur la carte d'installation Guerre totale (*Total War*).

5.0 La victoire

► 5.1 Les points de victoire

Le niveau total de point de victoire (PV) change à chaque fois que les joueurs prennent le contrôle d'espaces PV ennemis ou neutres (marqués en rouge sur la carte) et suite à certaines situations (par exemple, une invasion de la Syrie) ou évènements de cartes de stratégie. Le jeu peut se terminer avant le dernier tour si un joueur obtient une victoire automatique ou si un armistice se produit.

5.1.1 Le mouvement des marqueurs PV

Chaque fois qu'un joueur prend le contrôle d'un espace PV ennemi ou neutre, le marqueur PV sur la piste d'enregistrement général est ajusté vers le haut (pour le joueur PC) ou vers le bas (pour le joueur PA) d'un PV (ou de 2 PV pour certaines villes PV spécifiées). Certains évènements ou actions demanderont également à ce que le marqueur PV soit déplacé.

5.1.2 Les marqueurs PV et la victoire automatique

La victoire automatique se produit pendant la phase Etat de guerre si le niveau de PV total est à 0 (ou moins) ou à 20 (ou plus). Le niveau de PV total peut atteindre temporairement (ou dépasser) 20 ou 0 sans mettre fin à la partie. Le niveau de PV total est testé pour la victoire automatique seulement lors de la phase Etat de guerre.

5.1.3 Les marqueurs PV et l'armistice

Un armistice survient aux tours trois à cinq une fois que l'Etat de guerre combiné ait atteint 40 (voir 5.2.2). Par ailleurs, si le jeu se déroule sur toute sa longueur sans une victoire automatique ou la survenue d'un armistice, un armistice survient à la fin du dernier tour.

5.2 Détermination de la victoire

5.2.1 Victoire automatique

Lors de l'étape 2 de la phase Etat de guerre, le jeu se termine immédiatement par une victoire automatique si l'un des cas suivants se produit :

a. Le joueur PA gagne si le niveau de PV total est égal à 0 ou moins.

►**b.** Le joueur PC gagne si le niveau de PV total est de 20 ou plus. En outre, le joueur PC gagne si le marqueur de victoire automatique PC et le marqueur PV sont sur la même case sur la piste d'enregistrement général (ou si le marqueur PV est sur la case supérieure) – les alliés se sont lassés du spectacle et ont négocié une paix séparée avec l'Empire ottoman.

► *5.2.2 Armistice*

Le jeu se termine par un armistice, si:

a. Au cours de l'étape 3 de la phase Etat de guerre du tour de l'automne 1918, aucun joueur n'a encore remporté de victoire automatique, ou

b. Au cours de l'étape 3 de la phase Etat de guerre de chaque tour, le marqueur Armistice et le marqueur Tour sont sur la même case sur la piste le tour.

5.2.2.1 Le marqueur Armistice

Très important : quand l'Etat de guerre combiné atteint 40, un armistice ne se produit pas immédiatement. Placez le marqueur Armistice sur la piste de tour à un certain nombre de tours devant le tour en cours tel que déterminé par un jet de dé :

Jet de dé	*Arrivée d'un armistice ...*
1 ou 2	3 tours plus tard
3 ou 4	4 tours plus tard
5 ou 6	5 tours plus tard

L'armistice se produira à la fin du tour indiqué. S'il y en a moins que le nombre de tours restant à jouer, placez le marqueur Armistice sur le tour automne 1918. *Remarque : Si un joueur remplit les conditions pour une victoire automatique lors du tour où un armistice est prévu, la victoire automatique se produit à la place.*

5.2.2.2 Les conditions de l'armistice

Quand un armistice se produit vraiment (pas quand le marqueur Armistice est placé), le marqueur PV sur la piste d'enregistrement général est ajusté comme suit :

Condition	*Résultat en PV*
Chaque puits de pétrole sous contrôle PC (y compris Ploesti neutre)*	+1 PV
Chaque puits de pétrole sous contrôle PA	-1 PV
Niveau du Jihad à 8 ou plus	+1 PV
Niveau du Jihad à 3 ou moins	-1 PV
Une ou plusieurs unité(s) TU/TU-A dans un ou plusieurs espace(s) adjacent(s) au canal de Suez	+1 PV (total)
Une ou plusieurs unité(s) TU/TU-A en Inde (même si l'Inde est sous contrôle PA)	+1 PV (total)
Une ou plusieurs unité(s) PC au Caire	+1 PV (total)
Une ou plusieurs unité(s) PA sur la carte Gallipoli	-1 PV (total)
Une ou plusieurs unité(s) PA dans Constantinople	-1 PV (total)
Les PV qui ont été mis aux enchères pendant la phase d'enchère optionnelle d'avant-jeu.	+/- ? PV

** Les quatre champs de pétrole sont Ploesti (Roumanie), Mosul (Mésopotamie), Baku (Azerbaïdjan), et Shuster (Arabistan).*

Afin de déterminer la victoire après un armistice, utilisez la table suivante :

© 2008 GMT Games, LLC

PV	***Résultat***
14 ou plus	Victoire marginale PC
de 10 à 13	Victoire à l'usure PC
de 7 à 9	Victoire à l'usure PA
6 ou moins	Victoire marginale PA

► 5.3 Les niveaux de victoire

- Victoire automatique – L'alliance vainqueur domine le Proche-Orient et les Balkans pour 20 ans ou plus.
- Victoire marginale – L'alliance vainqueur prend un avantage économique et diplomatique significatif au Proche-Orient et dans les Balkans pour 10 ans ou plus.
- Victoire à l'usure – Les deux alliances sont épuisées, mais l'alliance victorieuse a pris un léger avantage au Proche-Orient et dans les Balkans pour quelques années.

► 5.4 Jeu en tournoi

Pour les fins d'un jeu en tournoi, ou pour garder la trace de la performance relative sur un certain nombre de parties, les joueurs peuvent attribuer des points pour la victoire comme suit :

- Victoire automatique – 3 points
- Victoire marginale – 2 points
- Victoire d'endurance – 1 point

6.0 Séquence de jeu

Après la mise en place, chaque tour de jeu suit la séquence de jeu suivante :

A. Phase d'offensive mandatée (OM) (voir 7.0)

Chaque joueur lance un dé à six faces (d6) et consulte sa piste d'offensive mandatée afin de déterminer quelle (s'il y en a une) OM il doit réaliser ce tour. Utilisez le marqueur "MO" pour enregistrer ce résultat sur la piste d'offensive mandatée. *Remarque : Au tour 1 (automne 1914), les deux joueurs démarre automatiquement avec les OM RU.*

B. Phase d'action (voir 8.0)

Chaque phase d'action est divisée en six rounds d'action identiques.

Chaque round d'action permet aux deux joueurs de faire une action. Le joueur PA fait son action en premier à chaque round d'action, soit en jouant un 1 OPS gratuite ou en jouant une carte pour des opérations (OPS), un redéploiement stratégique (RS), des points de remplacement (PR), ou pour l'évènement.

► C. Phase d'attrition (voir 14.0)

Toutes les unités non ravitaillées (GUC et PUC) sont éliminées de façon permanente (elles ne peuvent pas être reconstruites). Le contrôle des espaces non ravitaillés changent également. Jettez un dé pour le dommage à certaines GUC TU en Galicie (voir 18.5).

D. Phase de siège (voir 15.2 et 15.3)

Lancez un dé pour chaque fort assiégé. Si le nombre obtenu est supérieur au facteur de combat du fort, le fort se rend et est marqué avec un marqueur "détruit" (destroyed).

► E. Phase de Révolution

1. Test de Guerre tribale (voir 16.3.2)

Le nombre de tribus sur la carte est augmenté ou réduit pour égaler le niveau du Jihad, soit en prenant des tribus sur la légende de guerre tribale et en les plaçant sur la carte, soit en remettant des tribus sur la légende de guerre tribale.

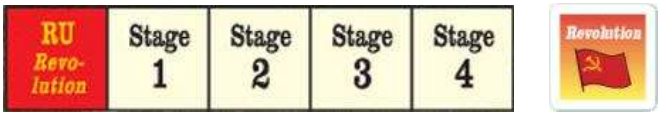
2. Les révoltes du Jihad (voir 16.3.3)

Chaque tour, le joueur PC peut lancer les dés pour un seul soulèvement ou alliance éligible (en plus des jets de dés qu'il peut avoir fait en milieu de tour).

Remarque : Cela suppose que les évènements préalables aient été joués, y compris "PAN-TURKISM".

3. La Révolution russe (voir 16.4)

Quatre tours après le jeu de l'évènement "*Parvus to Berlin*", la Révolution russe commencera si (au cours de cette phase) le marqueur PV RU est dans la même case (ou au-dessous) que le marqueur tour sur la piste de tour. Lorsque la Révolution commence (et à chaque tour par la suite), avancez le marqueur "Révolution" d'une case sur la piste de Révolution russe et appliquez les effets. *Remarque : La Révolution ne peut pas commencer ou avancer d'une case si la Russie contrôle Constantinople.*



F. Phase Etat de guerre (voir 16.1)

1. Test pour les points de victoire supplémentaires (16.5)

Testez la table de point de victoire sur la carte d'aide de jeu, et ajustez le marqueur PV comme indiqué dans la section "Phase Etat de guerre" (*War Status Phase*) de cette table (y compris les turcs en Galicie et le blocus de la Royal Navy).

2. Test de victoire automatique

Déterminez si un des joueurs a remporté une victoire automatique (voir 5.2.1). Si oui, le jeu se termine.

3. Test d'armistice

S'il n'y a pas de victoire automatique, déterminez si un armistice se produit. Si oui, le jeu se termine et le vainqueur est déterminé (voir 5.2.2). (Un armistice se fait automatiquement au tour de l'Automne 1918, si la victoire automatique n'a pas déjà eu lieu).

4. Test des niveaux d'engagement dans la guerre

Si le jeu n'est pas terminé, chaque joueur détermine si son niveau d'engagement dans la guerre a augmenté. *Remarque : Ceci n'est pas testé lors du premier tour (Automne 1914).* Si son engagement dans la guerre a augmenté, il mélange le talon de cartes prévu pour le niveau suivant d'engagement dans la guerre (c'est-à-dire, guerre limitée ou guerre totale) avec sa pioche, sa défausse, et toutes les cartes de combat face visible sur la table en face de lui (à l'exception de "Jafar Pasha" et "No Prisoners").

5. Test d'effondrement national

Testez pour voir si la Bulgarie, la Serbie ou la Roumanie s'est effondrée (voir 18.8.2.3, 18.8.3.3 et 18.8.4.3).

G. Phase de Remplacement (voir 17.0)

Chaque joueur dépense les points de remplacement (PR) enregistrés sur la piste d'enregistrement général. Le joueur PA prend les remplacements avant le joueur PC. Tous les marqueurs PR sont ôtés puisque les PR sont utilisés et les PR non utilisés sont perdus. *Exception: Les PR TU inutilisés sont utilisés pour augmenter le marqueur "Max TU RP" (s'il est en jeu) d'un montant égal au nombre de PR TU inutilisés.*

H. Phase de tirage des cartes de stratégie

1. Défausse des cartes de combat

Avant de tirer de nouvelles cartes, un joueur *peut* défausser les cartes combat restant (CC) dans sa main. En outre, il *doit se* défausser des CC en face de lui sur la table (à l'exception des CC face visible "*Jafar Pasha*" et "*No Prisoners*", qui peuvent être

© 2008 GMT Games, LLC

conservées jusqu'à leur utilisation). Les CC sont les seules cartes qui peuvent être défaussées. Toutes les autres cartes dans la main d'un joueur doivent être conservées jusqu'à ce qu'elles soient jouées.

2. Tirer les cartes

Chaque joueur tire ensuite des cartes de sa pioche, jusqu'à ce qu'il détienne 7 cartes, y compris les cartes restant de sa main précédente (sans compter "*Jafar Pasha*" ou "*No Prisoners*").

3. Rebattre

Si la pioche d'un joueur est épuisée, il rebat sa défausse et tire assez de cartes pour compléter sa main.

I. Fin de tour

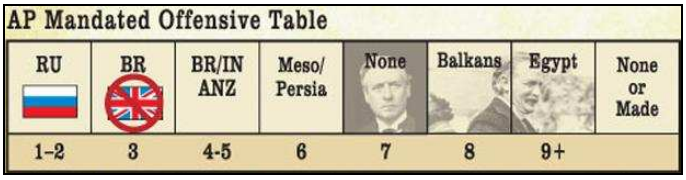
Avancez le marqueur de tour d'une case sur la piste de tour, et recommencez la séquence de jeu.

7.0 Les offensives mandatées (OM)

7.1 Règles générales

7.1.1 Le jet de dé OM

Chaque joueur lance une fois sur la table d'offensives mandatées (OM) au début du tour. Placez le marqueur "*MO*" sur l'espace résultant de la table OM.





► *7.1.2 Résultat "None" (Aucune)*

Si le résultat est "None" (Aucune) ou si la nation à attaquer n'a pas d'unités sur la carte lorsque le jet de dé d'OM est fait, il n'y a pas d'OM pour ce joueur ce tour-ci. Placez le marqueur "*OM*" sur la case "Aucune ou faite" (*None or Made*) sur la table d'OM. Si, à l'instant où le jet de dé d'OM est fait, la zone touchée ne contient pas d'unités ennemies, rejetez les dés et utilisez seulement le nouveau résultat. Continuez à faire ainsi jusqu'à ce qu'une OM valide se produise. Si, à tout moment pendant le tour, la zone touchée est vidée de troupes ennemies, la pénalité en PV pour l'échec à réaliser l'OM ne s'applique plus.

7.1.3 Mener une OM

Si le joueur a une offensive mandatée, il doit mener au moins une attaque par OM ce tour (conformément à 7.2 ou 7.3). Les attaques par des unités irrégulières et des tribus seules ne peuvent pas satisfaire à une OM. Si un joueur ne parvient pas à réaliser toutes les attaques d'OM nécessaires ce tour, il subit une pénalité de +1 PV. Pour le joueur PC, la pénalité est de -1 PV. Pour le joueur PA, la pénalité est de +1 PV. Cette pénalité s'applique même si la nation ne dispose pas d'unités qui peuvent faire une attaque légale (par exemple, «Balkans» est obtenu par le joueur PA et il n'a pas d'unité dans les Balkans et aucune invasion n'est possible), aussi longtemps que la nation à attaquer a au moins une unité sur la carte.

Note de conception : Les OM représentent la pression des politiciens, du haut commandement, des alliés, de la presse, de l'opinion publique. L'incapacité à mener à bien ces actions endommage la volonté nationale et sape la cohésion de l'alliance.

► 7.2 Les offensives obligatoires PC

- RU : au moins une unité PC doit attaquer une unité de combat RU ce tour. A ignorer après l'étape 4 de la Révolution russe (ne pas rejeter de dés).
- BR/IN/ANZ : au moins une unité PC doit attaquer une unité de combat BR, IN ou ANZ ce tour.
- TU : au moins une unité TU/TU-A doit attaquer n'importe quel unité de combat PA ce tour.
- "*Enver To the Front*" : Le joueur PC aura deux OM ce tour. Lorsque "*Enver to the Front*" est obtenu, le joueur PA choisit l'une des trois OM ci-dessus pour le joueur PC, le marquant avec le marqueur "*Enver to the Front*" (une telle OM est désignée comme une "offensive Enver"). Le joueur PC relance alors les dés sur la table d'OM pour déterminer l'emplacement d'une *seconde* OM. S'il obtient à nouveau "*Enver to the Front*", il choisit n'importe quelle autre OM sur la table, y compris une choisie par le joueur PA. Si la seconde OM est la même que la première, chaque OM doit être satisfaite par une attaque distincte (bien que les deux attaques peuvent se produire au cours du même round d'action). Si le joueur PC échoue à satisfaire une ou deux de ces OM, il subit une pénalité totale de -1 PV (et non pas -1 par OM échouée).

► 7.3 Les offensives mandatées PA

- RU : Au moins une unité RU doit attaquer une unité de combat PC ce tour.
- BR (avec une barre oblique rouge) : Les unités BR ont l'ordre de ne pas attaquer ce tour – toutes les ressources sont consacrées au front Ouest *(Les unités IN et ANZ peuvent toujours attaquer)*. Néanmoins, le joueur PA peut activer les unités BR pour attaquer normalement ce tour en payant une pénalité de +1 PV (une seule pénalité de ce type pour tout le tour, et non par activation). *Remarque : Lors des tours avec cette OM, les unités empilées avec des unités BR peuvent être actvées pour attaquer sans activer la ou les unité(s) BR. Dans ce cas, calculez le coût d'activation comme s'il n'y avait aucune unité BR (voir 9.2.1).*
- BR/IN/ANZ : Au moins une unité BR, IN ou ANZ doit attaquer une unité de combat PC ce tour.
- Méso ou Perse : Au moins une unité PA doit attaquer une unité de combat PC située en Mésopotamie ou en Perse ou dans n'importe quelle région sur le côté Est du plateau.
- Balkans : au moins une unité BR doit attaquer une unité de combat PC ce tour située dans les Balkans. Une attaque par des unités de combat IN ou ANZ ne répond pas à cette exigence. *Remarque : Cette attaque BR peut être en plus d'une attaque autorisée par le round d'action dans les Balkans (voir 18.4.1).*
- Egypte : au moins une unité BR traçant une ligne de ravitaillement par voie terrestre jusqu'à l'Egypte doit attaquer une unité de combat PC ce tour. Une attaque par des unités IN ou ANZ ne répond pas à cette exigence.

► 7.4 Les évènements affectant les offensives mandatées

7.4.1 Ajustements aux jets de dés d'OM

Enregistrez les ajustements du jet de dé d'OM PA sur la piste du modificateur d'OM PA sur la carte quand les évènements suivants sont joués (Ces modificateurs sont cumulatifs) :

- ASQUITH / LLOYD GEORGE COALITION : +1 aux jets de dés d'OM PA.
- LLOYD GEORGE TAKES COMMAND : +2 aux jets de dés d'OM PA
- ALLENBY : +1 aux jets de dés d'OM PA

© 2008 GMT Games, LLC

- ROBERTSON : -2 aux jets de dés d'OM PA

Remarque : Le modificateur d'OM ne peut jamais être inférieur à zéro.

7.4.0.2 *Les évènements affectant Les jets de dés d'OM*

- RÉVOLUTION RUSSE : si le joueur PA obtient une OM pour le RU après le commencement de la Révolution russe, le joueur PA n'a pas d'OM ce tour.
- TALAAT PASHA REFORMS CABINET : Le joueur PC n'a aucun jet de dés d'OM pour le reste de la partie. Les OM non satisfaites pour ce tour sont immédiatement marquées comme "*Made or None*".
- ENVER GOES EAST : Les attaques effectuées à la suite de cette carte PA peuvent satisfaire à l'OM PC requise, si elle est appropriée (par exemple, si les Turcs doivent attaquer les unités RU).
- ENVER TO CONSTANTINOPLE : Annulez une offensive Enver (c'est-à-dire, une OM signalée par le marqueur "*Enver to the Front*").

8.0 Phase d'action

8.1 Règles générales

8.1.1 Les rounds d'action

Chaque phase d'action comporte six rounds d'action, au cours de laquelle chaque joueur fait une action, le joueur PA joue en premier à chaque fois. Les joueurs continuent d'alterner les actions jusqu'à ce que chaque joueur en ait fait six. Ceci constitue les six rounds d'action et achève la phase d'action de ce tour. Toutes les activations (pour le mouvement ou le combat), les RS, l'enregistrement des PR et les évènements se produisent pendant les rounds d'action.

8.1.2 Les actions possibles

Pendant sa moitié de round d'action, chaque joueur *doit* faire une des cinq actions possibles :

- Jouer une carte de stratégie comme une carte Opérations (OPS).
- Jouer une carte de stratégie comme une carte de redéploiement stratégique (RS).
- Jouer une carte de stratégie comme une carte de remplacement (PR).
- Jouer une carte de stratégie comme une carte d'évènement.
- Faire une "Opération automatique" avec une valeur de 1 OPS. *Remarque : Ceci est fait sans jouer de carte de stratégie.*

8.1.3 Les marqueurs d'action

Un joueur place le marqueur d'action numéroté pour ce round d'action sur la case correspondante sur sa planche Action pour enregistrer le type d'action qu'il a pris. Certaines actions, comme indiqué sur la planche d'action, ne peuvent se produire qu'une seule fois par tour par joueur ou une seule fois par tour pour les *deux* joueurs (par exemple, Entrée neutre).

9.0 Les cartes de stratégie

9.1 Règles générales

Les cartes de stratégie sont au coeur du jeu. Les joueurs initient presque toutes les actions, y compris le mouvement et le combat, en jouant des cartes de stratégie. Exception : Opération automatique (voir 8.1.2).

9.1.1 Les trois sous-talons

Chaque joueur a un talon de cartes de stratégie composé de trois sous-talons : Mobilisation, Guerre limitée, et Guerre totale.

a. Chaque joueur commence les scénarios 1914 (la campagne et la guerre limitée) en utilisant uniquement ses cartes Mobilisation, en ajoutant d'autres sous-talons au cours de la phase Etat de guerre quand son niveau d'engagement dans la guerre augmente (voir 16.1).

b. Chaque joueur commence le scénario 1916 (Guerre totale) avec son talon Guerre totale, combiné aux cartes Mobilisation et Guerre Limitée marquée avec "1916" dans le coin supérieur droit. En outre, la carte "*JAFAR PASHA*" est sur la table devant le joueur PA, et la carte "*NO PRISONERS*" est sur la table devant le joueur PC (voir la carte de mise en place du scénario Guerre totale).

9.1.2 Les utilisations des cartes de stratégie

Chaque carte de stratégie peut être utilisée de l'une de ces quatre façons :

- en opérations (OPS),
- en redéploiement stratégique (RS),
- en points de remplacement (PR), ou
- en évènement (y compris les cartes de combat [CC], qui ne peuvent être jouées comme des évènements que pendant le combat).

Quand elle est jouée, le joueur choisit d'utiliser la carte de stratégie d'une seule de ces façons. *Exception : certaines cartes jouées comme un évènement sont simultanément utilisées pour les OPS. De telles cartes comprennent des termes comme "Use for OPS" (utilisez la pleine valeur des OPS de la carte en plus de l'évènement) ou "Activate one space" (sans regarder combien coûterait normalement une telle activation) et ont une case jaune dans le coin supérieur gauche.*

9.2 Les points d'opération (OPS)



Quand une carte de stratégie est jouée pour les points d'opération (OPS), le joueur reçoit un certain nombre d'OPS égal au nombre d'OPS sur la carte (le grand nombre dans le coin supérieur gauche). Les OPS sont normalement utilisées pour activer des espaces, pas des unités. Les unités dans cet espace peuvent ensuite être utilisées pour se déplacer ou combattre pendant le round d'action en cours.

9.2.1 Coût de l'activation



Le coût pour activer un espace (pour se déplacer ou combattre) est égal au nombre de nationalités amies ayant des unités (à l'exclusion des forts) dans cet espace. Le coût pour activer un espace multinational s'applique même si les unités d'une ou plusieurs des nations ne se déplaceront pas ou n'attaqueront pas (par exemple, un joueur ne peut pas ignorer des unités pour réduire le coût d'activation).

►*9.2.2 Exceptions d'activation*

Les exceptions suivantes s'appliquent :

a. Les unités irrégulières et les tribus ne comptent pas comme une nationalité pour l'activation – le coût d'activation est déterminée par le nombre de nations avec des unités de combat régulières dans cet espace. S'il n'y a pas d'unités de combat régulières dans l'espace, il en coûte 1 OPS pour l'activer indépendamment de la diversité des unités irrégulières et des tribus présentes dans celui-ci.

b. Les unités **TU et TU-A** comptent comme une seule nationalité pour l'activation (ce sont toutes des unités de l'Empire ottoman).

c. Les unités **BR, IN, et ANZ** comptent comme une seule nationalité pour l'activation (ce sont toutes des unités de l'Empire britannique).

d. La première unité **GE Yildirim** dans une pile ne compte pas dans les limites d'empilement, ni comme une nationalité pour l'activation.

e. Une unité avec une double nationalité est considérée comme appartenant à une nation (pas à deux) lors du calcul des coûts d'activation. Le joueur propriétaire choisit quelle nation représente l'unité au moment de l'activation. Par exemple, la **division combinée BU/AH** peut être traitée soit comme BU ou AH pour l'activation. Si elle est empilée avec une unité AH, l'espace coûterait 1 OPS pour l'activer. Mais si l'unité BU/AH était empilée à la fois avec une unité BU et une unité AH, il y aurait toujours deux nationalités dans l'espace (à cause des autres PUC, pas à cause de l'unité à double nationalité BU/AH), et il en coûterait 2 OPS pour activer l'espace.

© 2008 GMT Games, LLC

f. L'unité **GE du protectorat géorgien** (qui était composée de troupes GE en opposition à la Turquie) ne peut être activée par aucun joueur. *Remarque : Une fois placée, cette unité ne peut pas être bougée, sauf quand elle retraite après combat.*

g. Toutes les unités PC empilées avec ou adjacentes aux **QG Mackensen et/ou Falkenhayn** peuvent être considérées comme une seule nationalité pour l'activation.



h. Toutes les unités PA empilées avec ou adjacentes au **QG D'Esperey** peuvent être considérées comme une seule nationalité pour l'activation si D'Esperey est empilée avec une unité FR.

i. Si l'OM "Pas d'attaques britanniques" (*No British Attacks*) est obtenue, les unités BR peuvent être ignorées lors du calcul du coût d'activation pour un espace, à moins que les unités BR ne soient activées avec la pénalité de 1 PV (voir 7.3).

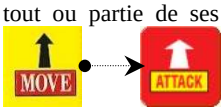
9.2.3 Mouvement OU Combat

Un espace peut être activé soit pour le mouvement soit pour le combat, mais pas pour les deux, dans un round d'action donné. Les attaques et mouvements spécifiques à faire ou non doivent être indiqués à ce moment. Les espaces inoccupés et les espaces contenant seulement des forts amis ne peuvent pas être activés.



9.2.4 L'ordre d'activation

Après l'indication de tous les espaces activés, le joueur peut déplacer tout ou partie de ses unités marquées avec un marqueur "Move". Après l'achèvement de tous les mouvements, le joueur mène les combats dans les espaces marqués avec un marqueur "Attack".

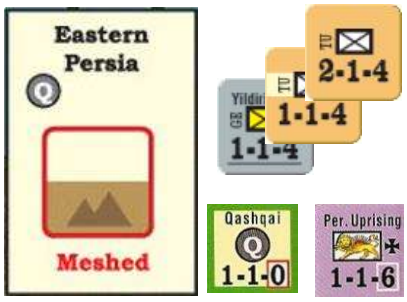


9.2.5 Limitation d'activation dans les Balkans

Les joueurs PA et PC sont limités sur le nombre d'attaques qu'ils peuvent faire dans les Balkans à chaque tour (voir 18.4). Cette restriction est levée pour le joueur PA par "D'ESPEREY" et pour le joueur PC par "ROBERTSON".

► *9.2.6 L'activation dans les régions*

Les régions ne sont pas activées. Au contraire, les unités dans une région doivent être activées pile par pile, selon les règles normales d'empilement (voir 10.0), comme si chaque pile était un espace distinct. Cela est vrai si l'activation est pour le mouvement ou le combat. Le joueur peut activer autant d'unités dans la région qu'il le souhaite, en ignorant le reste. Il peut activer plus d'une pile dans la région en même temps, tant qu'il paie le coût d'OPS. Les règles normales pour l'activation multinationale et le combat s'appliquent.



***Exemple** : le joueur PC a les unités suivantes dans la région de Perse orientale – 2 TU, 1 PE (une unité irrégulière Perse), 1 GE, 1 tribu. Le joueur active une pile contenant les 2 TU et 1 GE pour 1 OPS (puisque l'unité GE Yildirim ne compte pas comme une nation). Il pourrait activer à la place une pile contenant 2 TU et 1 unités de PE pour 1 OPS (puisque l'unité PE ne compte pas comme une nation pour l'activation). Il peut activer toutes les unités (empilées, par exemple, comme 2 TU avec 1 PE dans la première pile et 1 GE et 1 tribu dans la deuxième pile) pour le coût de 2 OPS au total pour les deux piles (1 OPS pour la pile TU, avec l'unité PE qui est gratuite, et 1 OPS pour la pile GE/tribale).*

9.3 Redéploiement stratégique (RS) (voir 13.0)

9.3.1 Points de RS

Si une carte de stratégie est jouée pour le redéploiement stratégique (RS), le joueur peut utiliser le redéploiement stratégique pour déplacer des GUC et/ou des PUC. Le joueur reçoit un certain nombre de points de RS égal à la valeur de RS de la carte (le plus petit chiffre dans le coin supérieur gauche). Les unités avec un facteur de mouvement de 0 ne peuvent jamais faire de RS.

- Il en coûte 4 points de RS pour redéployer une GUC (à pleine force ou réduite).
- Il en coûte 1 point de RS pour redéployer une PUC (à pleine force ou réduite).

9.3.2 Limitation de la carte de RS

Un joueur ne peut jouer une carte de stratégie comme une carte de RS s'il a joué une carte de RS lors du round d'action précédent dans ce tour. Un joueur peut jouer une carte de RS dans le dernier round d'action d'un tour et dans le premier round d'action du tour prochain. *Exception : Certains évènements permettent au joueur de faire des RS d'unités – de tels RS ne sont pas enregistrés comme des RS sur la planche de round d'action (à moins que l'évènement ne le précise).*

9.4 Les points de remplacement (PR) (voir 17.0)

9.4.1 L'enregistrement des PR

Si une carte de stratégie est jouée pour les points de remplacement (PR), le joueur enregistre sur la piste d'enregistrement général le nombre de points de remplacement indiqués au bas de la carte de stratégie. Les PR "PC-A" et "PA-A" sur les cartes sont des PR d'alliés mineurs et sont utilisés pour des nations alliées non-spécifiées contrôlées par le joueur (par exemple, l'ANZAC, la Bulgarie, la Serbie, la Grèce). Le joueur ne fait aucune autre action que l'enregistrement des PR pendant ce round d'action. De tels PR ne sont pas effectivement utilisés jusqu'à ce que la phase de remplacement à la fin du tour.

►**a.** Certains évènements donnent des PR bonus qui sont enregistrés ou peuvent être utilisés immédiatement.

b. Plutôt que d'enregistrer des PR, certains joueurs préfèrent glisser en partie leurs cartes de PR sous la carte à proximité de leur case unités éliminées/remplaçables. C'est une façon très rapide de noter les PR et elle est recommandée. Cependant, les joueurs ne doivent pas oublier de vérifier les PR supplémentaires (tels que le +1 PR BR par tour après le jeu de l'évènement "*LLOYD GEORGE TAKES COMMAND*").

9.4.2 Limitation de la carte de PR

Un joueur ne peut jouer une carte de stratégie comme une carte de PR s'il a joué une carte de PR lors de son précédent round d'action du même tour. Un joueur peut jouer une carte de PR dans le dernier round d'action d'un tour et dans le premier round d'action du tour suivant.



Les planches des rounds d'action sont conçues pour aider à se rappeler des limitations liées au jeu des cartes de RS et de PR

► *9.4.3 PR négatifs*

En raison d'évènements tels que "*TURKISH WAR WEARINESS*", les PR enregistrés sur la piste d'enregistrement général peuvent être négatifs (voir 17.1.17).

© 2008 GMT Games, LLC

- Si les PR sont en dessous de 0, le joueur doit "dégrader" (réduire ou éliminer) des unités au cours de la phase de remplacement. Le "coût" de dégradation d'une unité est le même que le coût pour réparer ou reconstruire celle-ci (voir les coûts de PR sur la carte d'aide de jeu), mais l'effet est contraire, l'unité devient plus faible ou est éliminée. Le joueur propriétaire choisit les unités à dégrader.
- Chaque PR TU utilisé pour compenser un effet d'un PR TU négatif déplace le marqueur "Max TU RP" de –1.
- Le joueur PC peut, selon les règles normales, convertir des PR GE pour les utiliser comme des PR TU, et ceux-ci n'entraîne pas de déplacement du marqueur "Max TU RP".

***Exemple** : à la fin du tour, le PR TU est à -1. Le joueur PC doit (a) réduire une GUC d'un pas (en la remplaçant par une SCU de la case de Réserve si la GUC est éliminée); (b) éliminer une PUC à pleine force; ou (c) réduire deux PUC d'un pas chacune. Si le joueur PC avait joué 1 PR pour compenser les PR de -1 (pour ramener les PR net à 0), il n'aurait pas eu à endommager l'une de ses propres unités. Toutefois, il aurait du déplacer le marqueur "MAX TU RP" de -1 (par exemple, de 19 à 18).*

9.5 Les évènements

9.5.1 Règles générales

a. Si une carte de stratégie est jouée comme un évènement, les instructions sur la carte doivent être suivies.

b. Certains évènements ont des pré-requis indiqués sur la carte. Aucune carte ne peut être jouée comme un évènement à moins que les pré-requis soient remplis.



Exemple de Pré-requis : 2 conditions.



Exemple de Pré-requis : 3 conditions – cette carte dispose également d'une date limite.

c. Une carte de stratégie avec un astérisque (*) est retirée du jeu quand elle est jouée comme un évènement *: Remarque : Quand elle est jouée comme un non-évènement (pour les OPS, le RS, ou les PR), elle est mise dans la défausse ordinaire.*



Exemple de carte avec un astérisque – cet évènement de la carte la transforme également en une carte de combat.

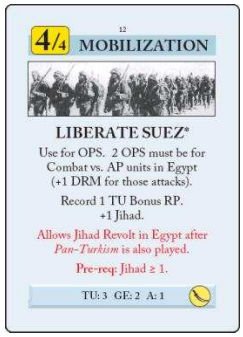
d. Beaucoup de cartes de stratégie contiennent un chiffre d'Etat de guerre entre parenthèses, à droite du nom de l'évènement. Quand un tel évènement est joué, augmentez le marqueur Etat de guerre et le marqueur Etat de guerre combiné du joueur sur la piste d'enregistrement général du montant égal au chiffre Etat de guerre indiqué sur la *carte. Remarque : Le marqueur Etat de guerre combiné ne dépasse jamais 40.*



Exemple de carte Etat de guerre - cette carte est également marqué d'un astérisque et elle est donc retirée après avoir été jouée comme un évènement.

e. Une carte peut être jouée comme un évènement, même si l'évènement est maintenant périmé ou n'a plus d'effet ou n'est plus permise. L'évènement ne se produit pas, mais l'Etat de guerre est modifié, le cas échéant (Par exemple, vous pouvez jouer un évènement obsolète afin d'accroître l'Etat de guerre ou de réformer le talon). *Exemple : Le joueur PA joue un assaut russo-britannique pour l'Etat de guerre après la première impulsion du tour 1.*

►**f.** Si l'évènement dit "*Use for OPS*" (les cartes avec les cases jaunes dans le coin supérieur gauche), procédez d'abord à toutes les actions possibles figurant sur la carte, y compris en plaçant de nouvelles unités, puis utilisez les OPS pour activer des espaces pour le combat ou le mouvement. Cela inclut l'activation des unités nouvellement placées.



Exemple de carte "Use for Ops" – cette carte indique une étape de plus, en précisant comment deux des quatre Ops doivent être utilisés.La carte est également une carte marquée d'un astérisque et elle est donc éliminée après avoir été jouée pour son évènement.

► *9.5.2 Les évènements Entrée d'un neutre*



a. Un seule carte Entrée d'un neutre peut être jouée par tour (pas une entrée neutre par joueur).

b. Trois pays (la Bulgarie, la Serbie et la Roumanie) n'entrent en guerre que par des évènements, et la Grèce peut aussi l'être de cette façon. Quand un évènement Entrée d'un neutre est joué, les unités sont immédiatement installées sur la carte comme indiqué sur la carte d'installation.

Exceptions :

1) L'évènement "GREECE" n'apporte pas d'unités supplémentaires ;

2) Si le joueur PC joue l'évènement "KING CONSTANTINE" immédiatement après l'évènement "GREECE", la Grèce n'entre pas en guerre comme un allié PA à ce tour, et l'évènement "GREECE" est placé dans la défausse normale (et elle compte comme un évènement Entrée d'un neutre autorisé pour ce tour).

Remarque : L'évènement "KING CONSTANTINE" ne compte pas comme une Entrée d'un neutre si la Grèce devient un allié PC.

c. Voir 18.8 pour plus de détails sur chaque pays neutre.

9.5.3 ► Les évènements Renfort

9.5.3.1 De nouvelles unités entrent en jeu suite à des évènements. Certaines entrent suite à des évènements généraux, mais d'autres entrent en raison de cartes de renfort (clairement identifiées comme telles). Chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte portant la mention "*Reinforcement*" par tour par nation, en l'indiquant sur la case d'enregistrement des actions.

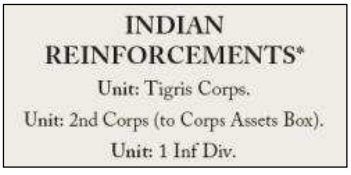
Remarques :

1) Une carte évènement qui donne au joueur de nouvelles unités, mais qui n'est pas étiquetée "Reinforcement", est indiquée sur la case d'enregistrement des actions comme "Other Event" et n'exclut pas des renforts supplémentaires pour ce pays lors de cette phase d'action

2) Pour les joueurs habitués à Paths of Glory, il est permis de jouer des évènements Renfort au tour 1,

3) Le joueur PA peut jouer un renfort BR et un renfort IN ou ANZ par tour;

4) Le joueur PC ne peut jouer qu'un renfort TU par tour, indépendamment du fait que les unités soient TU ou TU-A ou un mélange des deux



Exemple de carte évènement de Renfort – notez qu'une des unités doit être placée sur la case "Corps Assets" – cette carte est également une carte marquée d'un astérisque et elle est donc éliminée après avoir été jouée comme un évènement.

9.5.3.2 En général, les nouvelles unités sont placées dans la capitale nationale de l'unité ou dans des sources de ravitaillement amies et contrôlées dans ce pays ou étiquetées comme appartenant à cette nation (voir 14.2). *Exception : La carte "RESERVES TO THE FRONT" – voir PC N°4 dans Cartes Histoires et notes de (Playbook)*

Les exceptions et les explications sont listées ci-dessous :

© 2008 GMT Games, LLC

a. L'évènement peut indiquer un lieu où les nouvelles unités doivent être placées.

b. Les unités ne peuvent pas être placées dans (ou à côté d') une source de ravitaillement qui est un fort assiégé.

c. Si une source de ravitaillement ou la capitale est complètement emplie avec des unités, les nouvelles unités peuvent être placées dans le ou les espace(s) à côté de cette source de ravitaillement ou de la capitale, la priorité étant donnée aux espaces les plus éloignés des unités ennemies (s'il est équidistant, le joueur plaçant les unités décide).

d. Les renforts de l'Empire ottoman : les unités TU-Arabe (TU-A) peuvent être placées à Bagdad, Damas, ou sur la case de réserve. Les renforts TU Non-arabes ne peuvent être placés qu'à Constantinople, Erzincan, Kayseri, ou sur la case de réserve. *Remarque : Les unités étaient recrutées et formées régionalement et ethniquement.*

e. Autres renforts PC : En plus des règles normales de placement ou des instructions spécifiques, ce qui suit est autorisé :

- Les unités GE et AH sont placées en Galicie. *Exception : l'évènement Yildirim.*
- Les unités PE PC sont placées dans tout espace vacant ou sous contrôle PC en Perse.

f. Les renforts de l'Empire britannique : Les unités BR, IN et ANZ peuvent être placées sur n'importe quelle source de ravitaillement BR, *même si elle est sous contrôle ennemi*,ou *dans n'importe quel port sous contrôle PA* (à l'exclusion d'Aqaba, Jiddah, et des ports de la mer Noire et de la mer Caspienne). *Remarque : une tête de pont est un port.*

g. Les autres renforts PA : En plus des règles normales de placement ou des instructions spécifiques, ce qui suit est autorisé :

- Les unités RU peuvent être placées sur une source de ravitaillement RU sous contrôle PA (y compris Trabzon capturée). Deux PUC spéciales RU (le 1/2 division spéciale et la division yougoslave) peuvent être placées à Lemnos ou dans un port sous contrôle PA en Grèce.
- Les unités FR et IT peuvent être placées dans n'importe quel port sous contrôle ami bordant la Méditerranée orientale ou la mer Egée.
- L'unité GR CND peut être placée à Lemnos ou à Salonique neutre, en convertissant immédiatement l'espace sous contrôle PA sans violer la neutralité grecque.
- Les unités PE PA sont placées dans un espace vacant ou sous contrôle PA en Perse.
- Les unités irrégulières de la révolte arabe sont placées dans le Hedjaz. Lorsque l'évènement "ALLENBY" est joué, l'unité de l'armée arabe du Nord (ANA) apparaît à Aqaba (si Aqaba n'est pas sous contrôle PA, placez l'ANA dans la case des unités éliminées/remplaçables, d'où elle peut ensuite être construite en utilisant des PR PA-A, en apparaissant dans tout autre port contrôlé par les PA en Syrie/Palestine).

h. Si un évènement désigne une GUC comme "*Corps Assets Box*", elle *doit* être placée sur la case "*Corps Assets*", d'où elle peut plus tard être "organisée" sur la carte (voir 18.3). Si ce n'est pas ainsi désigné, une GUC doit être placée directement sur la carte (conformément à 17.1.8).

i. Les PUC désignées "Res" ou "Res Box" doivent être placées dans la case de réserve. Celles désignées "Map" doivent être placées directement sur la carte, en utilisant les mêmes règles que pour les autres renforts. Si rien n'est spécifié, la PUC peut être placée soit sur la case de réserve soit sur la carte. S'il y a plus d'une PUC entrante sans qu'un lieu de placement ne soit précisé, le joueur peut en mettre certaines sur la case de réserve et d'autres sur la carte (dans un ou plusieurs espaces).

j. Les unités entrant dans le cadre d'un évènement unique ne sont pas obligées d'entrer dans le même espace, sauf si précisé. *Exception : les unités qui font partie de la même invasion doivent (si elles sont placées sur une base insulaire) être placées sur* une seule *base insulaire.*

k. Un joueur ne peut pas jouer d'évènement renfort pour une nation s'il ne peut pas légalement placer tous les renforts sur la carte (par exemple, si le placement violent les limites d'empilement).

l. Les sources de ravitaillement ennemies capturées ne peuvent jamais servir de source de ravitaillement amie, à une exception près : si le RU contrôle Trabzon, elle devient une source de ravitaillement RU, pour toute chose, y compris le placement des unités.

Note de conception : Historiquement, la prise de Trabzon par la Russie raccourcit considérablement les lignes de ravitaillement russes par la mer Noire, ce qui permit aux russes d'opérer à partir d'un nouveau centre de gravité. Trabzon n'a jamais été une source de ravitaillement PC.

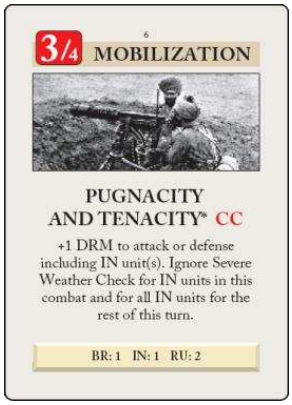
m. Plutôt que d'effectuer l'invasion historique nommée sur un évènement Invasion (par exemple, Gallipoli), le joueur PA peut placer les unités inscrites sur une autre base insulaire sous contrôle PA. *Cette flexibilité permet au joueur PA d'exercer le rayon d'action historique de la Royal Navy et réduit la prévisibilité.*

n. Autrement, le joueur PA peut utiliser une carte Invasion comme une carte de renfort BR, en renonçant aux marqueurs de tête de pont figurant sur la carte (voir 18.6.5). Dans ce cas, l'évènement peut être joué pendant l'hiver et l'évènement "*CHURCHILL PREVAILS*" n'est pas un pré-requis.

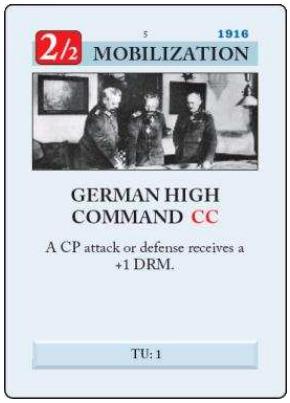
o. Par souci de clarté, Petrovsk, Odessa, Tiflis, et l'Asie centrale sont des sources de ravitaillement RU, comme l'est Trabzon après sa capture. Toutes les autres sources de ravitaillement PA sont des sources de ravitaillement BR (y compris Chypre après le jeu de l'évènement "*EGYPTIAN COUP*".

p. Les sources de ravitaillement PA dans les régions sous contrôle PC peuvent être utilisées pour placer normalement des unités PA (par exemple, une GUC BR peut être placée dans le Soudan sous contrôle PC). *Encore une fois, cela est dû au rayon d'action de la Royal Navy.*

9.5.4 Les cartes de combat (CC)



Exemple de carte de combat étoilée



Exemple de carte de combat non étoilée

9.5.4.1. Les cartes de combat (CC) sont jouées en temps opportun au cours d'un combat (généralement avant le combat). L'attaquant joue ses CC avant le défenseur. Les CC sont les seules cartes qui peuvent être jouées au cours du round d'action de l'adversaire. Un joueur ne peut pas jouer plus d'un CC dans un même combat.

9.5.4.2. Si un joueur gagne un combat (il fait un nombre de pertes plus élevé que son adversaire), il conserve toutes les CC non étoilées (*) utilisées pendant le combat, en les plaçant face visible sur la table. Il peut ensuite réutiliser ces cartes comme des CC lors de rounds d'action ultérieurs pendant le même tour.

- Si un joueur utilise une CC et ne gagne pas le combat (autrement dit, s'il perd ou obtient un résultat nul), il doit se défausser de la CC.
- Une CC ne peut être utilisée que dans un seul combat par round d'action. Ainsi, un joueur peut réutiliser une CC conservée en tant qu'attaquant ou défenseur dans un seul round d'action, mais pas les deux.

© 2008 GMT Games, LLC

- A la fin de chaque tour, *toutes* les CC conservées sont défaussées, à l'exception de "*JAFAR PASHA*" and "*NO PRISONERS*" qui fonctionnent selon 9.5.4.3.

9.5.4.3 Les évènements "*JAFAR PASHA*" and "*NO PRISONERS*" ne fonctionnent pas comme des CC normales. Elles passent d'un joueur à l'autre comme indiqué sur les cartes, et elles ne sont donc pas soumises aux règles normales de conservation ou de défausse après le combat. Chacune de ces cartes est d'abord jouée de la main d'un joueur (comme prévu) et est ensuite conservée sur la table face visible, disponibles pour une utilisation au cours d'un combat rencontrant les conditions indiquées sur la carte. Elles ne sont pas défaussées à la fin d'un tour, mais elles sont conservées jusqu'à leur utilisation, sans compter comme une carte dans la main de sept cartes.

9.5.4.4 Certaines CC annulent un combat (par exemple, "*SANDSTORM AND MOSQUITOES*"). Lorsque cela se produit, les OPS utilisées pour l'activation sont perdues. Toutes les CC engagées pour l'attaque, sauf celle qui a annulé le combat (et toutes les CC qui ont déjà eu un effet sur le combat) peuvent soit être rendues au joueur propriétaire ou être défaussées. Une attaque annulée satisfait une OM – l'effort a été fait.

9.5.4.5 À la fin du tour, un joueur peut défausser toutes les CC qu'il tient encore dans sa main, en les mettant dans la défausse avant de tirer de nouvelles cartes ou de rebattre son talon. Les CC sont les seules cartes qui peuvent être défaussées.

► 10.0 L'empilement

Un maximum de trois unités de combat (y compris les forces irrégulières et les tribus) peuvent s'empiler dans un même espace, y compris un espace de tête de pont. *Exception importante : N'importe quel nombre d'unités peut se trouver dans une région ou sur une base insulaire – il n'y a pas de limites d'empilement dans les régions et dans les bases insulaires.*

10.1 Ne comptent pas dans les limites d'empilement

Les forts, les QG, l'artillerie lourde, et les marqueurs de soulèvement ne comptent pas dans les limites d'empilement. Toutefois, un seul QG peut être dans un espace.

Exemple : Un QG et l'unité d'artillerie lourde peuvent s'empiler ensemble dans un espace de fort avec trois unités de combat.

10.2 Empilement d'unités de plusieurs nations

Les unités de nations alliées peuvent toujours s'empiler ensemble, mais il y a généralement un coût plus élevé pour activer un espace avec plus d'une nationalité (voir 9.2.1).

- Les unités RU (y compris les unités RU-PE) ne peuvent pas s'empiler avec des unités BR, IN, ou ANZ (voir 18.9). *Exception : Les deux unités RU qui restent après la Révolution russe peuvent s'empiler avec des unités BR, IN, et ANZ (voir*16.4.5).
- *La première unité GE Yildirim dans un espace ne compte pas dans l'empilement ou les coûts d'activation. Les unités Yildirim supplémentaires dans un espace compte de façon normale.*

10.3 Quand l'empilement est-il en vigueur ?

Les limites d'empilement sont en vigueur tout le temps, sauf pendant le RS, le mouvement, et les retraites. Les limites d'empilement peuvent être dépassées pendant ces périodes, mais elles doivent être respectées d'ici la fin du round d'action.

10.4 Le sur-effectif non-intentionnel

Si un joueur crée sans le vouloir un sur-effectif dans un espace, son adversaire élimine définitivement suffisamment d'unités de combat dans cet espace pour respecter la limite d'empilement.

Remarque : Dans cette situation, une GUC éliminée n'est pas remplacée par une PUC de la case de réserve.

10.5 Le sur-effectif intentionnel

Les joueurs ne peuvent pas créer de sur-effectif intentionnellement et ensuite éliminer les unités en excès.

10.6 L'empilement d'unités adverses

Les unités de camps opposés ne peuvent jamais être empilées ensemble. *Rappels importants :*

1) Des unités ennemies peuvent coexister dans une région (mais ne s'empilent pas ensemble);

2) Les forts et les marqueurs de soulèvement ne sont pas des unités et peuvent se trouver dans les espaces avec des unités ennemies.

10.7 L'empilement dans les régions

Pour l'activation, les unités dans une région ou sur une base insulaire doivent être regroupées dans une ou plusieurs pile(s) qui respectent les règles ci-dessus (voir 9.26, 11.4, 12.8, et 18.6), mais ces piles peuvent être librement réarrangées avant l'activation sans coût d'OPS ou de RS – le joueur réarrange simplement ses unités comme il l'entend.

11.0 Le mouvement

11.1 Règles générales

Rappel : Les QG et les pièces d'artillerie lourde sont des unités et sont contraints par les règles suivantes. Les marqueurs de soulèvement ne sont pas des unités et ne peuvent pas bouger.

11.1.1 L'activation pour le mouvement



Les unités peuvent se déplacer seulement si leur espace est activé pour le mouvement – c'est-à-dire, s'il comporte un marqueur "Move". *Rappel : Une région n'est pas activée comme un espace unique. Au contraire, les unités dans une région doivent être activées par piles (voir 9.2.6 et 10.7).*

a. Le mouvement de toutes les unités dans un même espace doit être terminé avant que les unités d'un autre espace puissent se déplacer.

b. Une unité doit terminer son mouvement avant qu'une autre unité ne se déplace.

c. Les piles d'unités ne sont pas tenues de se déplacer ensemble. Les unités dans une pile peuvent se déplacer vers des destinations différentes ou par des routes différentes vers la même destination. Certaines unités dans une pile peuvent se déplacer alors que d'autres dans cette pile restent sur place.

d. Tous les mouvements doivent être achevés avant que le combat ne commence.

e. Le joueur n'est pas obligé de vraiment déplacer une unité marquée par un marqueur "Move", mais les OPS inutilisés sont perdus.

► *11.1.2 Les restrictions de mouvement*

Le mouvement se fait toujours d'espace en espace le long d'une connexion (ligne). Les espaces ne peuvent pas être sautés.

a. Le mouvement d'un espace vers un autre coûte généralement 1 point de mouvement (PM) quel que soit le terrain ou le type de liaison. Toutefois, si la connexion est une ligne verte, une unité doit dépenser l'ensemble de son PoM afin de traverser cette ligne verte. *Remarque : Les unités avec un PoM de 0 ne peuvent pas passer à travers une connexion verte. Les Tribus ne peuvent pas se déplacer (ou attaquer) à travers les lignes vertes reliant l'Asie centrale, Bakou et Enzeli. Exception : l'unité spéciale BR Dunsterforce ne dépense que 4 PM (la moitié de son potentiel de mouvement) pour franchir les lignes vertes.*

© 2008 GMT Games, LLC

b. Une unité ne peut jamais se déplacer de plus d'espaces que son potentiel de mouvement (PoM) lors d'un seul round. *Remarque : cette limite ne s'applique pas aux redéploiements stratégiques (RS), puisque le RS n'est pas un mouvement.*

c. Les PM inutilisés ne peuvent pas être accumulés pour un round d'action futur ou transférés à d'autres unités. Les PM non utilisés sont perdus.

d. Les GUC bougeant dans ou hors d'un espace de désert doivent se déplacer le long d'une voie ferrée qui peut tracer jusqu'à une source de ravitaillement contrôlée ou (dans le cas des GUC PA) jusqu'à un port contrôlé et ravitaillé. *(Voir 18.2 pour plus d'information sur les voies ferrées incomplètes).*

e. Les voies ferrées incomplètes peuvent être utilisées pour le mouvement normal *(à l'exception du mouvement des GUC entre des espaces de désert, comme ci-dessus).*

f. Les GUC TU/TU-A et BU ne peuvent jamais se déplacer dans un marécage (ou être organisées dans un marécage), mais elles peuvent attaquer dans des marécages.

g. Une unité ne peut jamais bouger vers un espace où elle serait non ravitaillée.

► *11.1.3 Voies ferrées colorées*

Les voies ferrées colorées sont étiquetées pour indiquer que seules les unités de certaines nations (indiquées sur la carte) peuvent *se déplacer* (ou faire un RS) le long de ces lignes. Il n'y a aucune restriction sur les attaques à travers ces lignes – les unités peuvent attaquer dans des zones où elles ne peuvent pas se déplacer (mais elles ne peuvent pas avancer après combat). *Exemple : Aucune unité SB ne peut se déplacer entre Belgrade et la Galicie, mais les unités SB peuvent attaquer en Galicie.*

a. Les unités amies sont autorisées à tracer une ligne de ravitaillement le long d'une voie ferrée amie colorée vers une source de ravitaillement amie (voir 14.2).

b. De plus, les espaces amis peuvent tracer une ligne de ravitaillement pendant la phase d'attrition le long d'une voie ferrée colorée vers une source de ravitaillement amie.

Exemple : Un espace en Russie pourrait rester sous contrôle PA en traçant une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement BR.

11.1.4 Le mouvement à travers et dans des espaces activés

Les unités peuvent se déplacer *à travers*, mais pas *finir* leur mouvement dans un espace contenant un marqueur "Attack". Les unités peuvent terminer leur mouvement dans un espace contenant un autre marqueur de mouvement, mais aucune unité ne peut se déplacer deux fois dans le même round d'action. Les unités peuvent se déplacer dans (ou en dehors d') une région où une ou plusieurs piles ont été activées pour le combat. Les unités ainsi déplacées ne peuvent pas participer au combat.

► *11.1.5 Le mouvement et les unités ennemies*

Les unités ne peuvent pas entrer dans un espace contenant une unité ennemie quelle qu'elle soit, mais peuvent entrer dans des régions contenant des unités ennemies. Il y a trois exceptions :

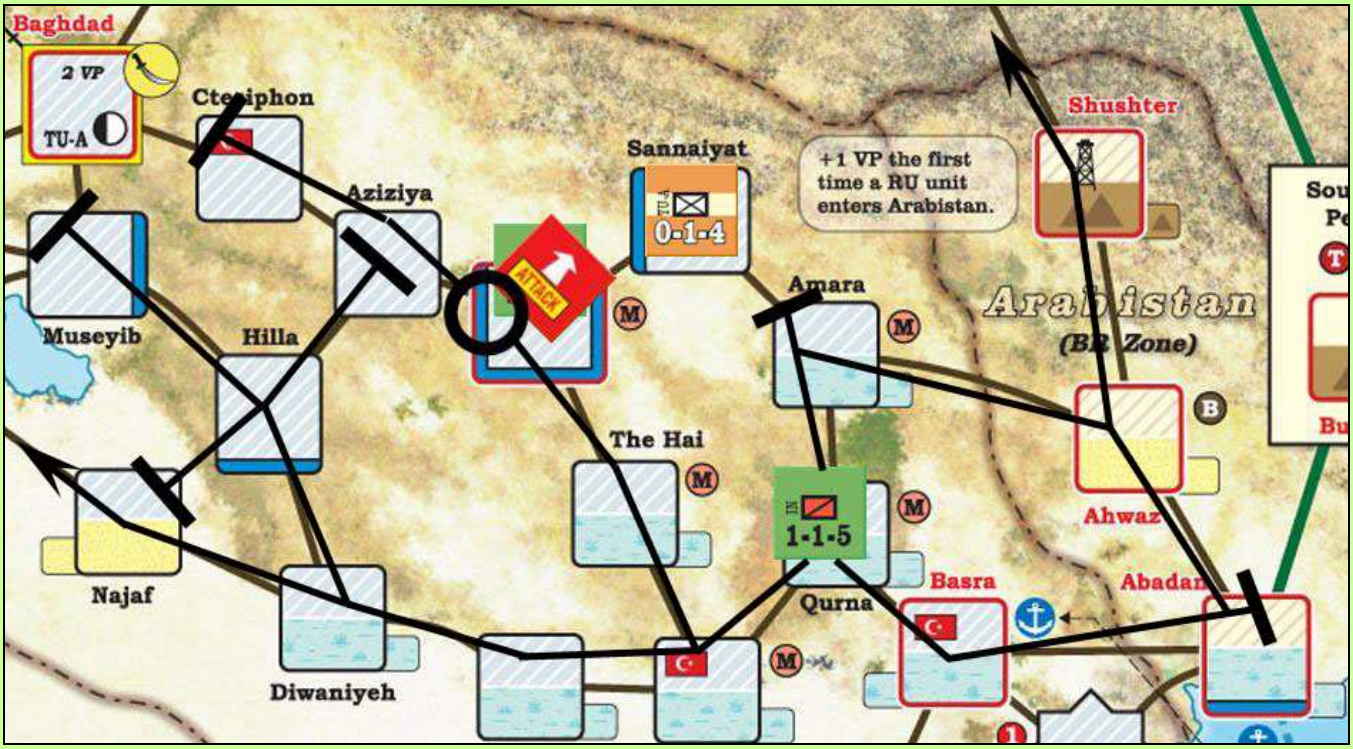
a. L'évènement "*Catastrophic Attack*" permet aux unités PC de se déplacer à travers un espace contenant des unités PA.

b. Une unité de combat amie peut entrer dans un espace avec un QG ennemi et/ou une unité d'artillerie lourde qui n'est pas accompagnée par des unités de combat, ce qui élimine le QG et/ou l'artillerie lourde définitivement.

Remarque : Une QG ami ou une unité d'artillerie lourde ne peut pas détruire un QG ennemi ou une unité d'artillerie lourde de cette manière.

c. Les unités de combat amies peuvent entrer dans un espace contenant un marqueur de soulèvement ennemi sans aucun coût de mouvement supplémentaire (et sans aucun effet sur le soulèvement), mais doivent mettre fin à leur mouvement dans cet espace.

Rappel : Les marqueurs de soulèvement ne sont pas des unités et ne peuvent pas bloquer les voies de ravitaillement amies – mais ils interfèrent sur le ravitaillement (voir 3.2.4 sur la carte d'aide de jeu "Les marqueurs de jeu").



***Les chemins de mouvement possibles de la PUC cavalerie indienne 1**-1-5 : L'unité peut voyager de 5 espaces le long de l'une des trois lignes, et elle peut s'arrêter n'importe où le long des chemins, sauf à Kut en raison du marqueur d'attaque (le cercle indique qu'elle ne peut pas s'arrêter) – Bien qu'elle puisse se déplacer dans cet espace. Elle ne peut pas dépasser les barres noires épaisses. Elle ne peut pas se déplacer dans la case de la région de Perse du Sud (Elle coûte la totalité des PM d'une unité pour se faire), ni dans l'espace avec l'unité ennemie (TU-A).*

© 2008 GMT Games, LLC

11.1.6 Le mouvement et les forts ennemis

Les unités peuvent entrer dans un espace contenant un fort ennemi intact seulement dans deux situations : (1) si elles seront capables de l'assièger d'ici la fin du round d'action (seul ou en accord avec d'autres unités qui se déplaceront dans cet espace au cours du même round d'action), ou (2) si le fort est déjà assiégé (voir *15.2). Remarque : les unités amies peuvent également se déplacer à travers un espace contenant un fort ennemi assiégé.*

► *11.1.7 Le mouvement et les nations neutres*

En général, les unités ne peuvent pas entrer dans un espace dans un pays neutre jusqu'à ce qu'il entre dans la *guerre. Exceptions : 1) Les unités peuvent toujours entrer dans la Grèce neutre; 2) Les unités peuvent toujours entrer dans la Perse neutre après le jeu de l'évènement "PERSIAN PUSH" ou "SECRET TREATIES" (voir 18.8.5); 3) Les PUC PC peuvent toujours entrer dans l'Afghanistan neutre (voir 18.8.6).*

► *11.1.8 Le mouvement et les tribus*

Les tribus ne peuvent pas aller au-delà de leur *rayon de mouvement* (c'est-à-dire un mouvement complet depuis un espace avec un point de la couleur de la tribu, décompté comme si les unités ennemies n'étaient pas présentes). Voir 3.2.1.3 sur la carte d'aide de jeu "Les marqueurs de jeu".

►*11.1.9 Le mouvement et les têtes de pont*

Les unités ne peuvent entrer dans un espace Tête de pont que s'il contient un marqueur tête de pont ("*Beachhead*"). Si un espace tête de pont ne contient pas un marqueur tête de pont, les unités ne peuvent pas se déplacer dans cet espace à moins qu'un marqueur tête de pont ne soit dans la case de réserve et qu'une invasion ne soit menée (voir 18.6).

a. Si un espace tête de pont contient un marqueur tête de pont placé au cours d'un précédent round d'action, les unités PA peuvent se déplacer à travers l'espace tête de pont et avancer sur terre (si l'espace sur terre ne contient aucune unité ennemie) en utilisant le mouvement normal et en considérant l'espace tête de pont comme s'il s'agissait d'un espace normal.

b. Si une unité PC entre dans un espace tête de pont contenant un marqueur tête de pont, le marqueur tête de pont est détruit, le niveau du Jihad augmente de +1 ou +2 (pour les têtes de pont hors-Balkans), et l'unité PC est immédiatement renvoyée (pour aucun PM) dans l'espace adjacent d'où elle est venue, mettant ainsi fin à son mouvement ou à son avance après combat (voir *16.3.1). Remarque : Les unités PC ne peuvent jamais bouger vers des bases insulaires.*

c. Les unités PA bougeant de la partie continentale ou de l'espace tête de pont vers une base insulaire doivent cesser leur mouvement sur la base insulaire. Ils ne peuvent pas continuer le mouvement à travers la base insulaire et sortir dans un autre espace tête de pont.

►*11.1.10 Limitation des unités bulgares*

Les unités BU ne peuvent pas volontairement entrer en Turquie. Elles ne peuvent le faire qu'à la suite d'un résultat de retraite. Une fois en Turquie, si elle sont activées pour le mouvement, les unités BU peuvent seulement bouger vers la Grèce ou la Bulgarie (Elles peuvent s'activer normalement pour le combat). Les unités TU peuvent entrer en Bulgarie.

Note de conception : La Bulgarie et la Turquie se firent une guerre acharnée en 1912-1913, qui aboutit à la prise bulgare d'Andrinople. Curieusement, les bulgares ne permirent pas aux troupes turques d'entrer en Bulgarie pour des opérations contre la Roumanie.

► 11.2 Contrôle des espaces



Les joueurs prennent le contrôle de chaque espace et région vacante immédiatement quand ils y déplacent une unité de combat ou le traverse, à moins que l'espace ne contienne un fort ennemi non détruit (même si ce fort est assiégé). *Remarque : Les QG ou les unités d'artillerie lourde se déplaçant sans unité de combat ne peuvent pas prendre le contrôle d'un espace ennemi.*

Lors de la prise de contrôle d'un espace ennemi, surtout un espace PV, c'est plus pratique si un joueur soit l'indique avec un de ses marqueurs de contrôle soit supprime le marqueur de contrôle ennemi. C'est particulièrement important lorsque les unités RU capturent un espace PV, puisque cela joue sur le commencement de la Révolution russe (voir *16.4). Remarque : Si une unité RU reprend un espace PV qui était initialement PA, il est considéré comme un espace PV RU, même s'il n'était pas à l'origine russe (par exemple Constanta).*

11.2.1 Le contrôle total

a. Quand une unité de combat régulière se déplace dans un espace PV sous contrôle ennemi ou neutre, le joueur actif prend le contrôle de l'espace et ses PV immédiatement. Le marqueur PV est ajusté en faveur de ce joueur (positif pour le joueur PC; négatif pour le joueur PA) d'un nombre de cases égal à la valeur en PV de l'espace. *Remarque : La plupart des espaces PV sont d'une valeur de 1 PV, mais certains sont marqués 2 PV (par exemple, Constantinople).*

b. De même, quand une unité de combat régulière se déplace dans une ville du Jihad sous contrôle ennemi ou neutre, le marqueur du niveau du Jihad est ajusté (-1 si les PA capturent une ville du Jihad, et +1 si les PC prennent une ville du Jihad).

c. Un joueur prend le contrôle d'une région contestée sous contrôle ennemi dès que toutes les unités ennemies dans cette région soit quittent la région soit sont éliminées.

d. Le contrôle d'un espace peut aussi changer quand un fort assiégé est détruit (voir 15.3) ou pendant la phase d'attrition (si l'espace ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie).

e. Les joueurs conservent le contrôle d'un espace quand leurs unités de combat régulières le quittent. Cependant, les unités irrégulières et les tribus opérant sans unité de combat régulière ne peuvent pas prendre de façon permanente le contrôle d'un espace qui porte un code couleur sur la carte indiquant un contrôle ennemi ou neutre. Au lieu de cela, ils exercent un contrôle partiel (voir 11.2.2).

11.2.2 Le contrôle partiel

Remarque : Le but de cette règle est simple, mais il est extrêmement difficile à écrire de façon élégante, sans que çà devienne compliqué. Les joueurs sont encouragés à respecter l'esprit de cette règle plutôt que de la suivre à la lettre, si une stricte interprétation de la lettre en violait jamais l'esprit.

Cette règle simule le simple fait que des unités irrégulières et des tribus 1) ne peuvent pas prendre de façon permanente le contrôle d'un espace, et 2) ne peuvent pas couper le ravitaillement des unités ennemies. Le premier concept est appelé *perturbation*, le deuxième concept est appelé *ravitaillement perturbé.*

11.2.2.1 La perturbation : Lorsque des unités irrégulières et/ou des tribus (non accompagnées par une unité de combat régulière) cessent le mouvement dans un espace vide sous contrôle ennemi ou véritablement neutre (par exemple, Hamadan ou Athènes), elles perturbent cet espace aussi longtemps qu'elles l'occupent. *Remarque : Un espace n'est jamais perturbé si une unité de combat régulière est présente – il est sous le contrôle total du joueur propriétaire.*

a. Si l'espace perturbé est un espace PV ou une ville du Jihad, le marqueur PV ou le niveau du Jihad sont ajustés en faveur du joueur actif.

b. Si l'espace était sous contrôle ennemi mais est coloré comme ami ou neutre sur la carte, placez un marqueur de contrôle ennemi sous les unités irrégulières ou les tribus pour indiquer que l'ennemi conserve le contrôle partiel de l'espace.

c. Si une unité de combat régulière amie entre dans un espace perturbé, le joueur prend le contrôle total de l'espace (c'est-à-dire, l'espace n'est plus perturbé, mais est totalement contrôlé). Tout marqueur de contrôle ennemi est retiré.

© 2008 GMT Games, LLC

d. Si un espace perturbé est laissé vacant, il revient sous contrôle ennemi (si marqué ainsi). Si l'espace est un espace PV ou une ville du Jihad, le marqueur PV ou le niveau du Jihad sont ajustés en faveur du joueur ennemi. Si un espace perturbé est laissé vacant suite à une attaque par des unités de combat russes et que les unités de combat russes avancent dans l'espace après combat, cet espace devient un espace PV RU s'il ne l'était pas déjà.

e. Une unité traçant une ligne de ravitaillement à travers un espace avec un marqueur de soulèvement est en ravitaillement perturbé, mais le marqueur de soulèvement n'a aucun effet sur le contrôle de l'espace.

11.2.2.2 Ravitaillement perturbé : La perturbation ne coupe pas les lignes de ravitaillement ennemies, mais interfère avec elles.

a. Les unités ennemies qui peuvent rester ravitaillées seulement en traçant une ligne de ravitaillement à travers (ou hors) un espace perturbé sont en ravitaillement perturbé. L'espace qu'elles occupent coûte +1 OPS à activer, et les unités sous ravitaillement perturbé payent +1 point de RS au RS et payent le double de PR pour se réparer, comme si la ligne de ravitaillement passait par un marqueur de soulèvement (voir 14.1.7). Il n'y a pas de pénalité supplémentaire si la ligne de ravitaillement est contrainte de passer par plus d'un espace perturbé.

b. Les unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement plein à travers un espace perturbé par des unités amies.

c. Pendant la phase d'attrition, les unités amies en ravitaillement perturbé ne sont pas éliminées, elles ne sont pas non-ravitaillées. De même, les espaces amis qui ne peuvent pas tracer de ligne de ravitaillement à travers un espace perturbé ne sont pas non-ravitaillés et ne passent pas sous contrôle ennemi.

Exemples :

1) Une tribu kurde se déplace vers Hamadan neutre en Perse neutre, ce qui perturbe l'espace. Le joueur PC se déplace le marqueur PV de +1. Si la tribu kurde quitte Hamadan, déplacez le marqueur PV de –1, car Hamadan redevient neutre.

2) Une tribu kurde se déplace vers Hamadan quand il est marqué avec un marqueur PV RU. Déplacez le PV total de +1 et laissez le marqueur PV RU sous la tribu (pour indiquer que l'espace était sous contrôle RU quand la tribu est entrée). Si la tribu kurde quitte Hamadan, déplacez le PV total de –1. Le marqueur PV RU désigne que la ville repasse sous contrôle PA, et non pas neutre. Notez qu'il faudrait également déplacer le marqueur "Longue Vie au Tsar !" de –1 et de +1.

3) Une tribu arabe Marsh apparaît à Qurna sous contrôle PA. Un marqueur de contrôle PA doit être placé sous la tribu pour indiquer que l'espace est perturbé. Tant que la tribu reste là, les unités PA traçant une ligne de ravitaillement uniquement par Qurna subiront un ravitaillement perturbé. Si la tribu part, Qurna repasse sous contrôle PA.

4) Une tribu kurde passe de Eleskirt à Kagizman puis à Erevan. Le marqueur PV change de +1. Erevan est maintenant sous contrôle partiel PC. Eleskirt reste sous contrôle total PC, et Kagizman reste sous contrôle total PA. Dès que la tribu kurde quitte Erevan, Erevan reviendra sous contrôle total PA, et le marqueur PV bougera de –1 (le joueur PA n'a pas besoin de réoccuper Erevan pour que cela se produise). Tandis que la tribu kurde est à Erevan, les unités PA forcées de se ravitailler à travers cet espace subira un ravitaillement perturbé. Notez que les unités PA peuvent se ravitailler normalement via Kagizman, même si l'unité kurde se déplaçait à travers cet espace – les PC avaient le contrôle partiel de cet espace seulement lorsque la tribu kurde y était. Kagizman repassait sous contrôle total PA au moment où la tribu kurde se déplaçait à Erevan.

5) L'unité irrégulière PA de la révolte arménienne capture Van (qui était sous contrôle PC) et ajuste le marqueur PV de –1. Placez un marqueur de contrôle PC sous l'unité. Si l'unité ARM quitte Van, Van repasse immédiatement sous contrôle PC et le marqueur PV est ajusté de +1.

6) Une tribu arabe Marsh se déplace à Basra sous contrôle PA, en déplaçant le marqueur PV de +1. Un marqueur de contrôle PA est placé sous la tribu. Si la tribu quitte Basra, Basra revient sous contrôle PA et le marqueur PV change de –1.

11.3 Construction de tranchées

► *11.3.1 la construction de la tranchée*



Les unités de combat régulières de toute nationalité dans un espace clair ou de forêt (mais pas dans une région) qui sont activées pour le mouvement peuvent tenter de construire une tranchée au lieu de se déplacer. Une seule tentative de construction de tranchées peut être effectuée par espace dans un round d'action, quel que soit le nombre d'unités présentes.

Lancez un dé :

- S'il y a une GUC dans l'espace, la tranchée est construite sur un résultat de 1 à 3. Sur un résultat de 4 à 6, la tentative échoue. *Remarque : Avoir plus d'une unité dans l'espace n'améliore pas les chances de construction de la tranchée quand une GUC est présente.*
- S'il n'y a que des PUC dans l'espace, un résultat égal ou inférieur au nombre de PUC régulière indique que la tranchée a été construite. Toutefois, la tentative échoue toujours sur un résultat de 4-6. ***Exemple** : Une Div Inf TU, un Div Cav TU, et une tribu kurde tentent de construire une tranchée. La tentative réussira sur un résultat de 1 ou 2 (pas 3 – la tribu kurde n'est pas une unité de combat régulière, elle ne contribue donc pas à la construction de la tranchée).*
- Cela ne change rien si les unités contruisant la tranchée sont à pleine force ou réduites.

a. Pour clarifier – Les PUC (avec ou sans une GUC) peuvent construire des tranchées.

Remarque : Ceci est souligné parce que c'est un changement important des règles de Paths of Glory.

b. Les unités irrégulière et les tribus ne sont pas prises en compte dans les efforts de construction des tranchées (mais bénéficient des avantages en combat d'une tranchée terminée).

c. Le terrain affecte la capacité à construire des tranchées. Les tranchées ne peuvent jamais être construites dans les déserts. Les tranchées peuvent être construites dans les montagnes ou les marécages seulement si une unité BR, FR, IN, ANZ, GE, ou AH est dans l'espace. *Exception : Les tranchées obtenues suite à des cartes évènement peuvent être placées dans n'importe quel terrain.*

d. Dans un espace activé pour le mouvement, certaines unités peuvent construire une tranchée tandis que d'autres unités dans l'espace bougent plus loin. Seules les unités de combat régulières qui ne se sont pas déplacées sont prises en compte pour la construction d'une tranchée.

e. Les unités peuvent se déplacer dans un espace où une tranchée sera construite, mais ne seront pas prises en compte pour la construction de la tranchée.

► *11.3.2 Les niveaux de tranchée*

Lorsque les unités réussissent à se retrancher, placez un marqueur de tranchée de niveau 1 de la couleur du joueur dans cet espace.



- Un espace ne peut jamais contenir plus d'un marqueur de tranchée.
- Un joueur ne peut jamais construire des tranchées de niveau 2. *Remarque : Il s'agit d'un changement des règles* de Paths of Glory. La tranchée de niveau 2 pré-établie à Doiran dans le scénario 1914, est la seule tranchée de niveau 2 dans le jeu. *Remarque : Les vastes réseaux de tranchées du front ouest n'existaient pas sur ce théâtre.*

© 2008 GMT Games, LLC

11.3.3 La suppression des marqueurs de tranchée

Même si aucune unité amie n'est présente, une tranchée reste dans un espace jusqu'à ce qu'une unité ennemie y pénètre. Quand une unité ennemie entre dans une tranchée de niveau 1, cette dernière est supprimée. Quand un ennemi entre dans une tranchée de niveau 2, remplacez-la par un marqueur de tranchée de niveau 1 à la couleur de l'ennemi. *Exception : L'évènement "TREACHERY AT FT. RUPEL" permet aux PC de capturer une tranchée de niveau 2 intacte*. Une unité ennemie peut capturer ou détruire une tranchée, même si elle continue à se déplacer.

11.3.4 Les tranchées non-ravitaillées

Si un espace avec une tranchée de niveau 1 souffre d'une attrition de non-ravitaillement, le marqueur de tranchée est enlevé. Si un espace avec un marqueur de tranchée de niveau 2 souffre d'attrition, le marqueur de tranchée est remplacé par un marqueur de tranchée ennemi de niveau 1. *Exception : Les marqueurs de tranchée dans un espace de fort intact ne souffre pas d'attrition.*

11.3.5 Les tranchées et les unités assiègeantes

Les unités assiégeant un fort peuvent se retrancher.

11.3.6 Les tranchées et les forts en défense

Un fort ne bénéficie jamais d'une tranchée présente dans son espace. Toutefois, si les unités amies se défendent dans l'espace du fort, le bénéfice de la tranchée est appliqué à l'ensemble de la force de combat en défense, y compris le fort.

► *11.3.7 Aucune tranchée dans les régions ou les bases insulaires*

Les tranchées ne peuvent pas être implantées dans des régions ou sur des bases insulaires.

► *11.3.8 Les marqueurs de tranchée*

Si les joueurs ont besoin de plus de marqueurs de tranchée que celles qui sont présentes dans le jeu, ils peuvent en créer d'autres. Sinon, ils peuvent également supprimer l'un de leurs marqueurs tranchée sur la carte et le mettre dans l'espace nouvellement retranché si aucun autre marqueur de tranchée ami n'est disponible.

► 11.4 Le mouvement sur la carte Gallipoli

11.4.1 Les coûts en PM d'entrée et de sortie

Çà coûte 1 PM de se déplacer dans ou hors de la carte Gallipoli (par exemple, passer de Rodosto vers la carte Gallipoli coûte 1 PM).

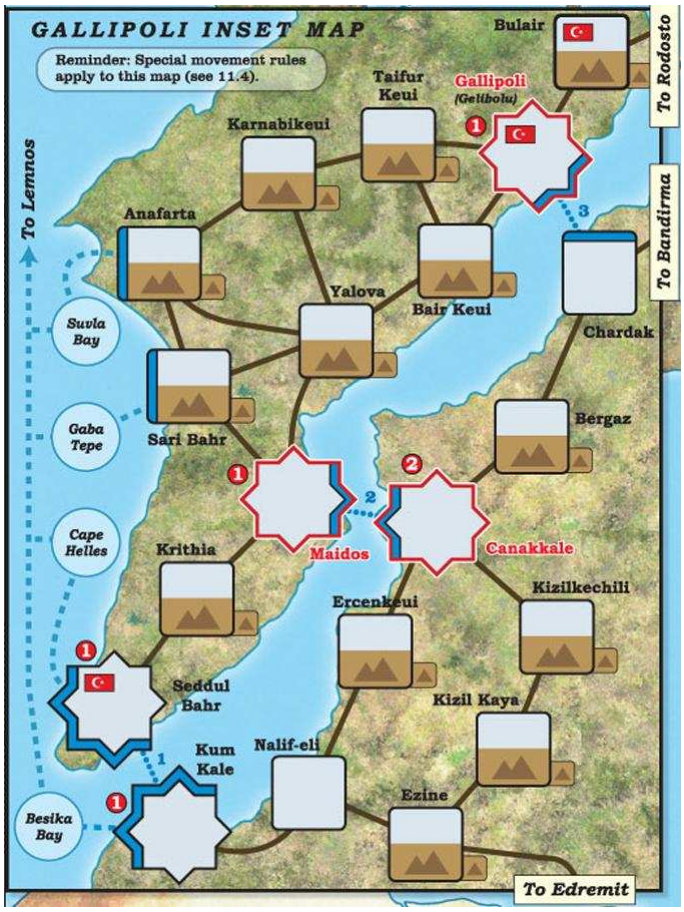
- Les unités bougeant de Rodosto, Bandirma, Edremit, ou Lemnos dans la petite case sur la carte principale intitulée "*To Gallipoli*" glisse immédiatement vers la carte de Gallipoli – à Bulair, Chardaz, Ezine, ou un espace de tête de pont (avec un marqueur de tête de pont), respectivement, au prix de 1 PM. (L'unité peut continuer le mouvement sur la carte principale en utilisant les PM restants).
- L'inverse est également vrai – Quitter la carte Gallipoli coûte 1 PM et l'unité réapparaît sur la carte principale dans l'espace correspondant à sa route de sortie de la carte Gallipoli.

11.4.2 Les coûts en PM à l'intérieur

En raison de la grande réduction des distances représentées sur la carte Gallipoli, les joueurs peuvent se déplacer de *n'importe quel* nombre d'espaces sur la carte Gallipoli ne contenant pas d'unités ennemies ou un fort intact non assiégé ennemi, pour un coût total de 1 PM sans se soucier de qui contrôle les espaces.

11.4.3 Les forts sur la carte Gallipoli

Il coûte un PM supplémentaire pour entrer dans un espace contenant un fort intact non assiégé contrôlée par l'ennemi (un fort ennemi assiégé ne coûte pas de PM supplémentaire).



11.4.4 Les détroits et les lignes de ferries sur la carte Gallipoli

Les détroits et les lignes de ferries peuvent être franchis sans PM supplémentaire si le joueur remplit les critères pour l'utilisation de ce détroit (voir 3.1.5.2). Ne pas oublier de prendre en compte l'effet des forts intacts sous contrôle ennemi.

***Exemple** : Une unité BR se déplaçant sur la péninsule de Gallipoli depuis Rodosto et se déplaçant pour assiéger Seddul Bahr paierait 3 PM (en supposant qu'aucune unité ennemie ne bloque la route) : 1 PM pour se déplacer sur la carte Gallipoli, 1 PM pour se déplacer de n'importe quelle distance à l'intérieur de la carte Gallipoli, et 1 PM pour bouger vers le fort intact sous contrôle ennemi à Seddul Bahr. Si cette unité devait sortir de la carte Gallipoli lors de son prochain mouvement, elle paierait 1 PM pour se déplacer dans la carte Gallipoli et 1 PM pour retourner sur la carte principale, pour un coût total de 2 PM.*

12.0 Le combat

12.1 Généralités

Le combat est initié par des unités dans un espace activé marqué par un marqueur "*Attack*".

a. Le combat est totalement volontaire – toutes, certaines ou aucune des unités d'un espace activé peuvent effectivement participer à l'attaque. Un joueur n'a pas besoin d'annoncer quelles unités (s'il y en a) attaquent quels espaces jusqu'à ce que le combat se produise vraiment.

b. Les unités dans un espace activé ne sont pas tenues de participer au même combat, elles peuvent attaquer les différents espaces adjacents à l'espace activé, chaque combat est résolu séparément (ou pas d'espace du tout). Toutefois, chaque unité ne peut effectuer qu'une seule attaque par round d'action, et le potentiel de combat de l'unité (PoC) ne peut pas être divisé entre plusieurs attaques.

c. Le joueur qui contrôle l'espace activé (totalement ou partiellement) est, pour ce combat, l'attaquant, sans tenir compte de la situation stratégique globale.

© 2008 GMT Games, LLC

►**d.** Les unités PEUVENT attaquer dans des zones où elles ne sont pas autorisées à se déplacer (à l'exception des GUC attaquant depuis ou vers des espaces de désert sans voie ferrée et les tribus ou l'unité de soulèvement d'Asie centrale attaquant à travers la mer Caspienne, voir 12.3.3 et 12.3.5), mais elles ne peuvent pas avancer après combat. ***Exemples :*** *Cela comprend les attaques par des GUC TU/TU-A ou BU vers des marécages; les attaques à travers des voies ferrées limitées par la nationalité, les attaques par des unités avec une capacité de mouvement de 0. Remarque : Les unités ne peuvent pas avancer après combat dans une zone où elles ne sont pas autorisées ou où elles seraient non-ravitaillées.*

12.1.1 Les espaces en défense

Chaque combat ne peut concerner qu'un seul espace en défense.

- Les unités d'un nombre illimité d'espaces activés adjacents à l'espace en défense peuvent participer à une attaque combinée contre cet espace.
- ►Cependant, une seule pile d'unités impliquée dans une attaque multi-espace peut attaquer à travers une ligne verte.

Remarque : Les *attaques à travers les lignes vert*es concerneront *une région (voir 12.10.2) ou* la traversée de *la mer Caspienne. Les systèmes de commandement et de contrôle de cette époque aurait été incapable de coordonner* les *combats impliquant plus d'une te*lle *ligne d'attaque.*

12.1.2 Combat avec de multiples unités

Toutes les unités participant à un seul combat additionnent ensemble leurs potentiels de combat (PoC), pour déterminer une force de combat globale pour l'attaquant.

- Seules les unités attaquantes participant au même combat peuvent subir des pertes ou avancer après combat. Les autres unités attaquantes dans le même espace qui ne participent pas à ce combat (par exemple, elles attaquent un autre espace ou n'attaquent pas du tout) ne sont pas autorisées à absorber des pertes ou à avancer après combat.
- Les unités avec une PoC de 0 peuvent attaquer ou défendre (même si elle est seule). Dans une pile, elles n'ajoutent rien à la force de combat globale, mais elles peuvent absorber des pertes.

12.1.3 Une seule attaque par espace en défense

Un espace (ou une région) ne peut être attaqué qu'une seule fois par round d'action.

12.1.4 Les attaques contre des unités en retraite

Un joueur ne peut pas attaquer un espace contenant uniquement des unités ennemies qui ont retraitées plus tôt dans ce round d'action (voir 12.7.7).

► *12.1.5 Les unités dans un fort assiégé*

Un joueur peut activer les unités dans un espace de fort ennemi assiégé pour le combat.

- Seules les unités en plus de celles exigées pour assiéger le fort peuvent attaquer les espaces adjacents.
- Cependant, toutes les unités dans l'espace de Fort assiégé peuvent attaquer le fort.
- Si pendant le mouvement, toutes les unités amies sortent d'un espace contenant un fort ennemi, le fort non-assiégé peut être attaqué par des unités situées dans des espaces adjacents activés pour le combat.

12.1.6 Les attaques coordonnées multinationales

Les unités de différentes nations dans des espaces multiples peuvent se coordonner pour une attaque combinée sur le même espace si au moins une pile d'attaquants comprend une unité de chaque nation dans l'attaque. *Rappel : Habituellement, l'activation d'un espace multinational coûte 1 OPS par nation ayant des unités de combat régulières dans cet espace (ne pas compter les unités irrégulières ou les tribus). En outre, certains QG annulent cette exigence.*

12.2 Séquence de combat

Chaque combat est résolu en utilisant les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Désignez le combat.

2. Annoncez l'attaque de flanc (s'il y a).

3. Vérifiez la météo difficile (s'il y a).

4. Déterminez les forces de combat.

5. Jouer les cartes de combat (si jouable avant de combattre, avec l'attaquant annonçant en premier – certaines CC sont jouées plus tard).

6. Annoncez le repli turc.

7. Tentez l'attaque de flanc.

8. Résolution du combat,

- **a.** Déterminez les MJD, la table de feu et la colonne de feu
- **b.** Lancez les dés et déterminez les résultats
- **c.** Déterminez le vainqueur du combat
- **d.** Appliquez les pertes (le défenseur en premier)

9. Déterminez la retraite et l'avance après combat.

12.2.1 Désignez le Combat

Le joueur actif désigne quelles unités dans des espaces activés pour l'attaque participent à ce combat et quel espace elles attaquent.

► *12.2.2 Annoncez l''attaque de flanc*

Si certaines conditions sont remplies, l'attaquant peut déclarer et déterminer le succès d'une attaque de flanc (voir 12.4). *Remarque : Une fois annoncée, cette décision ne peut pas être annulée.*

► *12.2.3 Vérifiez la météo difficile*

Cette règle s'applique aux montagnes en hiver et au désert et aux marécages en été. L'attaquant lance les dés pour déterminer si les unités de combat régulières à pleine force attaquant depuis ou vers un terrain hostile pendant les saisons défavorables seront réduites d'un pas avant la résolution du combat de l'étape 8 (voir 12.5). Un seul contrôle est effectué, même si les deux espaces de l'attaquant et du défenseur contiennent des terrains hostiles.

12.2.4 Déterminez les forces de combat

Chaque joueur additionne les potentiels de combat (PoC) de ses unités impliquées dans le combat pour déterminer sa force de combat totale. Le défenseur ajoute aussi la force du fort dans l'espace en défense à sa force de combat. *Remarque : Cette étape est réalisée simultanément.*

12.2.5 Les cartes de combat

L'attaquant peut jouer un certain nombre de CC (tant que les conditions énumérées sur chaque CC sont rencontrées par ce combat), y compris les CC qui ont été conservées devant lui après utilisation dans un combat lors d'un précédent round d'action de ce tour-ci (ou les CC spéciales "*JAFAR PASHA*" ou "*NO PRISONERS*"). Après le jeu des CC de l'attaquant, le défenseur joue aussi toutes les CC éligibles qu'il souhaite. (Certaines CC précisent qu'elles sont jouées plus tard pendant le combat.)

► *12.2.6 Annoncez le repli turc*

Le joueur PC annonce si toutes les PUC TU/TU-A concernées par le combat se retireront à la fin du combat (voir 12.8).

12.2.7 Tentez l'attaque de flanc

Si une attaque de flanc a été annoncée à l'étape 2, le combat à l'étape 8 sera résolu de façon séquentielle plutôt que simultanément. *Remarque : Pour la méthode de conduite d'une attaque de flanc, voir 12.4.*

© 2008 GMT Games, LLC

► *12.2.8 Résolution du combat*

a. Déterminez les modificateurs de jets de dés (MJD)

Chaque joueur examine les cartes de combat (CC) jouées et les autres facteurs énumérés ci-dessous afin de déterminer son total de MJD pour ce combat. Le nombre obtenu ne peut jamais être réduit à moins de 1 ou augmenté à plus de 6.

Avantage / Désavantage	*MJD*
Cavalerie, chameaux, véhicules blindées – *si vous en avez au moins une de ces unités dans ce combat et que votre adversaire n'en a pas (sauf dans les attaques en provenance ou vers un espace de tête de pont)*	+1
Artillerie lourde (*peuvent participer seulement si attaquant*)	+1 ou +2
Alpenkorps (infanterie de montagne GE) – *si attaquant ou défendant dans les montagnes)*	+1
QG (un QG en défense *doit* participer; un QG en attaque *peut* participer)	+ 0, +1 ou +2

Note de conception : la cavalerie était utilisée au Proche-Orient beaucoup plus largement et judicieusement qu'en Europe, incluant l'utilisation efficace d'un corps entier de cavalerie. La percée d'Allenby en Palestine a pu se faire en grande partie grâce à l'utilisation efficace de la cavalerie, incluant une charge massive, et les succès russes en Perse l'ont été en grande partie grâce au corps de cavalerie Baratov. Le plus souvent, la cavalerie a été utilisée pour la reconnaissance et pour menacer les flancs ennemis, d'où le MJD de +1 si votre ennemi est incapable de contrer vos forces mobiles. Les corps de chameaux ont été utilisés à des fins similaires. Les véhicules blindés britanniques apportèrent un support de puissance de feu et de vitesse et furent utilisés efficacement à de nombreuses reprises, notamment en Perse et dans l'ouest de l'Egypte (les Britanniques envoyèrent également des unités de véhicules blindés en Roumanie!)

b. Déterminez la table et la colonne de feu

Chaque joueur détermine quelle table de feu il doit utiliser. Si les unités du joueur contiennent une ou plusieurs GUC (même réduites), il tire sur la table de feu nourri (*Heavy Fire*), sinon, il utilise la table de feu léger (*Light Fire*). Chaque joueur trouve sa force de combat sur la table de feu appropriée et détermine sa colonne de feu, en changeant de colonne en fonction des effets du terrain et des tranchées (Les effets du terrain et des tranchées sont cumulatifs; voir 12.3 et la planche des effets du terrain sur la carte d'aide de jeu). Les changements de colonne ne peuvent aller au-delà des colonnes de feu de la table. Les changements de colonne supplémentaires sont ignorés.

c. Jetez les dés et déterminez les résultats

Chaque joueur lance un dé, qu'il modifie par ses MJD, et compare le résultat avec la colonne de feu afin de déterminer son nombre de pertes (le potentiel de dégâts qu'il pourrait causer à l'ennemi). Cette étape est réalisée simultanément à moins qu'une attaque de flanc ait été tentée ou que toutes les attaques aient été effectuées au travers de cours d'eau.

d. Déterminez le gagnant du combat

Le joueur qui a obtenu le nombre de pertes le plus élevé gagne le combat (modifiez le repli turc, le cas échéant). Le gagnant peut retenir toutes les CC jouées pendant ce combat qui n'ont pas d'astérisque (*). Tous les autres CC utilisés pendant ce combat sont défaussées. (Si le nombre de pertes des deux joueurs est le même, il n'y a aucun gagnant et les deux joueurs doivent défausser les CC utilisées). *Exception : Suivez les règles spéciales sur les CC "JAFAR PASHA" et "NO PRISONERS".*

e. Appliquez les pertes

Si possible, les unités du joueur doivent absorber les dégâts indiqués par le nombre de pertes de l'ennemi.

- S'il s'agit d'une attaque de flanc ou s'il y a eu une traversée de cours d'eau, les dommages seront déterminés et absorbés successivement et non simultanément.
- Remarque : Les pertes réelles prises ne modifient pas le nombre de pertes obtenu (c'est-à-dire qu'elles ne modifient pas le véritable vainqueur du combat) – il est possible que le gagnant prenne effectivement plus de dégâts que le perdant.

12.2.9 Retraite et repli (voir 12.7 et 12.8)

Si l'attaquant gagne le combat et a toujours au moins une unité attaquante à pleine force, tous les défenseurs survivants doivent retraiter. Le défenseur peut prendre l'option d'annuler la retraite en prenant un pas de perte supplémentaire dans les tranchées, les montagnes, les marécages, les forêts et les déserts. En outre, si le défenseur PC est engagé dans un repli turc, il est obligé de retraiter toutes les PUC TU et TU-A (impliquées dans ce combat) d'un seul espace (même s'il n'y a aucune unité attaquante à pleine force) ; toutes les autres unités PC peuvent se replier.

► *12.2.10 Avance après combat (voir 12.9)*

Si le défenseur a retraité ou a complètement été éliminé, l'attaquant peut avancer des unités survivantes à pleine force. Si le défenseur PC a utilisé le repli turc et si toutes les unités PC ont retraité ou ont été éliminées, alors toutes les unités attaquantes PA peuvent avancer, même si à force réduite et même si les unités PA ont perdu la bataille. Les unités ne peuvent pas avancer après combat dans une zone où elles ne sont pas autorisées ou qui les mettraient sans ravitaillement.

12.3 Les effets du terrain et des tranchées

Divers types de terrain réduiront l'efficacité de l'attaquant dans le combat. *Remarque : Les forêts n'affectent pas la colonne de feu pendant le combat, elles affectent les retraites et les avances.*

12.3.1 Les montagnes



Si le défenseur est dans une montagne, la colonne de combat de l'attaquant glisse d'une colonne vers la gauche. *Remarque : Les espaces de montagne en Syrie/Palestine désignent également des terrains très accidentés (par exemple, la région des collines déchiquetées ou les vastes haies de cactus) qui donnaient un avantage substantiel aux défenseurs.*

► *12.3.2 Les marécages*



Si le défenseur est dans un marécage, la colonne de combat de l'attaquant glisse d'une colonne vers la gauche. *Remarque : Les GUC TU et BU peuvent attaquer dans un marécage, mais ne peuvent pas avancer après combat. Si elle est forcée de retraiter dans un marécage, une GUC TU/TU-A ou BU est définitivement éliminée et remplacée par une PUC de la case des réserves.*

Note de conception : Historiquement, Les GUC TU et BU évitèrent les marécages, ne voulant pas exposer leurs troupes au paludisme. Cette restriction empêche également un jeu anhistorique en Mésopotamie et en Grèce, et cela est par conséquent un élément important dans l'équilibre du jeu – les Turcs ne pouvaient tout simplement pas prendre en charge de grands corps de troupes dans les marécages.

► *12.3.3 Les déserts*



Si le défenseur et/ou l'attaquant est dans un espace de désert, la colonne de combat de l'attaquant glisse d'une colonne vers la gauche.

- Si l'attaquant est dans un espace de désert, et que le défenseur est aussi dans un espace de désert, le changement n'est que d'une colonne. Toutefois, si l'espace du défenseur est un marécage ou une montagne, ce sera un changement de deux colonnes pour le terrain.
- Une GUC peut attaquer depuis ou vers un espace de désert seulement le long d'une voie ferrée amie et ravitaillée.
- En outre, une retraite ou une avance après combat dans ou hors d'un espace de désert ne peut se produire que le long d'une voie ferrée amie et ravitaillée. Une GUC qui ne peut pas retraiter en respectant ces restrictions est définitivement éliminée (et remplacée par une PUC issue de la case des réserves).

© 2008 GMT Games, LLC

► *12.3.4 Les cours d'eau*

Les défenseurs qui sont attaqués *uniquement* à travers des cours d'eau bénéficient d'un avantage défensif. La colonne de combat de l'attaquant glisse d'une colonne vers la gauche.. En outre, *le défenseur tire en premier* et inflige les dégâts sur l'attaquant avant que l'attaquant ne riposte.

- Un cours d'eau n'a aucun effet si les défenseurs sont attaqués depuis un côté de l'espace sans cours d'eau (par exemple, si les défenseurs au Canal de Suez sont attaqués depuis l'Est et depuis l'ouest en même temps).
- Les effets des cours d'eau et des autres terrains ou tranchées dans l'espace sont cumulatifs, mais le défenseur ne reçoit qu'un seul changement de colonne pour les cours d'eau, quelque soit le nombre de cours d'eau impliqués dans le combat.

12.3.5 Les effets des tranchées.

Si les unités défendent dans une tranchée de niveau 1 la colonne de feu de l'attaquant glisse d'une colonne vers la gauche, et celle du défenseur change d'une vers la droite. Si les unités défendent dans une tranchée de niveau 2, la colonne de feu de l'attaquant change de deux vers la gauche, mais celle du défenseur ne change toujours que d'une vers la droite. Ces effets sont en plus des autres changements de terrain.

Rappel : Les forts dans un espace avec une tranchée, mais sans unités amies, ne bénéficient pas de l'effet de la tranchée. En outre, une tranchée dans l'espace de l'attaquant n'affecte jamais le combat.

12.3.6 Les têtes de pont

Les unités PC peuvent attaquer des têtes de pont. Traitez-les comme du terrain clair sauf que le MJD pour les chameaux /cavalerie/véhicules blindés ne s'applique pas pour une attaque sur une tête de pont.

12.3.7 La mer Caspienne

Les tribus et les soulèvements d'Asie centrale ne peuvent pas attaquer à travers la mer Caspienne, c'est-à-dire à travers les lignes vertes reliant Bakou à l'Asie centrale, Bakou à Enzeli et Enzeli à l'Asie centrale. Les tribus et le soulèvement d'Asie centrale peuvent attaquer à travers les autres lignes vertes.

12.4 Les attaques de flanc

► *12.4.1 Les conditions pour une attaque de flanc*

L'attaquant peut annoncer une attaque de flanc, si : 1) il a des unités de deux espaces ou plus se joignant l'un l'autre pour une attaque contre un espace de défense, ET 2) au moins une des unités attaquantes est une GUC. En outre, l'espace du défenseur :

- ne peut pas être attaqué uniquement au travers d'un cours d'eau ;
- ne peut pas être un marécage ou une montagne;
- ne peut pas contenir un marqueur de tranchée;
- ne peut pas contenir un fort non-défendu *(Remarque : une attaque de flanc peut être faite contre un espace qui a un fort ennemi et des unités ennemies non retranchées – voir* 15.1.4) ;
- ne peut pas être une région.

12.4.2 Les espaces fixants et les MJD d'attaque de flanc

Lors d'une tentative d'attaque de flanc, l'attaquant doit désigner un espace attaquant comme espace de "l'assaut frontal" ou "fixant". Pour chaque espace attaquant supplémentaire (autre que l'espace "fixant") qui n'est pas relié à un espace occupé par l'ennemi (autre que les espaces des défenseurs), l'attaquant reçoit un MJD de +1 sur le résultat de la tentative d'attaque de flanc.

- Les espaces qui ne contiennent qu'un fort ennemi ne sont pas considérés comme occupés par l'ennemi.
- ►Les espaces occupés par l'ennemi reliés à des unités attaquantes amies seulement par des voies ferrées colorées ou des lignes vertes ne sont pas considérés comme occupés par l'ennemi pour ce calcul.

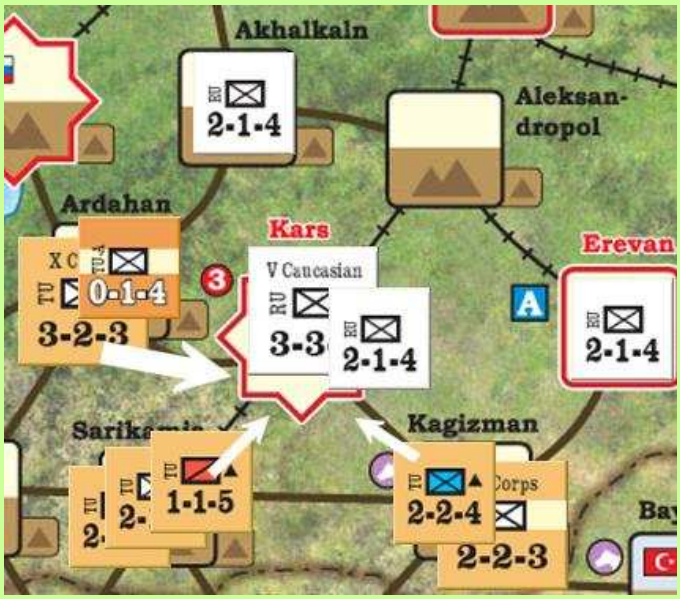
Remarque : Le MJD d'attaque de flanc est testé au moment de l'attaque. Ainsi, le séquençage des combats peut modifier le nombre d'espaces occupés par l'ennemi, en raison des retraites ou des replis.

12.4.3 La résolution d'une attaque de flanc

Le joueur attaquant jette un dé pour déterminer le succès de l'attaque de flanc, modifié par le MJD.

a. Si le jet de dé modifié est 4 ou plus, l'attaque de flanc réussit et l'attaquant résoudra l'étape 8 avant le défenseur, y compris l'application des pertes. (Ainsi, si l'attaque de flanc réussit, la force du défenseur sera réduite par les pertes qu'il subit, avant de riposter sur l'attaquant).

b. Si le jet de dé modifié est 3 ou moins, l'attaque de flanc échoue et le Defender résout l'étape 8 avant l'attaquant, y compris l'application des pertes. (Ainsi, dans le cas d'une attaque de flanc échouée, la force de l'attaquant sera réduite par les pertes qu'il subira, avant de riposter contre le défenseur).



12.4.4 Exemple d'une attaque de flanc

Les unités RU en défense dans le fort Kars sont attaquées à partir d'Ardahan, de Sarikamis et de Kagizman. Les unités RU sont aussi à Akhalkaln et à Erevan. Le joueur PC annonce que l'espace fixant est Ardahan. Ainsi, les unités PC à Sarikamis et à Kagizman pourraient potentiellement être utilisées pour ajouter un MJD de +2 au jet de dé de tentative d'attaque de flanc s'il n'y a aucune unité RU adjacente à ces espaces (sans compter celles de l'espace du défenseur). Dans ce cas, les unités RU non-défendantes sont adjacentes aux unités TU de Kagizman, mais pas de Sarikamis.

Ainsi, le joueur PC reçoit un MJD de +1. Il obtient 3 et ajoute le MJD de +1, pour un résultat final de 4. L'attaque de flanc réussit! L'attaquant jettera les dés pour les dommages et le défenseur doit absorber ces dommages immédiatement. Si des défenseurs restent, ils ripostent contre l'attaquant, en utilisant leur force de combat restante. Si l'attaquant avait obtenu un 1 ou un 2, l'attaque de flanc aurait échoué, et les défenseurs feraient feu et causeraient des dommages sur les attaquants en premier, avant que les attaquants ne ripostent. Si l'attaquant a utilisé Sarikamis comme son "espace fixant", il n'aurait reçu aucun MJD, puisque les unités RU non impliquées dans le combat sont adjacentes à Ardahan et à Kagizman.

c. Pendant une attaque de flanc ratée, les CC de l'attaquant sont toujours utilisées dans le résultat final de son combat, même si les conditions de leur emploi ne peuvent plus être remplies**.** ***Exemple****:.Si les unités GEO et ARM utilisant la CC "Arménian Druzhiny" rate une attaque de flanc, la CC sera toujours utilisée même si aucune unité ARM ne survit au tir préventif du défenseur.*

© 2008 GMT Games, LLC

► 12.5 Le test de météo difficile

Toutes les unités de combat régulières à pleine force peuvent subir un pas de perte en attaquant de ou vers un terrain hostile pendant une mauvaise saison (les espaces de marécages et de déserts en été, ou les espaces de montagne en hiver).

Exception – les montagnes en Palestine/Syrie n'ont pas cet effet.

12.5.1 La résolution du test de météo difficile

a. Lancez un dé pour chaque espace contenant des unités en attaque. Si le nombre obtenu est égal ou supérieur au numéro actuel du round d'action, alors les unités de combat régulières à pleine puissance attaquantes dans cet espace (et participant à ce combat) sont réduites. *Remarque : les attaques plus tard dans la saison (par exemple, Mars et Septembre – rounds d'action 5 et 6 des tours d'hiver et d'été) ont peu de chances de causer des dommages en raison de la météo difficile, alors que le round d'action 1 provoque des dommages automatique à cause de la météo difficile.*

b. Les unités qui sont déjà réduites ne subissent aucune pénalité.

c. Les unités dans le ou les espace(s) de l'attaquant qui ne sont pas engagées dans ce combat (par exemple, les unités qui ne sont pas en attaque ou celles qui attaquent un autre espace) ne sont pas affectées.

d. Les unités irrégulières, les tribus, les QG, et l'artillerie lourde ne sont jamais touchées par les tests de météo difficile.

e. Les tests de météo difficile sont faits avant la résolution du combat, et les dommages sont appliqués immédiatement, avant de déterminer la force de combat.

f. Certaines cartes dispensent les unités de tests de météo difficile.

Remarque : La règle optionnelle 19.4 permet aux joueurs d'ajuster le résultat du test de météo difficile.

12.6 La prise des pertes

12.6.1 Nombre de pertes

Le résultat du jet de dé de chaque joueur sur la table de tir détermine le montant des dommages qu'il peut potentiellement infliger aux unités de son adversaire (le nombre de pertes). Les unités de l'adversaire doivent, si possible, absorber tous les dommages représentés par ce nombre de pertes.

12.6.2 Absorption des dommages

Les dommages sont absorbés par réduction ou élimination des unités de combat réellement impliquées dans ce combat ou par l'élimination des forts en défense dans l'espace de combat.

12.6.3 Les facteurs de pertes et les dommages

Chaque "pas" retiré d'une unité de combat constitue le facteur de pertes de l'unité (FP) pour atteindre le total des dommages possibles (le nombre de pertes) infligés par l'ennemi.

- Une unité à pleine force est endommagée ("réduite") en la retournant sur son verso, face force réduite.
- Une unité qui est déjà réduite et qui subit des dégâts est éliminée.
- Si une GUC ravitaillée est éliminée, elle est remplacée par une PUC provenant de la case des réserves (si possible), et cette PUC peut ensuite être aussi réduite ou éliminée (voir 12.6.5).
- Les unités détruites sont placées dans la case des unités "eliminées/remplaçables" (bien que celles marquées avec un point noir ou un triangle sont définitivement retirées du jeu). *Cependant, voir les effets de l'élimination lors du non-ravitaillement (voir 12.6.7).*
- Les forts ne peuvent jamais prendre de dommages tant qu'une unité de combat amie ne survit au combat (voir 12.6.6).

12.6.4 La mécanique du nombre de pertes

Chaque joueur doit absorber autant du nombre de pertes que possible. Cependant, le joueur *ne* peut *jamais* prendre plus de dégâts que le nombre de pertes, ni prendre moins de pertes que nécessaire s'il est possible de prendre le nombre de pertes exact. Cela peut signifier, dans certains cas, que les unités ennemies absorbent le choc sans subir de dégâts (si le nombre de pertes est inférieur au plus petit facteur de pertes des unités). Dans de tel cas, les unités ennemies ont absorbé le choc sans réduction de leur efficacité au combat.

***Exemple 1** : Une GUC TU à pleine force avec un facteur de pertes (FP) de 3 doit (si possible) absorber un nombre de pertes de 5. Premièrement, la GUC est réduite (retournée), en absorbant ainsi 3 points de dégâts (puisque son FP est de 3). Il reste 2 points de dégâts, mais la GUC n'est pas davantage endommagée, puisque son facteur de perte est supérieur au reste des dommages - les 2 points de dégâts restants sont absorbés par l'unité sans aucune réduction supplémentaire dans son efficacité au combat.*

***Exemple 2** : Une GUC TU à pleine force avec un FP de 3 et une GUC TU à force réduite (FP de 3) doivent (si possible) absorber un nombre de pertes de 5. À première vue, il peut sembler que ces unités ne puissent pas absorber tous les dommages, puisque les facteurs de perte des deux unités sont de 3. Toutefois, ces unités peuvent en effet absorber tous les dommages, et doivent le faire. Le joueur PC doit d'abord éliminer la GUC à force réduite (ce qui représente 3 points de FP pour atteindre les 5 points requis par le nombre de pertes). La GUC éliminée est remplacée par une PUC (FP de 1) à partir de la case des réserves. Le joueur PC doit encore absorber 2 points de dégâts supplémentaires (si possible). La GUC restante a un FP de 3, et ne peut donc pas être affaiblie par les 2 autres points de dégâts.*

La PUC nouvellement placée, toutefois, peut (et doit) prendre deux pas de pertes et être éliminée afin de répondre au total requis du nombre de pertes de 5 (3 points pour la GUC éliminée, plus 1 point pour chaque côté de la PUC éliminée, pour un total de 5 points de dégâts). Notez que le joueur PC n'est pas autorisé à éliminer une GUC et à réduire l'autre (laissant ainsi une GUC réduite et une PUC à pleine force dans l'espace), car cela constituerait 6 points de dégâts, et un joueur ne peut jamais prendre plus de dégâts que le nombre de pertes obtenues par son adversaire, même s'il désire le faire.

► *12.6.5 Remplacement des GUC éliminées*

Une GUC éliminée doit être immédiatement remplacée dans l'espace en cours par une PUC de la case des réserves qui est de la même nationalité. Si possible, la PUC devrait également être du même type que la GUC (par exemple, infanterie d'élite)

- Si une PUC de même nationalité n'est pas disponible, la GUC est définitivement éliminée (elle ne peut pas être reconstruite). *Exceptions : 1) Les unités TU ou TU-A peuvent être utilisées pour toutes les GUC turques; 2) Dans le cas d'une GUC BR, IN ou ANZ, si une PUC de la même nationalité n'est pas dans la case des réserves, une PUC de l'une de ces nationalités de l'empire britannique peut être utilisée.*
- Si une PUC du même type (par exemple, infanterie TU-A) que la GUC n'est pas disponible, toute PUC régulière de la même nationalité/empire peut être utilisée. (Les PUC irrégulières et spéciales ne peuvent pas être utilisées). Si la GUC elle-même est "spéciale", utiliser n'importe quelle PUC d'infanterie régulière (normale ou d'élite) de sa propre nation/empire.
- Si aucune PUC appropriée n'est dans la case des réserves, la GUC est définitivement éliminée (elle est retirée du jeu et ne peut pas être reconstruite).
- Il y a quelques unités dans le jeu qui ont une double nationalité :
  - **a.** Une GUC de double nationalité peut être remplacée par une PUC de l'une ou l'autre nationalité.
  - **b.** Une PUC de double nationalité peut être utilisée pour remplacer une GUC de l'une ou l'autre nationalité. Ceci remplace la règle selon laquelle les PUC spéciales ne peuvent pas remplacer des GUC.

© 2008 GMT Games, LLC

- Si plus d'une PUC répond aux critères, le joueur propriétaire choisit laquelle utiliser.
- Certaines situations inhabituelles peuvent se produire. Si un espace avec seulement deux GUC à pleine force avec un FP de 3 subit un nombre de pertes de 7, ou si un espace avec seulement deux GUC à pleine force avec un FP de 2 subit un résultat de 5, et si dans les deux cas il n'y a pas de PUC dans la case des réserves, alors les deux GUC ne peuvent pas être réduites d'un pas chacune, car cela ne permettrait pas de répondre au nombre de pertes nécessaire. Au lieu de cela, l'une des GUC doit prendre deux pas de perte et ensuite être éliminée de façon définitive (à cause de l'échec pour remplacer la GUC détruite par une PUC à partir de la case des réserves).

12.6.6 Dommages des forts

Quand un espace contenant un fort et des unités de combat en défense est attaqué, le fort peut être endommagé seulement si toutes les unités de combat en défense dans l'espace du fort sont détruites (y compris les PUC qui remplacent les GUC détruites). Les nombres de pertes en plus de ceux nécessaires pour détruire les unités de combat en défense peuvent être utilisés pour détruire le fort immédiatement – si le nombre de pertes en excédent est égal ou supérieur à la force imprimée du fort. *Remarque : les forts contrôlés par l'attaquant ne peuvent pas absorber les pertes pendant le combat.*

a. Si un fort est attaqué en l'absence d'unités de combat en défense dans l'espace, le fort est détruit si le nombre de pertes de l'attaquant est égal ou supérieur à la force du fort imprimée.

b. Les forts ne prennent jamais de dégâts partiels. Ils sont soit totalement intacts soit complètement détruits.

c. Les forts détruits ne peuvent jamais être réparés. Ils doivent être marqués avec un marqueur "détruit"

12.6.7 Elimination définitive des unités

Une unité est définitivement éliminée (elle ne peut pas être reconstruite) à cause de dégâts subis pendant le combat dans trois cas:

a. Une GUC est définitivement éliminée si elle est détruite pendant le combat et qu'aucune PUC de remplacement appropriée pour cette GUC (voir 12.6.5) n'est dans la case des réserves.

b. Une unité est détruite quand elle est non ravitaillée pendant le combat. *Remarque : Dans le cas d'une GUC éliminée pour cause de non ravitaillement, une PUC de remplacement n'est pas éliminée ni placée sur la carte.*

c. Une unité marquée d'un point noir ou d'un triangle est définitivement retirée du jeu quand elle est éliminée.

► *12.6.8 Elimination des QG et de l'artillerie lourde*

Si toutes les unités de combat en défense sont éliminées, les QG et/ou l'artillerie lourde dans cet espace sont définitivement éliminés.

12.7 Les retraites

►*12.7.1 Qui doit retraiter*

Tous les défenseurs survivants doivent retraiter si 1) l'attaquant gagne le combat et 2) après avoir absorbé les dommages du combat, au moins une unité attaquante est à pleine force. Cela est vrai même si l'attaquant choisit de ne pas avancer ou ne peut pas avancer (par exemple, les unités attaquantes manquent des forces suffisantes pour avancer et assiéger une fort intact dans l'espace en défense [voir 15.2]).

a. Le gagnant du combat est le joueur qui a obtenu le nombre de pertes le plus élevé sur les tables de tir. Les vrais dommages causés aux unités ne déterminent pas le vainqueur. ***Exemple** : Le joueur PC obtient un nombre de pertes de 2, mais le facteur de pertes pour le corps PA en défense est de 3, ainsi 0 dommage est effectivement appliqué. Le joueur PA obtient un nombre de pertes de 1, et une division d'infanterie réduite PC en attaque absorbe ce dommage, ce qui l'élimine. Dans ce cas, le joueur PA a clairement infligé plus de dommages que le le joueur PC, mais le joueur PC a remporté le combat – Il a obtenu le plus grand nombre de pertes.*

b. Le repli turc réduit le nombre de pertes de l'attaquant de 1 (voir 12.8) et peut ainsi changer le gagnant de la bataille (ou la convertir en un match nul).

c. Un défenseur ne retraite *jamais* si aucun attaquant n'est à pleine force après avoir absorbé les dommages (mais un repli TU doit toujours se faire).

d. Les défenseurs dans une région ne retraitent *jamais*.

12.7.2 Longueur de la retraite

Généralement, le défenseur doit retraiter de deux espaces. Toutefois, si le nombre de pertes de l'attaquant n'est supérieur que de un au nombre de pertes du défenseur, le défenseur ne retraite que d'un seul espace. Les marqueurs de soulèvement n'affectent pas la longueur de la retraite.

12.7.3 Annulation de la retraite

Les défenseurs dans des tranchées, forêts, déserts, montagnes, ou marécages peuvent annuler une retraite en prenant un pas de perte supplémentaire. Ce pas de perte supplémentaire annule la retraite entière.

- l'unique défenseur restant ne peut pas être éliminé en vue d'annuler une retraite.
- Les défenseurs qui retraitent d'un terrain clair vers un espace de tranchée, forêt, désert, montagne, ou marécage *ne peuvent pas* prendre un pas de perte supplémentaire afin d'annuler un second espace de retraite.

12.7.4 Retraite et élimination permanente

Une unité est définitivement éliminée si elle est incapable de compléter une retraite :

- si elle est forcée de retraiter dans un espace où elle entraînerait dans cet espace un dépassement des limites d'empilement ; ou
- si elle est incapable de retraiter et aussi d'annuler la retraite en prenant un pas de perte supplémentaire.

Dans les deux cas, si une GUC est détruite, aucune PUC n'est prise de la case des réserves pour remplacer la GUC.

Remarque : Si une GUC a été détruite au combat et remplacée par une PUC appropriée qui est nécessaire à la retraite mais ne peut pas, ou qui doit retraiter dans une situation de sur-empilement (et qui ne peut pas annuler la retraite), à la fois la GUC et la PUC sont définitivement éliminées.

► *12.7.5 Retraiter vers des Régions ou des bases insulaires*

Les défenseurs peuvent retraiter le long d'une ligne de liaison verte dans une région comme le premier ou deuxième espace de retraite. Cependant, quand une unité retraite dans une région comme premier espace d'une retraite de deux espaces, elle ne retraite jamais dans un second espace – La retraite dans une région constitue une retraite pleine. De même, les unités retraitant sur une base insulaire comme premier espace d'une retraite de deux espaces, doivent cesser leur retraite sur la base insulaire – le second espace de la retraite est ignoré.

12.7.6 Autres considérations de retraite

Les unités qui retraitent doivent respecter ces règles :

a. Les défenseurs peuvent retraiter vers différents espaces.

b. Les défenseurs ne peuvent pas entrer dans un espace contenant une unité ennemie ou un fort ennemi non assiégé (même si les unités en retraite pourraient par ailleurs assiéger le fort), mais peuvent retraiter dans une région occupée par l'ennemi.

© 2008 GMT Games, LLC

c. Les défenseurs ne peuvent pas terminer leur retraite sur-empilés, mais peuvent retraiter en violant les limites d'empilement à travers le premier espace d'une retraite de deux espaces (c'est-à-dire qu'elle peut retraiter à travers les espaces contenant des unités amies). Dans les cas où le défenseur n'a aucune autre route, il choisit quelles unités retraitant s'empilent dans les limites et ensuite élimine définitivement les unités retraitantes en excès. *Remarque : Si une GUC est éliminée de cette manière, elle n'est pas remplacée par une PUC de la case des réserves.*

d. En général, les défenseurs doivent retraiter dans des espaces sous contrôle ami si possible (même si non ravitaillés), mais peuvent retraiter dans des espaces sous contrôle ennemi vides, si nécessaire. Cependant, les unités en retraite ne doivent pas dépasser les limites d'empilement s'il y a une autre option. Si une unité a le choix des espaces vers lesquels elle peut retraiter sans dépasser les limites d'empilement, les priorités suivantes s'appliquent :

1) dans un espace ami ravitaillé.

2) dans un espace ami non ravitaillé.

3) dans un espace ennemi où l'unité en retraite est ravitaillée.

4) dans un espace ennemi où l'unité en retraite n'est pas ravitaillée.

e. Pour les retraites de deux espaces, suivre la priorité de retraite pour le premier espace, et ensuite consultez à nouveau la priorité pour retraiter du premier vers le second espace.

f. Pour une retraite de deux espaces, les défenseurs ne peuvent pas retraiter en revenant vers l'espace d'origine.

g. Les défenseurs tenus de faire une retraite de deux espaces peuvent terminer leur retraite adjacents à l'espace d'origine en défense, tant que les unités retraitent de deux espaces.

h. Les défenseurs retraitant de deux espaces ne prennent pas le contrôle d'un espace sous contrôle ennemi au travers duquel ils retraitent, mais prennent le contrôle d'un espace sous contrôle ennemi dans lequel ils terminent leur retraite.

i. Les défenseurs ne peuvent pas retraiter le long d'une voie ferrée de couleur qu'ils seraient incapables d'utiliser pour le mouvement.

12.7.7 Les unités retraitées et les attaques ultérieures

Si les défenseurs retraitent dans un espace qui est ensuite attaqué dans le même round d'action, les unités retraitées ne participent pas à la prochaine bataille (ne pas ajouter leurs valeurs de combat à la force de combat des défenseurs) – voir 12.1.4. En outre, si l'attaquant réalise un nombre de pertes d'au moins 1, les unités retraitées sont immédiatement détruites et *ne comptent pas* pour satisfaire le nombre de pertes pour la bataille suivante. *Remarque : Dans ce cas, une GUC détruite n'est pas remplacée par une PUC issue de la case des réserves et peut être reconstruite selon les règles normales (à supposer qu'elle a été détruite alors qu'elle était ravitaillée).*

Eclaircissement : Carte "*BULL'S EYE DIRECTIVE*" : L'attaque supplémentaire est effectuée après toutes les autres attaques du round. Si l'attaque supplémentaire est contre des unités qui ont retraité ce round ces unités sont détruites si le FP> 0, comme en 12.7.7. Exception : les unités qui ont retraité devant les unités faisant l'attaque supplémentaire ne sont pas détruites et combattent normalement.

12.7.8 Les unités attaquantes et la retraite

Les unités attaquantes ne retraitent jamais après avoir perdu un combat. *Exception : L'évènement "CATASTROPHIC ATTACK" exige que les attaquants battus retraitent. Voir 12.9.9 pour plus de détails.*

12.7.9 La retraite et le contrôle d'espace

La retraite depuis un espace *n'entraîne pas* la prise de contrôle de cet espace pour passer automatiquement à l'autre joueur. Le contrôle de l'espace ne change que si au moins une unité attaquante avance après combat dans l'espace (voir 12.9) ou si l'espace n'était que sous contrôle partiel.

► *12.7.10 Les retraites à partir d'une tête de pont*

Si les unités PA sont obligées de retraiter depuis ou à travers une tête de pont, elles doivent cesser leur retraite sur la base insulaire adjacente (et çà termine la retraite obligatoire).

- Si une unité PC avance après combat sur une tête de pont, le marqueur "*Beachhead*" est retiré, si la tête de pont est en dehors des Balkans, le niveau du Jihad augmente de 2, et les unités PC sont immédiatement ramenées vers l'espace à partir duquel elles sont entrées dans l'espace de tête de pont (voir 16.3.1.1).
- Si une unité PC n'avance pas sur le marqueur de tête de pont, la tête de pont reste en jeu.
- Pour chaque GUC PA (ou trois PUC PA) qui ont retraité depuis ou à travers un espace de tête de pont en dehors des Balkans, ajoutez 1 PR TU en bonus sur la piste d'enregistrement général, sans ajustement du marqueur de PR TU Max (grâce à l'utilisation turque du matériel PA abandonné).

►*12.7.11 Les retraites par mer*

Les unités ne peuvent pas retraiter par mer. *Exception : Les PUC BR, IN et ANZ, et la division RU de la Mer Noire peuvent retraiter par mer jusqu'à un port ami (sur la même mer) si elles étaient en défense dans un port. Les unités retraitant par mer retraitent seulement d'un espace.*

- Les GUC ne peuvent pas retraiter par mer. *Toutefois, si une GUC BR/IN/ANZ en défense dans un port est éliminée, la PUC BR/IN/ANZ de remplacement issue de la case des réserves peut (si la retraite est requise) retraiter par mer*.
- Pour chaque GUC PA dans un port hors des Balkans qui ne peut pas retraiter par mer (ou pour chaque trois PUC PA qui le font), ajouter 1 PR TU en bonus sur la piste d'enregistrement général, sans ajustement du marqueur de PR TU Max (pour le matériel PA).
- Si la ou les dernière(s) unité(s) PA ravitaillée(s) uniquement par un port en particulier de l'Empire ottoman est obligée de retraiter par mer (même si elle ne le peut pas), le niveau du Jihad monte de +2 (voir 16.3.1.1).
- Aucune PUC ne peut retraiter par mer pendant l'hiver en Méditerranée orientale et en mer Égée, et les unités obligées de le faire sont définitivement éliminées.

► 12.8 Le repli turc

Lorsqu'une attaque est annoncée contre un espace avec un avantage défensif (par exemple, des tranchées, des forts, des montagnes, des marais, des déserts, ou des attaques menées uniquement à travers des cours d'eau), le joueur PC peut annoncer le repli des PUC TU et TU-A dans cet espace. (Cette capacité ne s'applique pas dans les régions puisque vous ne pouvez pas retraiter d'une région). *Important : cette règle ne s'applique pas si une GUC PC est dans l'espace*. Avant le repli, le combat a lieu normalement, mais le nombre de pertes de l'attaquant (les dommages potentiels infligés aux défenseurs) est réduit de 1. Cela pourrait changer l'issue de la bataille (modifier le gagnant/perdant).

- Peu importe qui a gagné, si le repli turc a été annoncé, les PUC TU et TU-A survivantes *doivent* retraiter exactement d'*un* espace.
- Si le joueur PA a gagné le combat, toutes les PUC PC survivantes doivent aussi retraiter d'un espace.
- Si le joueur PC gagne ou fait match nul, seules les PUC TU/TU-A sont obligées de retraiter (bien que les autres unités PC dans l'espace – y compris les tribus – puissent retraiter d'un espace au choix du joueur PC).
- Dans les deux cas (même si le joueur PA a perdu le combat), si *tous les* défenseurs ont retraité ou ont été éliminés, alors *n'importe quelle* unité attaquante (même les unités *réduites*) peut avancer.

Note de conception : Les Turcs étaient les maîtres pour disparaître pendant la nuit. C'étaient des replis planifiés en vue de préserver les précieuses ressources militaires, échangeant l'espace contre du temps, du matériel, et des hommes.

© 2008 GMT Games, LLC

12.9 L'avance après combat

► *12.9.1 Quelles unités peuvent avancer*

Après l'allocation de tous les dommages, au plus trois unités attaquantes à pleine force peuvent avancer si toutes les unités en défense ont retraité ou ont été éliminées.

- Si le défenseur a été attaqué depuis plus d'un espace, les unités avançant peuvent venir de plus d'un de ces espaces, mais pas plus de trois unités au total ne peuvent avancer.
- Les unités ne peuvent pas avancer après combat dans une région où elles ne sont pas autorisées ou seraient non ravitaillées.
- Les unités avec un PM de 0 ne peuvent pas avancer après combat.

Exceptions *: 1) Les QG et l'artillerie lourde peuvent avancer, même si retournés, ou s'ils n'ont pas participé au combat, quand ils sont accompagnés par une autre unité de combat éligible à l'avance, et ils ne comptent pas dans la limite de trois unités ; 2) Les unités PA réduites ne peuvent pas avancer après un repli turc (voir 12.8); 3) Une unité Yildirim GE peut avancer, en plus de la limite de trois unités.*

12.9.2 Avance après élimination du défenseur

Si toutes les unités de combat en défense sont éliminées, les unités avançantes doivent arrêter leur avance dans l'espace de *combat.*

Note de conception : Cette règle peut sembler étrange, mais historiquement la première guerre mondiale offrit rarement des exploitations de percée réussie sur une grande échelle (telle que la percée de la grande cavalerie d'Allenby en Palestine). Si l'ennemi avait été détruit, les vainqueurs portaient leur attention sur l'arrestation des prisonniers et le pillage des fournitures ennemies, surtout tard dans la guerre. En outre, les tirs d'artillerie massifs qui accompagnaient souvent la victoire laissaient le terrain en grande partie impraticable à l'armée victorieuse.

► *12.9.3 Retraites de deux espaces*

Dans les cas d'une retraite de deux espaces, les unités avançantes peuvent progresser dans n'importe quel espace que les unités en retraite ont traversé ou évacué. Cependant, les unités avançantes doivent s'arrêter si elles entrent dans un espace de désert, forêt, montagne, ou marécage ou traversent un cours d'eau.

12.9.4 Défenseurs incapables de retraiter

Si les unités en défense sont éliminées en raison de l'incapacité de retraiter, les unités avançantes peuvent avancer dans le dernier espace occupé par les unités en défense.

12.9.5 Avance et forts

Si l'espace de combat contient un fort ennemi, l'attaquant ne peut pas avancer à moins (1) que le fort soit détruit ou (2) que les unités en attaque soient capables d'assiéger le fort (voir 15.2).

- Dans le cas d'une retraite de deux espaces, les unités avançantes en plus de celles requises pour assiéger le fort peuvent continuer à avancer au-delà de l 'espace de fort.
- En outre, dans le cas d'une retraite de deux espaces, les unités en mouvement peuvent avancer dans un espace contenant un fort qui n'a pas pris part au combat si les unités en mouvement sont capables d'assiéger le fort.

► *12.9.6 Avance et régions*

Les unités avançant ne peuvent jamais entrer dans un espace contenant des unités ennemies, mais peuvent avancer dans une région contenant des unités ennemies. *Rappel : Les marqueurs de soulèvement ne sont pas des unités ennemies.*

12.9.7 Les unités en défense n'avancent jamais

Les unités en défense n'avancent jamais après avoir remporté un combat. *Exception : l'évènement PC "CATASTROPHIC ATTACK" permet aux défenseurs d'avancer après combat.*

► *12.9.8 contrôle des espaces après avance*

Les unités de combat régulières avançant prennent immédiatement le contrôle de n'importe quel espace/région où elles entrent, à moins que l'espace ne contienne un fort ennemi non détruit ou que la région contienne des unités ennemies. *Remarque : Les irréguliers ou les tribus avançant sans unités de combat régulières gagnent seulement le contrôle partiel (voir 11.2.2).*

12.9.9 Attaque catastrophique

La carte de combat PC "*CATASTROPHIC ATTACK*" force une pile alliée à retraiter et permet aux défenseurs PC d'avancer. Les règles normales de retraite et d'avance ne s'appliquent pas à cette carte. Au lieu de cela:

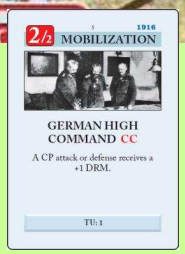
- Si plus d'une pile alliée a participé au combat, le joueur des puissances centrales choisit quelle pile doit retraiter.
- Seulement les unités qui ont participé au combat doivent retraiter.
- Le joueur allié choisit s'il retraite de 1 ou 2 espaces. Il doit retraiter d'au moins 1 espace. Le terrain est sans effet sur cette retraite, mais s'il retraite dans une région, il ne peut pas retraiter davantage. Si quelques unes ou toutes ses unités ne peuvent pas retraiter d'au moins un espace, elles sont définitivement éliminées et les pénalités habituelles du Jihad s'appliquent.
- Le joueur des puissances centrales peut maintenant avancer jusqu'à 4 espaces avec la pile en défense. Les unités à force réduite peuvent participer à cette avance.
- Le joueur des puissances centrales peut jouer cette carte dans un combat où il choisit d'exécuter le repli turc. La carte est jouée avant l'étape de repli et annule complètement l'étape de repli.
- Au départ, toutes les unités PC avançantes doivent suivre le chemin de la pile qui retraite, à travers chaque espace de sa retraite et dans l'espace où les unités ont du retraiter.
- Après avoir atteint cet espace, le joueur des puissances centrales peut diviser sa pile entre le dernier espace et un ensemble d'espaces présents sur le chemin.
- Le joueur des puissances centrales est en droit d'avancer à travers la pile attaquante dont il a forcé la retraite, mais il n'a pas le droit d'avancer à travers d'autres unités alliées qu'il serait normalement incapable de traverser, même si elles étaient aussi attaquantes dans ce combat.
- Le terrain n'affecte pas les unités qui avancent.
- Les unités qui avancent doivent s'arrêter si elles entrent dans une région.
- Les unités qui avancent ne peuvent pas entrer dans des têtes de pont à moins que l'espace adjacent à la tête de pont soit libre de troupes alliées.
- Les unités avec un PoM de 0 ne peuvent pas du tout avancer. Les unités avec un PoM > 0 peuvent avancer de 4 espaces pleins.
- Les unités ne peuvent pas avancer au-delà des espaces où ils pourraient normalement se déplacer.
- Le joueur des puissances centrales peut se ravitailler à travers la pile alliée qu'il a forcé à retraiter, si cette pile est non ravitaillée.
- L'espace contenant la pile alliée reste sous contrôle allié tant qu'il y a des unités alliées.
- Les unités qui avancent ne peuvent pas avancer vers les endroits où elles seraient non ravitaillées après l'achèvement des avances de toutes les unités. Si cela se produit accidentellement, le joueur PC rejouera l'avance depuis le début.

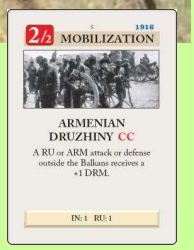
... suite à la p. 30

© 2008 GMT Games, LLC

12.11 Exemple de combat







C'est le tour d'hiver 1915, au cours du round d'action 5. Le Corps IX TU (pleine force, 3-2-3) est à Koprukoy, et le Corps X TU (force réduite, 2-2-3) avec une PUC de cavalerie (pleine force, 1-1-5) sont à Malazgirt. Ils attaquent le Corp du Caucase I RU (force réduite, 2-3-4) et le Corps du Caucase IV RU (force réduite, 2-3-4) dans l'espace d'Eleskirt.

Ensuite les Turcs attaquent à partir de deux espaces différents, le joueur PC décide d'annoncer une tentative d'attaque de flanc.

Puisque c'est un tour d'hiver, le joueur turc doit tester la météo difficile pour les deux espaces avec des unités en attaque. Il obtient d'abord pour Koprukoy un 4. Comme il est inférieur au numéro du round d'action (5), l'unité évite les dommages dus aux intempéries. Il obtient ensuite pour Malazgirt un 3. Encore une fois, les unités sont sauves. *Remarque : Si il avait obtenu un 5 ou 6, l'unité de cavalerie aurait été réduite, mais la GUC TU n'aurait pas pris de dommages (car elle était déjà réduite).*

Le joueur PC déclare qu'il utilisera la CC "*GERMAN HIGH COMMAND*" qui est face visible devant lui à la suite d'une défense réussie dans un précédent round d'action. Le joueur PA décide de jouer la CC "*Armenian Druzhiny*".

Ensuite, les Turcs tentent leur attaque de flanc. Ils désignent l'espace du Corps IX comme espace fixant. Ils obtiennent un 3 qui est modifié par +1 puisque le corps n'est pas adjacent à une unité ennemie, autre que l'unité en défense. L'attaque de flanc réussit, ainsi les Turcs tireront les premiers avec une force de 6, bénéficiant de la colonne 6-8 de la table de feu nourri.

Dans le combat, les Turcs reçoivent un MJD de +1 parce qu'ils ont une cavalerie et que les russes n'en ont pas, et ils reçoivent aussi un MJD de +1 pour la CC. Les Turcs obtiennent un 3 et ajoutent le MJD de +2, pour un résultat net de 5. Il en résulte un nombre de pertes de 5 (5 points de dégâts à appliquer aux Russes). Comme il s'agit d'une attaque de flanc, les Russes doivent absorber ces dommages immédiatement. Les deux GUC russes ont un FP de 3, de sorte que le joueur RU peut réduire l'une ou l'autre des unités d'un pas pour satisfaire aux 3 premiers points de dégâts. Il élimine le Corps du Caucase I (qui est déjà réduit) et le remplace par une PUC d'infanterie RU (à pleine force, 2-1-4) issue de la case des réserves. Ensuite les 2 points de dégâts doivent encore être absorbés, la PUC RU (qui a un FP de 1) doit également perdre 2 pas et est éliminée.

***Remarque :** Le joueur PA ne pouvait pas réduire le Corps du Caucase IV à pleine force au lieu d'éliminer la PUC, car cela se traduirait par un point de dommage supplémentaire (cela ferait 6 points de dégâts, au lieu des 5 requis).*

Les Russes ripostent désormais avec une force combinée de 2, en utilisant la table de feu nourri, et en bénéficiant de la colonne 2. Le joueur PA obtient un 4, qui est augmenté à 5 par le MJD de +1 pour la CC. Cela indique un nombre de pertes de 3. Le joueur turc décide de réduire le Corps X, en l'éliminant et en le remplaçant par une PUC d'infanterie d'élite TU issue de la case des réserves. Cela représente 3 des 4 NP de dommages requis. Il retourne ensuite l'unité de cavalerie (qui a un FP de 1), satisfaisant ainsi le point de dommages restant. Puisque le nombre de pertes des Turcs (5) était supérieur au nombre de pertes des Russes (3), les Turcs gagnent. Puisque les Turcs ont encore une unité à pleine force, les Russes survivant doivent retraiter. Comme la différence entre les deux nombres de pertes est supérieure à 1, les Russes retraitent de 2 espaces. Le joueur PA choisit de retraiter sa GUC à Erevan. Le joueur PC décide alors d'avancer deux de ses unités à pleine force (Corps IX et la PUC d'infanterie) à Kagizman. La cavalerie TU ne peut pas avancer, car elle est réduite.

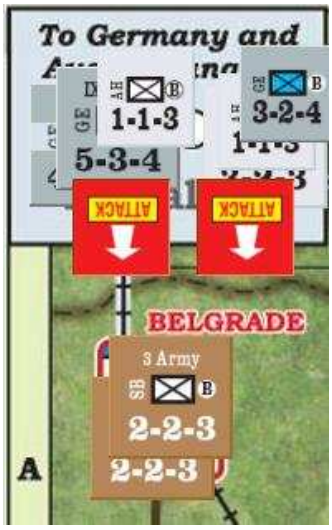
***Remarque :** Si pour une raison quelconque, les unités russes n'avaient pas été en mesure d'absorber l'ensemble des 4 points de dégâts, en absorbant par exemple seulement 2 points, tandis que les Turcs absorbaient les 3 points de dégâts qui leur furent infligés, les Turcs gagneraient toujours le combat. Les nombres de pertes sont comparés pour déterminer le vainqueur (5 contre 3), non les dégâts absorbés (2 contre 3).*

Comme le joueur PA a perdu le combat, il doit défausser sa CC, même si elle ne dispose pas d'un astérisque. Et puisque le joueur turc a gagné, il peut encore retenir sa CC face visible devant lui pour une utilisation dans un autre round d'action. Si l'une ou l'autre des CC avait un astérisque, elle devrait être défaussée sans se préoccuper de savoir qui a gagné.

© 2008 GMT Games, LLC

► 12.10 Combat dans les régions

12.10.1 Activation des unités dans une région pour le combat



Une région n'est pas activée pour le combat – Les unités en attaque dans cette région doivent d'abord être regroupées en piles qui sont ensuite activées pile par pile, comme si chaque pile était un espace (voir 9.2.6). Le joueur n'a pas besoin d'activer toutes ses unités dans une région, mais il peut choisir d'en activer quelques unes ou beaucoup, comme il le souhaite, tant qu'il peut payer le coût en OPS.

Exemple : *En Galice, il y a 3 unités GE et 3 unités AH. Si le joueur PC souhaite les activer toutes pour un combat de deux piles combinées contre Belgrade, il doit utiliser 4 OPS, car les piles sont de nationalités différentes afin de coopérer pendant l'attaque, et cela coûterait donc 2 OPS pour activer chaque pile multinationales GEAH. Au lieu de cela, le joueur peut activer une seule pile contenant 3 unités de GE pour 1 OPS, en ignorant les unités AH. Il pourrait également activer les unités AH pour le combat pour un OPS supplémentaire, mais elles ne pourraient pas attaquer les mêmes défenseurs que les unités GE (Cela ne constituerait pas une attaque multinationale, puisque aucune pile ne comprend d'unités des deux pays). Bien sûr, une pile d'unités GE pourrait être activée sur un round d'action, et ensuite une pile d'unités AH pourrait être activée lors du prochain round d'action (en d'autres termes, le joueur est libre d'activer quelques unités dans la région comme il le souhaite – même juste une unité GE).*

12.10.2 Attaque dans et vers/hors des régions

Le combat peut se produire entre des unités amies et ennemies dans une région contestée. Les attaques peuvent également être faites depuis une région vers une région ou un espace adjacent, ou depuis un espace vers une région adjacente.

- Toutefois, une pile multiple qui attaque vers une région ne peut pas se faire le long de plus d'une ligne verte (voir 12.1.1). *Remarque : Les communications de ce jour-là ne permettrait pas une attaque généralisée coordonnée.*
- Une attaque vers une région peut se combiner avec une attaque par des unités amies dans la région, en respectant les règles normales pour les combats multinationaux (voir 12.1.6).
- Plus d'une pile d'attaquants dans une région peuvent attaquer dans ou hors de cette région (même dans une combinaison contre la même cible).

12.10.3 Défendre dans une région

En défense dans une région, le défenseur ne peut défendre qu'avec une seule pile d'unités – il doit choisir trois unités (et un Yilidrim, si présent) pour agir comme défenseurs dans ce combat (en supposant qu'il a plus de trois unités dans la région). Il s'agit de *la pile de défense.*

Le défenseur peut choisir si un état-major prend part au combat, s'il y en a un de présent. Les autres unités du défenseur dans la région (en plus des trois) ne participent pas à ce combat et ne peuvent pas être utilisées pour absorber les pertes du combat, même si l'attaque cause plus de dommages que la pile en défense ne peut en absorber.

12.10.4 Régions et terrain

Si une région contient un terrain, les effets du terrain normal s'appliquent pendant le combat. Cependant, il ne peut jamais y avoir de tranchées dans une région.

12.10.5 Régions et retraite

Si la pile en défense dans une région perd le combat, elle ne retraite *jamais*. En effet, elle retraite dans la région. En conséquence, le repli turc ne peut être utilisé dans les régions.

12.10.6 Régions et avance

Si l'attaquant gagne le combat, *toutes* les unités à pleine force en attaque en dehors de la région peuvent avancer dans la région (mais pas plus loin).

12.10.7 Contrôle des régions après combat

La destruction de la pile en défense dans une région *n'*entraîne *pas* le changement de contrôle automatique de la région au profit de l'attaquant, à moins qu'à la fin du combat (y compris une avance après combat) il y ait au moins une unité attaquante dans la région et aucunes unités ennemies (y compris les unités ennemies qui ne participent pas au combat).

13.0 Le redéploiement stratégique (RS)

► **13.1** Le RS est utilisé pour transférer des unités sur de longues distances à travers les territoires sous contrôle ami ou de transférer des PUC vers ou depuis de la case des réserves.

- Cela coûte 1 point de RS pour le RS d'une PUC (à force pleine ou réduite), d'un QG, ou d'une artillerie lourde.
- Cela coûte 4 points de RS pour le RS d'une GUC (à force pleine ou réduite).
- Les unités avec un potentiel de mouvement (PoM) de 0 ne peuvent jamais faire de RS.
- Les unités irrégulières et les tribus ne peuvent pas faire de RS.
- Les voies ferrées colorées indiquent que seules les unités de certaines nations (indiquées sur la carte) peuvent faire un RS à travers ces liaisons.
- Une GUC doit réaliser son RS uniquement le long des voies ferrées (sans utiliser les voies ferrées incomplètes pour le RS).
- Les GUC TU/TU-A et les GUC BU ne peuvent pas terminer un RS dans un marécage.
- Les unités TU ne peuvent pas faire de RS en Egypte.
- Le RS par une nation donnée depuis la case des réserves n'est autorisée que si l'espace est un de ceux où une unité pourrait bouger par RS depuis une source de ravitaillement ou la capitale de cette nation. Les unités à double nationalité sont considérées comme appartenant aux deux nations pour cette règle.

Rappel : Les marqueurs de soulèvement ne sont pas des unités et ne peuvent pas faire de RS.

13.2 Les cartes de stratégie ne peuvent pas être jouées pour les points de RS dans deux rounds d'action consécutifs dans le même tour – au moins un round d'action doit intervenir entre le jeu des cartes de stratégies pour les points de RS. (Cependant, un joueur peut effectuer un RS sur le dernier round d'action d'un tour et à nouveau sur le premier round d'action du tour suivant).

13.3 Aucune unité ne peut faire de RS plus d'une fois dans un round d'action.

13.4 Les points de RS peuvent être scindés entre différentes nationalités et espaces comme le joueur le juge opportun. Un joueur peut faire un RS de quelques unités d'un espace et pas les autres sans aucune pénalité.

13.5 Les unités doivent être ravitaillées ou dans la case des réserves pour pouvoir utiliser le RS.

© 2008 GMT Games, LLC

► **13.6** Une unité peut faire un RS à partir de son espace vers un autre espace ami, ravitaillé via des lignes pleines (y compris ligne verte) ou des voies ferrées de couleur listant la nation de l'unité.

- La route peut seulement entrer dans des espaces sous contrôle ami, mais un des espaces peut être adjacent à des unités ou des forts ennemis.
- Les unités peuvent faire un RS vers, depuis, ou à travers un espace qui contient un fort ennemi assiégé, tant que le fort reste assiégé lorsque le joueur termine sa moitié du round d'action.
- Les unités peuvent faire un RS vers, depuis, ou à travers un espace sous contrôle partiel d'une unité amie irrégulière ou d'une tribu.
- Les unités RU peuvent faire un RS par terre entre Odessa, Petrovsk, et l'Asie centrale, même si il n'y a pas de lignes reliant ces régions. Les régions sont traitées pour ce cas comme si elles étaient connectées par voie ferrée.

► **13.7** Les PUC et les QG peuvent faire un RS par mer depuis un port sous contrôle ami vers un autre port sous contrôle ami. Les unités qui font un RS par mer ne peuvent pas le combiner avec un RS par terre – en d'autres termes, ces unités doivent commencer et finir dans un port ami. Des restrictions s'appliquent :

- Les GUC et l'artillerie lourde ne peuvent jamais faire de RS par mer.
- Les unités dans les ports de la mer Caspienne ne peuvent faire que des RS par mer vers d'autres ports de la mer Caspienne. Les unités dans les ports hors de la mer Caspienne ne peuvent pas faire de RS par mer vers les ports de la mer Caspienne.
- Avant que l'évènement "*BLOCKADE*" soit joué, les unités PC ne peuvent pas faire de RS par mer vers ou depuis la mer Rouge et le golfe Persique, à moins que le joueur PC ne contrôle le canal de Suez.
- Après le jeu de l'évènement "*BLOCKADE*", les unités PC ne peuvent pas faire de RS en dehors de la mer Noire ou la mer Caspienne (et doit, bien sûr, restreindre ses RS entre deux ports de la même mer).
- Les unités BR, IN, ANZ et RU peuvent faire un RS par mer entre les ports de la mer Noire et les ports en dehors de la mer Noire, *si* le joueur PA contrôle les forts du Bosphore et tous les détroits/lignes de ferry. *Exception : La division spéciale RU 2/4 et la division yougoslave RU peuvent faire un RS depuis la case des réserves vers un port sous contrôle PA en mer Egée et vice versa.*
- Voir aussi les restrictions Canal de Suez en *18.10*

Note de conception : Historiquement, ces unités RU firent partie de la campagne de Salonique en Grèce, après avoir fait le long chemin à travers les mers septentrionales, traversé la France par voie ferrée, et réembarqué à Marseille.

13.8 Les PUC et les QG peuvent faire un RS vers la case de réserve s'ils sont capables de tracer un ravitaillement vers une source de ravitaillement amie qui n'est pas une source de ravitaillement limitée. Ils peuvent faire un RS depuis la case de réserve comme suit :

- Vers les espaces contenant une unité ravitaillée de la même nationalité (dans les limites d'empilement). *Remarque : les unités BR/IN/ANZ sont traitées comme une seule nationalité pour le RS. La même chose est vraie pour les unités TU/TU-A.*
- Vers la capitale ravitaillée et sous contrôle ami de la nation de ces PUC ou vers une source ravitaillée sous contrôle ami de la nation de ces PUC qui n'est pas une source de ravitaillement limitée.
- ► Les PUC BR, IN et ANZ peuvent faire un RS depuis la case de réserve vers un port sous contrôle ami en Méditerranée orientale, en mer Egée, en mer Rouge, dans le golfe Persique, même si aucune unité de ces nations n'est dans ce port. Les PUC FR et IT peuvent faire un RS depuis la case des réserves vers un port sous contrôle ami en Méditerranée orientale ou en mer Egée, même si aucune unité de ces nations n'est dans ce port.

13.8.1 Si l'ennemi contrôle ou assiège une capitale nationale, aucune PUC ou QG de cette nation ne peut faire de RS vers ou depuis la case des réserves.

►**13.8.2** Les GUC ne peuvent *jamais* faire de RS depuis ou vers la case de réserve ou la case des corps actifs (voir 18.3).

► **13.9** Les unités peuvent faire un RS *dans* ou *hors* d'une région contestée, mais pas *à travers* une région sous contrôle ennemi contestée.

- Les unités peuvent toujours faire un RS vers, depuis, ou à travers une région sous contrôle ami, même si elle est contestée.
- Les PUC BR, IN et ANZ peuvent faire un RS par mer vers ou depuis une région sous contrôle PC qui contient un port – *même si la région n'est pas contestée !*

►**13.10** Une unité faisant un RS en dehors d'un espace au ravitaillement perturbé (y compris un espace contenant un marqueur de soulèvement ennemi) doit payer un point de RS supplémentaire. Si la route du RS d'une unité pénètre dans un espace avec un marqueur de soulèvement ennemi, il doit cesser dans cet espace. *Remarque : Il n'y a pas de pénalités supplémentaires si la route est tracée à travers plus d'un marqueur de soulèvement.*

13.11 Les joueurs peuvent séquencer l'ordre de leurs RS comme ils le souhaitent. Par exemple, l'unité "A" peut faire un RS depuis la case de réserve sur l'unité "B". L'unité "B" peut faire un RS vers un espace différent. L'unité "C" pourrait ensuite faire un RS de la case des réserves sur l'unité "B" dans le nouvel espace.

► 13.12 Le RS et les voies ferrées

13.12.1 Une GUC doit se redéployer d'espace en espace le long d'une liaison ferroviaire complète. La voie ferrée doit être capable de tracer une route vers une source de ravitaillement amie et contrôlée ou (dans le cas du joueur PA) vers un port sous contrôle PA. Cette restriction ne s'applique pas aux PUC.

Remarque : Les voies ferrées ottomanes sont brisées par deux tunnels inachevés près d'Adana et d'Alep jusqu'à ce que l'évènement "BERLIN-BAGHDAD RAILWAY" soit joué. En outre, la voie ferrée du Sinaï n'est pas construite jusqu'après l'évènement "MURRAY TAKES COMMAND"

Jusqu'à ce qu'elles soient achevées, ces voies ferrées peuvent être utilisées comme des liaisons de route normale, mais les GUC ne peuvent pas faire de RS à travers elles.

13.12.2 Les PUC utilisant un RS ne peuvent pas sortir d'un espace de désert à moins qu'elles puissent continuer le mouvement hors de cet espace de désert le long d'une voie ferrée amie ravitaillée.

Exemple : *En 1914, le joueur PC souhaite faire le RS d'une division vers le Sinaï. Une division d'élite TU à Ankara fait un RS vers Beersheba. Elle ne peut pas continuer à Kossaima, puisque l'unité est déjà dans un espace de désert et il n'y a pas de voie ferrée de Beersheba à Kossaima. La même unité aurait pu aller à travers Gaza (qui n'est pas un désert) à El Arish (qui est un désert), mais elle doit y terminer son RS (car il n'y a pas de voie ferrée achévée conduisant plus loin dans le désert du Sinaï).*

14.0 Ravitaillement et attrition

14.1 Règles générales

14.1.1 Généralités

Les unités doivent être ravitaillées pour effectuer la plupart des actions. Les unités non ravitaillées (NR) souffrent de nombreuses pénalités (voir 14.3). Pour la résolution des combats, le statut de ravitaillement des unités est vérifié au début de chaque combat. (Les avances ou les retraites causées par les combats plus tôt dans le round d'action pourrait couper le ravitaillement des unités, ne permettant pas le jeu des CC).

© 2008 GMT Games, LLC

► *14.1.2 Traçage du ravitaillement*

Pour être ravitaillées, les unités doivent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement sous contrôle ami appropriée à la nation de cette unité.

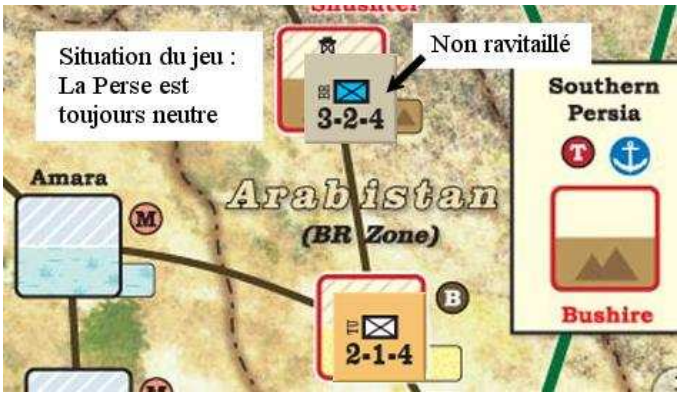
a. Une ligne de ravitaillement peut être de n'importe quelle longueur.

b. Normalement, une ligne de ravitaillement est tracée seulement à travers des espaces sous contrôle total du joueur. Cependant, une ligne de ravitaillement peut également être tracée à travers des espaces sous contrôle partiel de l'un des joueurs (voir 11.2.2) – c'est la seule fois où un joueur peut tracer une ligne de ravitaillement à travers des unités ennemies. Un joueur peut également tracer une ligne de ravitaillement à travers un fort ennemi qui est assiégé (puisque ces unités sont dans cet espace).

► *14.1.3 Limitations du traçage du ravitaillement*

Les unités ne peuvent jamais tracer de ravitaillement à travers un espace sous contrôle total ennemi, à travers un espace neutre (sauf pour les unités alliées traçant un ravitaillement à travers la Grèce neutre), ou à travers (ou vers) un espace contenant un fort ami assiégé (puisque cet espace contient des unités de combat régulières ennemies).

***Exemple** : Une unité BR à Shushter, si elle est coupée par une unité de combat régulière TU à Ahwaz, ne pourrait pas tracer son ravitaillement à travers des espaces non contrôlés en Perse neutre et serait détruite pendant la phase d'attrition. En outre, Shushter deviendrait un espace sous contrôle PC, car elle serait incapable de tracer un ravitaillement vers une source de ravitaillement PA.*



► *14.1.4 Traçage de ravitaillement à travers les ports*

Les unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers un port sous contrôle ami et ensuite vers une source de ravitaillement amie, peut-être à travers une chaîne de ports sous contrôle ami. Notez les points suivants :

a. Les unités PA dans une région sous contrôle PC peuvent utiliser un port dans cette région pour tracer leur ravitaillement. *Remarque : C'est du à l'influence de la Royal Navy.*

b. Le joueur PC ne peut jamais utiliser les ports pour tracer son ravitaillement par la mer après le jeu de l'évènement "BLOCKADE", sauf dans les mer Noire et Caspienne.

c. Le joueur PA peut utiliser Constantinople pour tracer le ravitaillement par mer seulement s'il contrôle l'espace Forts du Bosphore (si traçage du ravitaillement vers la Russie) ou tous les détroits/lignes de ferry (si traçage vers des sources de ravitaillement non russes).

14.1.5 Forts et ravitaillement

Les forts n'ont pas besoin d'être ravitaillés et ne sont pas touchés par un non-ravitaillement. Les espaces contenant des forts restent sous contrôle ami (à moins que le fort soit assiégé), même si cet espace était par ailleurs non ravitaillé. Les unités dans de tels espaces reçoivent toujours un approvisionnement normal ou subissent des pénalités de non ravitaillement.

►*14.1.6 Sources de ravitaillement isolées*

Les sources de ravitaillement coupées du reste du pays fonctionnent toujours pleinement comme des sources de ravitaillement. *Exemple :Une invasion PA réussie à Adana pourrait couper Damas de Constantinople, mais Damas serait toujours une source de ravitaillement viable.*

► *14.1.7 Ravitaillement perturbé (voir 11.2.2.2)*

Rappelez-vous que des unités irrégulières, des tribus, et des marqueurs de soulèvement ne provoquent pas le non ravitaillement d'une unité ennemie, mais elles perturbent l'espace où elles sont. Ceci fait que les unités ennemies souffrent d'un ravitaillement perturbé si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement seulement à travers (ou hors d') un espace perturbé.

- Un espace contenant des unités ennemies souffrant d'un ravitaillement perturbé coûte +1 OPS pour être activées.
- Une unité ennemie souffrant d'un ravitaillement perturbé doit payer +1 point de RS et double le PR pour se réparer.
- Le ravitaillement perturbé s'applique toujours si un marqueur de soulèvement est dans le même espace que l'unité ennemie.

► *14.1.8 Traçage de ravitaillement à travers les régions*

Le ravitaillement peut être tracé à travers les régions sous contrôle ami jusqu'à une source de ravitaillement amie, même si la région est "contestée" (des unités ennemies et amies sont toutes les deux présentes dans la région). Les unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement *hors* d'une région contestée sous contrôle ennemi, mais pas *à travers* une telle région. Ceci comprend les unités PA capables de tracer un ravitaillement en utilisant un port dans une région contestée sous contrôle ennemi.

► *14.1.9 Ravitaillement limité.*

Les unités qui peuvent seulement tracer une ligne de ravitaillement juqu'à une source de ravitaillement limitée sont en ravitaillement limité et peuvent être activées pour le mouvement, mais ne peuvent pas faire de RS, être activées pour le combat, s'organiser en GUC ou prendre des PR.

► 14.2 Sources de ravitaillement

14.2.1 Sources de ravitaillement des puissances centrales

Les sources de ravitaillement pour les unités PC sont la Galicie, Sofia (quand alliée PC), Constantinople, Kayseri, Erzincan, Damas et Bagdad.

- L'Afghanistan neutre, l'Asie centrale alliée PC, Medina, et Maan fonctionnent comme des **sources de ravitaillement limitées** – ce qui signifie que les unités PC ne traçant une ligne de ravitaillement que jusqu'à cet espace ne sont pas éliminées parce qu'elles seraient non-ravitaillées. Les unités ne traçant que jusqu'à une source de ravitaillement limitée sont en ravitaillement limité. Les unités ne peuvent pas être construites sur des sources de ravitaillement limité.
- Si l'Afghanistan est un allié PC et sous contrôle PC, il fonctionne comme une source de ravitaillement total PC de double nationalité turque/afghane. Toutefois, seules les unités PC afghanes peuvent y être placées ou construites.
- En plus des restrictions ci-dessus, les unités PC traçant une ligne de ravitaillement uniquement jusqu'à une source de ravitaillement en dehors de leur nation d'origine sont en ravitaillement limité. Cela comprend :

a. les unités GE et AH traçant une ligne de ravitaillement seulement jusqu'à Sofia ou la Turquie;

b. les unités TU traçant une ligne de ravitaillement seulement jusqu'à Sofia ou la Galicie;

c. les unités BU traçant une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement autre que Sofia.

© 2008 GMT Games, LLC

14.2.2 Sources de ravitaillement russes

Les sources de ravitaillement RU sont Odessa, Tiflis, l'Asie centrale, et Petrovsk. Si elle est marquée avec un marqueur PV RU, Trabzon est également une source de ravitaillement RU. Voir 9.5.3.2 (1) et 9.5.3.2 (o).

- les unités RU, SB, et RO peuvent tracer une ligne de ravitaillement par mer à travers la mer Noire.
- les unités RU traçant une ligne de ravitaillement uniquement jusqu'à des sources de ravitaillement BR sont en ravitaillement limité.
- Exception : Deux unités RU peuvent utiliser les sources de ravitaillement non-russes – la division spéciale 2/4 et la division Yougoslave, les deux qui ont combattu en Grèce et qui ont été ravitaillées par la Royal Navy.

14.2.3 Sources de ravitaillement britanniques

Les sources de ravitaillement britanniques sont le Soudan, l'Inde, et les bases insulaires sous contrôle PA. Les unités IN et ANZ utilisent les sources de ravitaillement BR. Les unités BR/IN/ANZ traçant une ligne de ravitaillement uniquement jusqu'à une source de ravitaillement RU sont en ravitaillement limité. Les unités IT et FR tirent leur ravitaillement des sources de ravitaillement BR et les unités FR et IT traçant une ligne de ravitaillement seulement jusqu'à des sources de ravitaillement RU sont en ravitaillement limité.

14.2.4 Sources de ravitaillement serbes

Les unités SB sont toujours en ravitaillement partout en Serbie avant l'effondrement serbe. Ils peuvent également tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement BR ou RU sous contrôle ami, y compris par mer.

14.2.5 Sources de ravitaillement roumaines

Les unités RO tracent une ligne de ravitaillement par voie terrestre ou via un port jusqu'à une source de ravitaillement RU.

14.2.6 Sources de ravitaillement grecques

Les unités GR sont toujours ravitaillées partout en Grèce. Elles peuvent également tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement sous contrôle ami, y compris (si c'est un allié PA) par Athènes sous contrôle PA.

14.2.7 Sources de ravitaillement PA arabes

L'armée arabe du Nord et les unités de révolte arabe peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement BR contrôlée. *Remarque : Ces unités peuvent également considérer le Hedjaz comme une source de ravitaillement totale, même si sous contrôle PC.*

14.2.8 Sources de ravitaillement perses

Les unités PE sont ravitaillées partout en Perse, y compris en Azerbaïdjan et Arabistan.

14.2.9 Espaces et non-ravitaillement

Les espaces (pas les unités) peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie contrôlée par le joueur lors de la vérification de l'état de non ravitaillement pendant la phase d'attrition. *Exemple : les espaces russes peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement BR.*

14.2.10 Tribus et ravitaillement

Les tribus sont *toujours* ravitaillées si elles sont dans leur rayon de mouvement – un mouvement complet depuis un espace avec le symbole de cette tribu, en ignorant les unités ennemies pour déterminer cette distance.

14.2.11 unités irrégulières et ravitaillement

Le ravitaillement pour les unités irrégulières est déterminé selon 3.2.1.2 sur la carte d'aide de jeu "Les marqueurs de jeu".

14.3 Les effets du non-ravitaillement

Pour les règles optionnelles de non-ravitaillement, voir 19.1 dans le livret de jeu.

14.3.1 Limitations sur les unités non ravitaillées

Les unités non ravitaillées ne peuvent pas :

- être activées pour le combat ou le mouvement.
- faire un RS.
- construire des tranchées (mais reçoivent les bonus des tranchées existantes).
- recevoir le bonus des CC (Cartes de combat).
- recevoir des PR (y compris les bonus de PR).

Ces restrictions ne s'appliquent pas aux unités en ravitaillement perturbé (elles ne sont pas non-ravitaillées).

14.3.2 Ravitaillement et la phase d'attrition

► **14.3.2.1 Les unités :** Toute unité (GUC ou PUC) qui est non ravitaillée au cours de la phase d'attrition est éliminée définitivement. *Remarque : les unités non ravitaillées des deux joueurs sont enlevées simultanément. Par conséquent, l'élimination d'une unité ennemie non ravitaillée ne peut pas ouvrir une ligne de ravitaillement à des unités amies non ravitaillées.*

14.3.2.2 Les espaces : Pendant la phase d'attrition, un espace sous contrôle ami qui ne contient pas de fort ami non détruit, et dans lequel il y avait une unité de combat amie qui a été éliminée parce que non ravitaillée, passe sous contrôle ennemi (y compris les espaces de PV). Les espaces sont vérifiés pour l'attrition simultanément. Les espaces neutres ne sont jamais convertis en raison de l'attrition. Marquez aussi les espaces PV convertis suite à l'attrition comme RU s'ils peuvent tracer une ligne jusqu'à une source de ravitaillement russe et s'ils sont en Russie, en Azerbaïdjan, dans le Caucase ou en Perse neutre. Marquez les espaces PV convertis suite à l'attrition en Anatolie, dans les Balkans, et en Mésopotamie comme RU s'ils peuvent tracer une ligne jusqu'à une source de ravitaillement russe et s'il est plus proche que la plus proche des autres sources de ravitaillement alliées (y compris les ports mésopotamiens et anatoliens). Tous les autres espaces ne peuvent pas être convertis en espaces de PV RU lors de l'attrition. Voir aussi 3.2.4.1. *Remarque : Les espaces passent sous contrôle ennemi pendant la phase d'attrition à cause du manque de ravitaillement ami, pas à cause de la présence d'un ravitaillement ennemi. Un espace ami non ravitaillé n'a pas besoin de tracer une ligne jusqu'à des sources de ravitaillement ennemies pour changer de contrôle.*

14.3.3 Effets du combat sur les défenseurs non ravitaillés

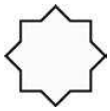
a. Une unité est éliminée définitivement (ne peut pas être reconstruite) quand elle est détruite alors qu'elle est non ravitaillée pendant le combat. Dans le cas d'une GUC éliminée, une PUC de remplacement n'est pas éliminée ou mise sur la carte. (Voir 12.6.7.b.)

b. Quand elles ne sont pas ravitaillées, les unités doivent toujours retraiter comme indiqué par les règles normales de combat.

15.0 Les forts

15.1 Règles générales

15.1.1 Les forts – généralités



Les unités ne peuvent pas entrer dans un espace contenant un fort ennemi non assiégé, pendant le mouvement ou le combat, à moins qu'elles puissent assiéger le fort. Les unités qui entrent dans un espace contenant un fort ennemi non assiégé ne peuvent pas se déplacer ou avancer plus loin ce round d'action.

15.1.2 Destruction d'un fort avant un siège

Les forts n'ont pas à être assiégés pour être éliminés. Les forts non assiégés peuvent être attaqués à partir d'un espace adjacent et sont détruits si le nombre de pertes de l'attaquant est égal ou supérieur à la

© 2008 GMT Games, LLC

force du fort. Un fort *assiégé* ne peut être attaqué que par des unités dans son espace.

15.1.3 Force de combat du fort

Les forts ajoutent leur facteur de combat (FC) à la force de combat des unités amies *en défense* dans leur espace, mais les forts ne participent jamais aux attaques.

15.1.4 Les attaques de flanc et les tranchées dans le fort

Un fort sans unité amie dans son espace ne peut jamais être la cible d'une attaque de flanc ou bénéficier d'une tranchée dans son espace. Une attaque de flanc peut être faite contre un espace qui a un fort ennemi et des unités ennemies non retranchées. Les unités amies dans un espace de fort bénéficient d'une tranchée dans cet espace (et notamment du FC du fort en défense).

15.1.5 Les forts et le nombre de pertes

Les nombres de pertes sont appliquées aux forts en défense si (1) il n'y a pas d'unités de combat en défense dans l'espace ou (2) il reste assez de nombres de pertes pour égaler ou dépasser la force du fort après que toutes les unités en défense aient été éliminées (y compris les PUC qui ont remplacé les GUC éliminées). Les forts en défense ne sont pas affectés par des nombres de pertes insatisfaits si des unités de combat en défense survivent au combat (même si elles ont retraité de l'espace du fort).

15.1.6 Destruction d'un fort

Les forts en défense ne sont pas affectés par le combat à moins que le dommage soit égal ou supérieur à la force du fort, dans ce cas, le fort est détruit. Les forts ne sont jamais réduits – ils ne prennent jamais de dommages partiels.

15.1.7 Les forts et la réparation

Les forts ne peuvent pas être réparés. Une fois détruits, ils le sont pour le reste de la partie.

15.1.8 Le contrôle des espaces de fort

Un espace ne peut pas être contrôlé par l'ennemi (et ses PV ne peuvent pas être réclamés) tant qu'un fort non détruit ami est dans l'espace, même si le fort est assiégé. Les unités du joueur assiégeant peuvent, cependant, tracer une ligne de ravitaillement à travers l'espace du fort.

15.2 Le siège

15.2.1 Comment assiéger



Pour assiéger un fort ennemi, soit (1) au moins une GUC soit (2) un nombre de PUC (régulières et/ou irrégulières) égales à la force du fort, doivent entrer dans l'espace du fort via le mouvement ou l'avance après combat au cours d'un seul round d'action. Si elles se déplacent, les unités assiégeantes doivent terminer leur mouvement dans l'espace du fort, mais les unités en excès non nécessaires pour assiéger le fort peuvent continuer le mouvement à travers cet espace. Placez un marqueur de fort assiégé sur l'espace.

Exception : Quand un assaut amphibie est mené et pendant qu'elle assiège un fort où elle a débarqué au cours de l'assaut amphibie, la Division Marine RU est comptée comme trois PUC – elle peut débarquer dans les forts du Bosphore ou de Trabzon (si inoccupés) et assiéger le fort (voir 18.6.6).

15.2.2 Les effets des sièges

Tant qu'un fort ennemi est assiégé, les unités assiégeantes peuvent ignorer le fort pour tout, y compris le traçage de la ligne de ravitaillement. Cependant, le joueur assiégeant ne gagne pas le contrôle total sur un espace de fort assiégé (Il ne gagne pas ses PV ou point de Jihad).

15.2.3 Les unités assiégeantes attaquant des espaces adjacents

Un joueur peut activer des unités dans un espace de fort ennemi assiégé pour le combat. Toutefois, seules les unités supérieures à celles exigées pour assiéger le fort peuvent attaquer les espaces adjacents. Toutes les unités dans l'espace de fort assiégé peuvent attaquer le fort lui-même (y compris les unités irrégulières ou les tribus qui ne font pas partie de l'armée assiégeante).

15.2.4 Déplacement des unités en dehors des forts assiégés

Un joueur ne peut pas déplacer des unités en dehors d'un fort ennemi assiégé si cela entraîne que, d'ici la *fin* du round d'action, des unités amies restent dans l'espace du fort tout en étant incapables d'assiéger le fort.

15.2.5 Les pertes des unités assiégeantes

Si les unités assiégeant un fort sont réduites en dessous du minimum requis pour assiéger le fort ces unités ne sont pas obligées de retraiter, mais le fort n'est plus assiégé.

- Il n'est pas nécessaire de déplacer ces unités en dehors. Elles peuvent demeurer dans l'espace du fort.
- Aucun jet de dé de reddition n'est fait au cours de la phase de siège.
- La ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers l'espace du fort. Cependant, les unités dans l'espace peuvent toujours tracer une ligne de ravitaillement.
- Si des unités amies supplémentaires entrent dans l'espace, le fort doit à nouveau être assiégé d'ici la fin du round d'action sinon le mouvement n'est pas autorisé.

► *15.2.6 Siège par des tribus et des irréguliers*

Les tribus ne peuvent pas assiéger les forts, mais les unités irrégulières peuvent le faire.

15.3 Résolution de siège

A chaque tour pendant la phase de siège, vérifiez si des forts assiégés se rendent.

15.3.1 Vérifiez la reddition

Un dé est lancé pour chaque fort assiégé. Si le nombre obtenu est supérieur à la force du fort assiégé (facteur de perte), le fort est éliminé. Marquez le fort avec un marqueur de destruction et transférez le contrôle de l'espace au joueur victorieux. Si le jet de dé est égal ou inférieur à la force du fort, il n'y a pas d'effet.

► *15.3.2 Les sièges et les tests de météo difficile*

Les unités peuvent assiéger des forts et mener une résolution de siège sans faire de tests de météo difficile (ce qui veut dire qu'une résolution de siège n'est pas un combat).

16.0 Etat de guerre, Jihad et Révolution

16.1 Le niveau d'engagement dans la guerre

Il y a trois niveaux d'engagement dans la guerre : mobilisation, guerre limitée et guerre totale.

16.1.1 Engagement dans la guerre au début du jeu

Les deux joueurs commencent les scénarios 1914 (Campagne et Guerre limitée) à mobilisation. Les deux joueurs commencent le scénario 1916 à guerre totale.

© 2008 GMT Games, LLC

16.1.2 Vérification du changement du niveau d'engagement dans la guerre

Au début du tour d'hiver 1915 (tour 2) dans les scénarios de campagne et de 1914, les deux joueurs vérifient leur niveau d'engagement dans la guerre pendant la phase d'Etat de guerre. Il n'est pas nécessaire de vérifier le niveau d'engagement dans la guerre au cours du scénario de guerre totale de 1916.

16.1.3 De la mobilisation à la guerre limitée

Si le niveau d'engagement dans la guerre en cours d'un joueur est "Mobilisation" et si son Etat de guerre est de 4 ou plus pendant la phase d'état de guerre, son niveau d'engagement dans la guerre s'élève à "Guerre limitée". Le joueur ajoute ses cartes de guerre limitée à sa pioche, puis mélange sa pioche et la défausse (à l'exclusion des cartes qui ont été définitivement enlevées) pour former une nouvelle pioche.

16.1.4 De la guerre limitée à la guerre totale

Si le niveau d'engagement dans la guerre d'un joueur est "Guerre limitée" et si son Etat de guerre est de 11 ou plus pendant la phase d'état de guerre, son niveau d'engagement dans la guerre s'élève à "Guerre totale". Le joueur ajoute ses cartes de guerre totale à sa pioche, puis mélange sa pioche et la défausse (à l'exclusion des cartes qui ont été définitivement enlevées) pour former une nouvelle pioche.

16.1.5 Diminution de l'engagement dans la guerre

L'état de guerre d'un joueur ne diminue jamais. Par conséquent, le niveau d'engagement dans la guerre d'un joueur ne peut jamais diminuer.

16.1.6 Suppression des marqueurs d'engagement dans la guerre

Une fois que le niveau d'engagement dans la guerre d'un joueur a augmenté jusqu'à "Guerre totale", son marqueur d'état de guerre peut être retiré du jeu. Tout autre évènement avec un nombre d'état de guerre qui sera joué continuera à augmenter l'état de guerre combinée et ce marqueur sera déplacé.

► 16.2 Fin de la guerre



Le jeu doit toujours se terminer soit par une victoire automatique soit par un armistice (voir 5.0). Pendant la phase d'état de guerre, vérifiez si l'une ou l'autre de ces conditions se produit.



- Une victoire automatique se produit si (1) le total de PV est de 20 ou plus, ou de 0 ou moins; ou (2) le marqueur de PV est dans la même case que (ou une case plus haute que) le marqueur de victoire automatique PC sur la piste d'enregistrement général.



- Un armistice se produit soit (1) quand le marqueur de tour et le marqueur d'armistice sont dans la même case sur la piste de tour ; ou (2) sur le dernier tour du jeu s'il n'y a pas eu de victoire automatique.

► 16.3 Jihad !

16.3.1 Niveau de Jihad



Le niveau de Jihad est augmenté ou diminué par les évènements et les actions des joueurs. Sur beaucoup de cartes PC, le niveau de Jihad doit atteindre un certain niveau avant que l'évènement ne puisse être joué. *Remarque : Il est difficile de réduire le niveau de Jihad une fois qu'il a augmenté. Ainsi, le joueur PA devrait s'efforcer de maintenir le niveau de Jihad aussi bas que possible, ou le Jihad peut gravement entraver les efforts PA.*

16.3.1.1 Comment augmenter le niveau de Jihad :

- Les cartes évènement
- La capture d'un marqueur de tête de pont hors des Balkans suite à une avance après combat PC (+2 Jihad)
- La capture d'un marqueur de tête de pont hors des Balkans suite à un mouvement PC (+1 Jihad)
- La destruction au combat (ou l'obligation de retraiter par mer) de la dernière unité PA se ravitaillant uniquement à partir d'un port particulier à l'intérieur de l'Empire ottoman (+2 Jihad) - voir 12.7.11
- Le placement d'unités PA en non ravitaillement suite à la capture d'un port à l'intérieur de l'Empire ottoman par lequel ces unités traçaient leur seule ligne de ravitaillement. *Remarque : C'est en plus du bonus de Jihad pour la destruction des Unités PA non ravitaillées* (+1 Jihad).
- Le joueur PA retire volontairement la dernière unité se ravitaillant uniquement par le biais soit d'une tête de pont particulière hors des Balkans, soit d'un port spécifique dans l'Empire ottoman (+1 Jihad)
- Le joueur PC capture une ville du Jihad (+1 Jihad par ville du Jihad quel que soit sa valeur de PV). Ce bonus ne s'applique qu'une seule fois par ville et par round d'action. *Remarque : La ville sainte de Qom n'est pas une ville de PV.*
- L'élimination des unités régulières RU, BR, IN ou ANZ non ravitaillées pendant la phase d'attrition en dehors des Balkans (+1 Jihad par tour où çà se produit, indépendamment du nombre d'unités éliminées pour non-ravitaillement ce tour).
- La réussite de révolte du Jihad (+1 ou +2 Jihad, voir 16.3.3.5)

16.3 .1.2 Comment ôter des points de Jihad :

- Les cartes évènement
- Le joueur PA capture une ville du Jihad (-1 Jihad par ville du Jihad).

16.3.1.3 Liste des villes du Jihad :

- Les villes du Jihad initialement sous contrôle du joueur PC en 1914 sont Jérusalem, Bagdad, La Mecque et Médine.
- La ville du Jihad initialement sous contrôle du joueur PA en 1914 est le Caire.
- La ville du Jihad de Qom est à l'origine neutre en 1914 (et ne vaut aucun PV).

16.3.2 Les tribus



Pour chaque point où le niveau du Jihad augmente, le joueur PC doit immédiatement (avant toute nouvelle action par les deux joueurs) prendre une tribu de la légende de guerre tribale et la placer sur la carte (indépendamment du fait qu'il ait actuellement un certain nombre de tribus sur la carte supérieure, égale ou inférieure au nouveau niveau de Jihad).

a) La tribu peut être placée dans n'importe quel espace avec un symbole correspondant à la couleur de la tribu et ne contenant pas d'unité ennemie (même un espace de PV vide sous contrôle ennemi). Les tribus ne peuvent pas être placées dans un espace contenant une unité ennemie, mais peuvent être placées dans une région contenant une unité ennemie.

b) Lorsque le niveau du Jihad diminue, Les tribus en excès ne sont *pas* immédiatement supprimées.

c) Au cours de la phase de révolution, le nombre des tribus sur la carte est comparé au niveau du Jihad – s'il y a plus de tribus sur la carte que le niveau du Jihad, remettez les tribus en excès sur la légende de guerre tribale (au choix du joueur PC); S'il y a moins de tribus sur la carte, le joueur PC prend des tribus supplémentaires de la légende de guerre tribale et les place sur la carte, en amenant le nombre des tribus présentes sur la carte jusqu'au niveau du Jihad. *Remarque : S'il n'y a pas assez de tribus sur la légende de guerre tribale, les tribus éliminées ne peuvent pas être utilisées pour combler la différence.*

d) Si une tribu est placée dans un espace qui a été activé pour le combat lors de cette impulsion, mais que le combat n'a pas encore eu lieu, elle peut prendre part au combat.

© 2008 GMT Games, LLC

16.3.3 Les révoltes du Jihad

16.3.3.1 Pré-requis

Aucune révolte du Jihad ne peut se produire après l'évènement "*PAN-TURKISM*". Chaque révolte du Jihad a aussi une condition supplémentaire préalable :

Pays/Région	évènement pré-requis
Egypte	LIBERATE SUEZ
Inde	INDIAN UPRISING
Afghanistan et Asie C.	MISSION TO AFGHANISTAN

16.3.3.2 Valeur des révoltes du Jihad : deux chiffres du Jihad sont inscrits sur chaque pays ou région sujet à une révolte du Jihad *(par exemple : 8/13 en Asie centrale*). Le premier chiffre est utilisé si une unité de combat régulière PC est présente dans ce pays *(les unités irrégulières et les tribus ne répondent pas à cette exigence).* Le deuxième chiffre est utilisé s'il n'y a aucune unité de combat régulière PC dans ce pays. *Remarque : les unités PC en Egypte doivent être à l'ouest du canal de Suez pour être considérées comme "en Egypte".*

16.3.3.3 Le jet de révolte immédiate du Jihad : Quand une unité de combat régulière PC entre en premier dans un pays sujet à la rébellion, le joueur PC fait un jet de dé gratuit de révolte immédiate du Jihad, en prenant en compte le jeu des évènements pré-requis (y compris le *PAN-TURKISM*). Dans ce cas, puisqu'une unité de combat régulière PC est dans le pays, utilisez le premier chiffre du Jihad.

16.3.3.4 Le test de révolte du Jihad : *Un seul* test de révolte du Jihad peut être effectué par tour lors de la phase de révolution, si les évènements préalables ont été joués. Le joueur PC désigne un pays ou une région où une révolte du Jihad est autorisée (Egypte, Inde, Afghanistan ou Asie centrale) et lance un dé, en ajoutant le niveau du Jihad actuel au jet de dé.

- Si le résultat est supérieur ou égal au deuxième chiffre du Jihad figurant pour ce pays, le pays se rebelle.
- S'il est inférieur au deuxième chiffre du Jihad figurant sur ce pays, mais s'il est supérieure ou égale au premier chiffre du Jihad, le pays se rebelle si le joueur PC a une unité de combat régulière dans le pays.
- Dans le cas contraire, la révolte échoue. Il n'y a pas de pénalité pour l'échec.

16.3.3.5 Révoltes du Jihad réussies : Selon le pays ou la région qui se révolte, appliquez les résultats suivants :

- *Rébellion de l'Asie centrale :* Ajouter +1 au niveau du Jihad. Placez l'unité de la rébellion d'Asie centrale en Asie centrale. L'Asie centrale reçoit 1 PR pour l'unité d'Asie centrale à chaque tour. L'unité peut être reconstruite en Asie centrale, même si les unités PA sont présentes ou si l'Asie centrale est sous contrôle PA. L'unité ne peut pas attaquer Bakou ou Enzeli. L'Asie centrale devient un source de ravitaillement limitée.



- *Alliance avec l'Afghanistan.:* Ajoutez +1 au niveau du Jihad. Placez les trois unités afghanes en Afghanistan. Ces unités sont toujours ravitaillées en Afghanistan. L'Afghanistan reçoit un PR pour les unités afghanes à chaque tour (les unités peuvent être reconstruites seulement en Afghanistan, même si les unités PA sont présentes ou si l'Afghanistan est sous contrôle PA). L'Afghanistan (qui est normalement une source de ravitaillement limitée PC) peut maintenant être utilisé pour ravitailler les unités PC, y compris l'activation pour le mouvement ou le combat. Toutefois, aucune des unités non-afghanes traçant une ligne de ravitaillement seulement jusqu'en Afghanistan ne peut faire de RS ou prendre des PR, et aucune unité non-afghane ne peut y être placée ou reconstruite. Les unités des deux joueurs peuvent maintenant entrer en Afghanistan.
- *Rebellion égyptienne :* Ajoutez +2 au niveau du Jihad. Placez les trois unités égyptiennes dans n'importe quel espace vide ou sous contrôle PC en Égypte ou au Soudan. Ces unités sont ravitaillées partout en Egypte et au Soudan et doivent rester dans ces zones. L'Egypte reçoit un PR pour les unités égyptiennes à chaque tour (les unités peuvent être reconstruites dans n'importe quel espace en Egypte ou au Soudan non occupé par une unité PA, même si sous contrôle PA.
- *Mutinerie indienne :* Ajoutez +2 au niveau du Jihad. Lancez un dé pour chaque unité IN sur la carte ou dans la case de réserve, en éliminant définitivement l'unité sur un résultat de 1 ou 2. Toutes les unités IN dans la case des unités eliminées/remplaçables sont définitivement éliminées. Placez les trois unités de mutinerie indienne en Inde. Ces unités sont toujours ravitaillées en Inde. L'Inde reçoit 1 PR pour les unités de mutinerie indienne à chaque tour. Les unités peuvent être reconstruites en Inde, même si sous contrôle PA. *Remarque : Les futures unités IN passent complètement sous contrôle PA.*



Remarque : Si l'une des unités inscrites ci-dessus est obligée de retraiter en dehors des zones, espaces ou régions dans lesquelles elles sont ravitaillées, elles sont éliminées.

► 16.4 Révolution russe

16.4.1 Les marqueurs de contrôle RU

Au cours du jeu, les marqueurs de contrôle RU doivent constamment être utilisés pour marquer les espaces de PV capturés par des unités RU, afin de calculer le moment de la Révolution russe. *Remarque : L'unité RU/PE et l'unité de soulèvement arménien sont considérées comme RU.*

16.4.2 Le marqueur de PV RU

Le marqueur de PV RU doit être déplacé afin de refléter le nombre net de PV RU gagnés ou perdus. Cela peut être un nombre négatif si le joueur PA a perdu plus espaces de PV RU que les unités RU en ont capturés.

- Ajustez le marqueur de PV RU en l'avançant d'une case à chaque fois qu'une unité RU ravitaillée par une source de ravitaillement RU capture un espace de PV non PA (c'est-à-dire un espace dont la couleur sur la carte est initialement neutre ou propriété des PC) – OU – libère un espace de PV PA (même non-russe).



- Ajustez le marqueur de PV RU en le reculant d'une case à chaque fois qu'un espace de PV RU ou un espace marqué avec un marqueur de contrôle RU est capturé (ou libéré) par des unités PC. Ce nombre peut être négatif. *Rappelez-vous : les espaces de PV en Azerbaïdjan sont des espaces de PV RU et déduisez-les du total de PV RU si sous contrôle PC.*

16.4.3 Moment de la Révolution russe

***Très important** : La révolution russe ne peut pas commencer (ou si elle a commencé, ne peut pas avancer d'étape) tant que la Russie contrôle Constantinople pendant la phase de la Révolution. Si cela se produit après la Révolution, les PR BR peuvent à nouveau être convertis en PR RU et utilisés, même si les PR RU eux-mêmes ne peuvent pas être enregistrés ou utilisés.*

Lorsque l'évènement *PARVUS TO BERLIN* est joué, trois marqueurs sont ajoutés à la piste de tour :

a. Placez le marqueur "Parvus" sur le tour en cours et placez le marqueur "Revolution" quatre tours devant. Ces deux marqueurs ne bougent jamais. *Remarque : L'évènement PARVUS TO BERLIN représente l'agitation soutenu par les allemands en Russie – les roues de la Révolution commence à tourner.* Le marqueur "Revolution" indique le premier tour pendant lequel la Révolution peut se produire, quel que soit le nombre de PV RU indiqués sur la piste d'enregistrement général – ce délai de quatre tour représente une période de grâce pour le joueur PA (l'incubation de la Révolution).





b. Placez le marqueur "Longue vie au Tsar!" devant ou derrière le marqueur "Parvus" d'un nombre de tours égal au nombre net de PV RU déjà gagnés/perdus (qui auront été comptabilisés en utilisant le marqueur de PV RU sur la piste d'enregistrement général). Ce marqueur *est* déplacé avant ou après un tour à chaque fois qu'un PV RU est gagné ou perdu.



© 2008 GMT Games, LLC

Remarque : Si les PV nets RU sont à 0, mettez le marqueur "Longue vie au Tsar!" dans le même espace que le marqueur "Parvus".

***Exemple** : Si l'évènement "PARVUS TO BERLIN" est joué au tour 3, placez le marqueur "Parvus" dans la case du tour 3 et le marqueur "Révolution" dans la case du tour 7. Si le joueur PA a déjà gagné 4 PV RU et perdu 1 PV RU (pour un gain net de 3 PV RU), le marqueur "Longue vie au Tsar!" serait initialement placé dans la case du tour 6 (trois tours après le marqueur "Parvus"). Notez que dans cet exemple, la Révolution ne pouvait pas commencer avant le tour 7, peu importe ce que fait le joueur PA. Notez aussi que le tour 7 est le premier où la Révolution peut commencer (dans n'importe quelle partie), puisque l'évènement "Parvus" n'est jamais disponible dans le jeu avant le tour 3, et la Révolution ne peut jamais commencer plus tôt que quatre tours après le jeu de "Parvus".*

c. Une fois que le marqueur de tour atteint la case contenant le marqueur "Révolution", les joueurs doivent (pour le reste du jeu) vérifier chaque tour lors de la phase de Révolution pour voir si la Révolution russe commence. La Révolution commence si le marqueur "Longue vie au Tsar!" est dans la même case que le marqueur de tour (ou un tour précédent) pendant la phase de Révolution.

***Exemple** : Reprenons l'exemple précédent, Au tour 7 les joueurs commenceront à vérifier si la Révolution russe commence. Si pendant la phase de Révolution du tour 7 le marqueur "Longue vie au tsar!" est dans la case du tour 7 ou dans une case précédente, la Révolution commence. Sinon, la vérification est répétée à chaque tour jusqu'à ce que la Révolution russe ne commence. Dans cet exemple, si le joueur PA a gagné 7 PV RU et en a perdu un (un gain net de 6 PV RU), la Révolution russe commencerait pendant la phase de Révolution du tour 9 (six tours après le marqueur "Parvus").*

16.4.3.1 Port des eaux chaudes

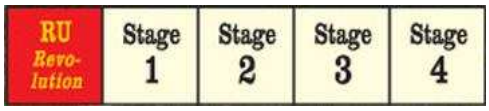
Cette carte ne peut être jouée que si les unités russes occupent un port sous contrôle RU sur le golfe Persique ou la Méditerranée orientale qui faisait partie à l'origine de l'empire ottoman et peuvent tracer une ligne continue d'espaces sous contrôle RU par terre jusqu'à Petrovsk. Si l'espace n'était pas déjà un espace de PV il devient un espace de PV. Cela ne modifie pas le total de PV ou le total de PV RU. La perte de cet espace sera considérée comme la perte d'un espace de PV RU de façon normale. Avancez immédiatement le marqueur "Longue vie au Tsar!" de deux espaces.

16.4.4 Début de la Révolution

Quand la Révolution russe commence, déplacez le marqueur "Révolution" au niveau 1 de la piste de Révolution russe.

- Retirez les marqueurs "Parvus" et "Longue vie au Tsar!".
- Pendant la phase de Révolution à la fin de chaque tour après le commencement de la Révolution russe, avancez le marqueur de la Révolution au niveau suivant de Révolution.

16.4.5 Les étapes de la Révolution



Alors que la Révolution progresse à chaque niveau, les choses suivantes se produisent :

***Niveau 1** :* Pour le reste du jeu :

- N'enregistrez pas de PR RU ou convertissez des PR BR en PR RU. *Remarque : Les PR RU déjà enregistrés ce tour peuvent être utilisés ce tour, mais aucun PR BR ne peut être converti.*
- L'activation d'un espace contenant une unité RU est de +1 OPS pour le combat. Il n'y a pas de pénalité pour le mouvement.
- Si la Roumanie est neutre, ajustez le total de PV de +2 (en raison du contrôle PC du pétrole et de l'agriculture roumaines) – la carte "*ROMANIA*" ne peut jamais être jouée comme évènement.
- Les unités BR/IN/ANZ peuvent maintenant entrer en Perse neutre et en Azerbaïdjan sans pénalité de PV.

Niveau 2 : Les règles suivantes s'appliquent :

- Réduisez toutes les unités RU à pleine force d'un pas (y compris les PUC RU dans la case de réserve).
- Éliminez toutes les GUC RU de la case des corps actifs.
- Pendant les niveaux 2 et 3 de la Révolution, toutes les nouvelles unités RU entrent réduites.

Niveau 3 : La règle suivante s'applique :

- Les unités RU ne peuvent effectuer qu'une seule attaque lors de tout le tour suivant (mais cela peut inclure des unités RU attaquant depuis plusieurs espaces dans une attaque combinée sur un seul espace).

Niveau 4 : Les règles suivantes s'appliquent :

- Eliminez définitivement tous les unités RU et RU/PE. En outre, aucune nouvelle unité RU ne peut entrer dans le jeu (Les cartes de renfort RU ne peuvent pas être jouées comme évènement). *Exceptions : Une division de cavalerie RU (au choix du joueur PA) et la division yougoslave RU reste dans le jeu (en utilisant des PR BR ou allié-PA). Ces unités sont traitées comme BR sauf pour les OM, et peuvent donc s'empiler avec d'autres unités BR etc. (voir 18.9.2).*
- Le joueur PA peut placer l'unité du protectorat géorgien GE à Batum ou Tiflis inoccupée. Si l'espace est sous contrôle PA, le joueur PC ne reçoit *aucun* PV; s'il est sous contrôle PC, le joueur PC perd un PV. Aucune unité ne peut s'empiler avec cette unité.



Seules les unités TU/TU-A peuvent attaquer cette unité. Si le joueur PC choisit de l'attaquer, toutes les unités GE en dehors des Balkans sont retirées du jeu, et les PR GE ne peuvent plus être convertis en PR TU.

- Placez les cinq unités de la fédération transcaucasienne (ARM et GEO) dans des espaces sous contrôle PA en Russie et/ou dans le Caucase, en respectant les limites d'empilement (voir 3.2.1.1 sur la carte d'aide de jeu "Les marqueurs de jeu").



- Placez les trois marqueurs de soulèvement soviétique dans les espaces indiqués sur ces marqueurs (voir 3.2.4 de l'aide de jeu "Les marqueurs de jeu"). Ils sont ennemis des deux joueurs.



- Eliminez définitivement l'armée IX GE – Elle peut être remplacée par une PUC d'infanterie GE de la case de réserve s'il y en a une disponible (si aucune n'est disponible, elle n'est pas remplacée).

Remarque : les unités RU/PE sont affectées par tout ce qui précède.

16.5 Les effets en PV de l'état de guerre

16.5.1 Les turcs en Galicie

Chaque été, pendant la phase d'état de guerre, si un corps TU est en Galicie, le joueur PC gagne +1 PV (voir 18.5 pour plus de détails). *Remarques : 1) Une PUC TU en Galicie ne répond pas à cette exigence; 2) Une unité TU ne peut entrer en Galicie qu'une fois par partie à la suite de l'évènement "ENVER- FALKENHAYN SUMMIT"; 3) Ne gagne pas de PV si la Révolution russe a atteint le niveau 4.*

16.5.2 Le blocus de la Royal Navy

Chaque hiver au cours de la phase d'état de guerre, si l'évènement "*ROYAL NAVY BLOCKADE*" a été joué, il y a un ajustement de –1 PV. Cela continue jusqu'à ce que deux choses soient remplies simultanément :

- Le niveau d'engagement dans la guerre PC est "Guerre totale".
- Constantinople est reliée à la Galicie par une voie ferrée PC. Une fois que ces deux choses sont vraies, l'ajustement de -1 PV ne se produit plus jamais, même si la liaison ferroviaire est coupée par la suite. *Remarque : Si le joueur PC était prêt à atteindre la guerre totale pendant le tour d'hiver et si la liaison ferroviaire entre Constantinople et la Galicie est ouverte, il y aurait toujours eu un*

© 2008 GMT Games, LLC

ajustement de –1 PV ce tour, puisque les niveaux d'engagement dans la guerre changent après les ajustements des PV.

16.6 Effondrement national

Au cours de cette phase, vérifiez si la Bulgarie s'est effondrée (voir 18.8.2.3). En outre, si la Serbie ou la Roumanie s'est effondrée ce tour, suivez les procédures décrites en 18.8.3.3 et *18.8.4.3*. ***Rappel** : La Grèce ne s'effondre jamais.*

17.0 Remplacements

17.1 Règles générales

17.1.1 Remplacements généralités

Au cours de la phase de remplacement, les joueurs peuvent dépenser le nombre de points de remplacement (PR) enregistré par les marqueurs de PR de leurs nations sur la piste d'enregistrement général. Les coûts pour la réparation ou la reconstruction des unités peuvent être trouvés sur l'aide de jeu.

► 17.1.1.1 Alliés Mineurs

- Seuls les PR des alliés PA (PA-A) peuvent être dépensés pour les unités FR, RO, SB, ARM, et GEO. Ces unités ne peuvent être remplacées *que* par des PR alliés PA.
- les unités ANZ, GR alliée PA, CND GR-BR, et les unités de révolte arabe, y compris l'ANA (Armée Arabe du Nord), peuvent utiliser les PR BR ou PA-A.
- les PR alliés PC (PC-A) peuvent être dépensés pour les unités BU, GR alliée PC, et AH. Ces unités peuvent également utiliser les PR GE si une ligne de ravitaillement peut être tracée à partir de l'unité jusqu'à la Galicie (mais voir 17.2.1.2 pour l'exception des unités grecques).

►17.1.1.2 Unités irrégulières et tribus

Pendant la phase de remplacement, les joueurs peuvent utiliser n'importe quels PR amis pour réparer ou reconstruire des unités irrégulières et des tribus au coût ordinaire d'une PUC (Exception : Les unités de révolte arabe ne peuvent pas prendre les PR BR ou PA) :

- Les unités irrégulières sont reconstruites sur un espace vide ou sous contrôle ami dans leur zone de ravitaillement (voir 3.2.1.2 sur l'aide de jeu "Les marqueurs de jeu"). *Remarque : Les irréguliers de la révolte arabe ne sont pas des tribus (seul le joueur PC a des tribus) et ces unités ne peuvent être reconstruites que dans le Hedjaz, à Aqaba, ou à Jiddah (voir 17.1.8).*
- Les tribus – et cela est très important à noter – ne peuvent être reconstruites ou réparées que si le joueur PC peut tracer une ligne de ravitaillement depuis l'un des espaces de couleur de ces tribus sur la carte jusqu'à, soit 1) une source de ravitaillement amie, soit 2) un port ami (sur *n'importe quelle* mer), ou 3) un port *inoccupé* sous contrôle PA (également sur *n'importe quelle* mer). Les tribus reconstruites sont renvoyées sur la légende de guerre tribale, pas sur la carte ou dans la case des réserves.

Note de conception : (1) Les Turcs ont été en mesure de faire passer des fonds et des armes aux Senoussi dans l'ouest de l'Egypte (sous le commandement de Jafar Pasha), en évitant le blocus de la Royal Navy. (2) l'élimination ne signifie pas qu'une tribu a été détruite – elle a été pacifiée, soit par le combat ou des «incitations» (pots de vin). Parfois les tribus pro-PC finirent par travailler pour les Britanniques. Par exemple, la tribu Bawi, après la coupe de l'oléoduc à Ahwaz et après avoir été vaincue par l'armée indienne, a été payée pour garder les travailleurs réparant l'oléoduc – et elle l'a fait !

17.1.2 PR non dépensés

Les PR non dépensés pendant la phase de remplacement (y compris les ½ PR restants) sont perdus – ils ne peuvent pas être sauvegardés pour un tour futur. Cependant, les PR TU inutilisés peuvent déplacer le marqueur de PR TU Max plus haut.

17.1.3 PR et contrôle ennemi des capitales

Si l'ennemi contrôle ou assiège un espace de capitale de la nation (Constantinople seulement, non Ankara, dans le cas de la Turquie), aucun PR ne peut être dépensé par (ou pour) cette nation. *Exceptions : 1) Les unités SB et GR ne sont pas affectés par cette restriction. Les unités GR peuvent être placées dans n'importe quel espace vide ou sous contrôle ami en Grèce, même si Athènes est occupée par l'ennemi; 2) Les unités SB peuvent toujours être construites à Lemnos ou à Salonique sous contrôle PA si Belgrade et Nis sont sous contrôle ennemi.*

► *17.1.4 PR et ligne de ravitaillement*

Les unités qui ne peuvent pas tracer de ligne de ravitaillement jusqu'à leur capitale ou une source de ravitaillement sous contrôle de leur nation, subissent certaines restrictions sur l'utilisation des PR.

- Les unités GE et AH ne se ravitaillant que jusqu'à Sofia ou une source de ravitaillement en Turquie ne peuvent pas utiliser de PR.
- Les unités TU ne se ravitaillant que jusqu'à Sofia ou la Galicie ne peuvent pas utiliser de PR.
- Les unités BU ne se ravitaillant que jusqu'en Galicie ou une source de ravitaillement en Turquie ne peuvent pas utiliser de PR.
- Les unités RU ne se ravitaillant que jusqu'à des sources de ravitaillement BR, ou les unités BR/IN/ANZ ne se ravitaillant que jusqu'à des sources de ravitaillement RU, ne peuvent pas utiliser de PR.
- Les unités utilisant l'Asie centrale ou l'Afghanistan comme source de ravitaillement limitée PC ne peuvent pas prendre de PR ou être reconstruites dans ces espaces.

17.1.5 Unités incapables de prendre des PR à tout moment (●)

Certaines unités ne peuvent jamais prendre de PR (ne peuvent jamais être réparées et sont définitivement supprimées lorsqu'ils sont éliminées), ces unités sont marquées d'un point dans le coin supérieur droit. *Exception : la carte "RESERVES TO THE FRONT" – voir PC n°4 dans Carte – Histoires et remarques (Livret de jeu).*

►*17.1.6 Unités incapables de prendre des PR une fois éliminées (▲)*

Certaines unités peuvent prendre des PR (être réparées) tant qu'elles restent sur la carte, mais sont définitivement supprimées si elles sont éliminées – ces unités sont marquées avec un triangle dans le coin supérieur droit. Toutefois, les unités TU/TU-A ainsi marquées ne peuvent jamais prendre de PR (même pour les réparations sur carte) après l'évènement "*TURKISH WAR WEARINESS*". *Exception : la carte "RESERVES TO THE FRONT" – voir PC n°4 dans Carte – Histoires et remarques (Livret de jeu).*

► *17.1.7 PR négatifs*

Pour certains pays, les PR peuvent devenir négatifs. Les PR négatifs demandent au joueur de réduire ou de supprimer des unités de la carte pendant la phase de remplacement (voir 9.4.3).

- Pour chaque RP négatif enregistré pour une nation, le joueur propriétaire doit réduire ou éliminer des unités de cette nation. Utilisez les mêmes coûts de remplacement qui auraient été utilisés pour calculer une augmentation de la force de cette unité. Vous ne pouvez pas utiliser de PR négatifs sur les tribus. *Exemple : -1 PR TU voudrait dire que le joueur PC doit soit réduire une GUC TU (ou TU-A); soit éliminer une PUC TU/TU-A; ou réduire deux PUC TU (ou TU-A).*
- Les unités éliminées de cette manière sont placées dans la case des unités éliminées/remplaçables (si elles sont capables de prendre des PR). *Remarque : Si une GUC est éliminée de cette manière, les règles normales de remplacement de la monnaie locale avec une PUC de la case de réserve s'appliquent, y compris l'élimination permanente de la GUC si aucune PUC n'est disponible.*

© 2008 GMT Games, LLC

► *17.1.8 Placement des unités reconstruites*

Les GUC et PUC reconstruites sont placées comme si c'était des renforts (voir 9.5.3.2).

a. Les GUC reconstruites ne sont jamais mises dans la case de réserve ou la case de corps actifs. Elles doivent être placées sur la carte.

b. Les PUC reconstruites peuvent être placées soit dans la case de réserve (si unités régulières) soit sur la carte (conformément au 9.5.3.2). Cependant :

- Les unités SB sont régies par 18.8.3.1, selon si oui ou non la Serbie s'est effondrée.
- Les unités PE (PC et PA) peuvent être reconstruites dans un espace ou dans une région en Perse neutre, en Azerbaïdjan, ou en Arabistan qui est sous contrôle ami. (Les unités RU/PE et BR/PE ne peuvent pas être reconstruites dans l'autre zone de l'empire, c'est-à-dire en Arabistan ou en Azerbaïdjan, respectivement).
- Les unités FR éliminées peuvent être reconstruites dans un port sous contrôle PA sur la mer Égée ou la Méditerranée orientale.
- les GUC BR, IN et ANZ éliminées peuvent être reconstruites uniquement dans des sources de ravitaillement BR sous contrôle PA ou des ports sous contrôle PA sur la mer Méditerranée orientale, la mer Egée, ou le golfe persique.
- Les GUC RU éliminées ne peuvent être reconstruites que dans des sources de ravitaillement RU sous contrôle PA (y compris Trabzon sous contrôle russe).
- Les unités RO éliminées peuvent être reconstruites à Bucarest ou à Odessa avant l'effondrement roumain.
- Les unités GE et AH éliminées ne peuvent être reconstruites qu'en Galicie.
- Les unités BU éliminées ne peuvent être reconstruites qu'à Sofia sous contrôle PC
- Les unités GR éliminées peuvent être reconstruites dans un espace vide ou sous contrôle ami en Grèce. *Exception : L'unité CND GR-BR est reconstruite à Lemnos ou dans un port sous contrôle PA en Grèce.*
- Les unités irrégulières de la révolte arabe éliminées peuvent être reconstruites soit dans le Hedjaz (même si sous contrôle PC) soit à Aqaba ou à Jiddah (si sous contrôle PA). L'ANA (Armée arabe du Nord) peut être reconstruite dans un port sous contrôle PA en Syrie/Palestine ou du Sinaï.

Note de conception : Aqaba était le seul port par lequel les Britanniques pouvaient approvisionner l'avance de la révolte arabe. Ce n'est que quand Aqaba fut conquise que l'armée arabe du Nord (ANA) fut constituée et régulièrement ravitaillée. De nombreux membres de l'ANA étaient des prisonniers de guerre arabes ottomans capturés par les Britanniques, y compris Jafar Pasha.

- Les tribus reconstruites sont remises sur la légende de guerre tribale, pas sur la carte.
- Les unités de révolte du Jihad doivent être remises sur la carte (jamais dans la case des réserves).
- Dans le cas de la reconstruction d'unités de révolte du Jihad afghanes, indiennes, et de l'Asie centrale, elles sont placées dans leurs propres régions même si les unités PA sont présentes ou que la région est sous contrôle PA.
- Dans le cas des unités de révolte du Jihad égyptiennes, elles doivent être placées dans un espace en Egypte ou au Soudan non occupé par une unité PA, même si sous contrôle PA.

► 17.2 La conversion des PR

17.2.1 Conversion des PR PC

17.2.1.1 Alliance turco-allemande : La Turquie a été grandement tributaire d'un flux de matériel d'Allemagne. La capacité de l'Allemagne à envoyer des ravitaillements à la Turquie doit être déterminée à chaque phase de remplacement.

- Une fois que la Bulgarie devient un allié PC, si une ligne de ravitaillement peut être tracée par voie ferrée de Constantinople à la Galicie, le joueur PC peut convertir des PR GE en PR TU.
- Dans le cas contraire, seulement 1 PR GE par tour peut être converti en un PR TU.

Ceci s'applique si oui ou non il y a des unités allemandes sur la carte.

17.2.1.2 Les PR GE peuvent être utilisés par des unités AH traçant une ligne de ravitaillement jusqu'en Galicie, par des unités BU si le ravitaillement peut être tracé depuis Sofia jusqu'à la Galicie, et par des unités GR alliées PC (même si aucune ligne de ravitaillement ne peut être tracée jusqu'à la Galicie).

17.2.2 Conversion de PR PA

La Grande-Bretagne fut le principal fournisseur en armement de la Russie après le commencement de la guerre.

- Au début du jeu, aucun PR BR ne peut être converti en PR RU.
- L'évènement "*KITCHENER*" permet à 1 PR BR par tour d'être converti en 1 PR RU pour le reste du jeu.
- L'évènement "*ASQUITH/LLOYD GEORGE COALITION*" permet au joueur PA de convertir tout ou partie des PR BR en PR RU pour le reste du jeu.

Note de conception : Kitchener a été un acteur majeur dans le lancement du flux de munitions vers la Russie. Lorsque Asquith et Lloyd George terminèrent la pénurie de munitions de la Grande-Bretagne, le flux d'armements vers la Russie s'accéléra.

► 17.3 Blocus et les PR maximum turcs

17.3.1 L'évènement "Blocus de la Royal Navy"

Lorsque l'évènement "*ROYAL NAVY BLOCKADE*" est joué, mettez le marqueur de PR Max TU sur la case 25 sur la piste d'enregistrement général. Pour le reste du jeu, pour chaque PR TU enregistré par le jeu d'une carte de stratégie pour ses PR, abaisser le marqueur de PR Max TU de 1. Si les PR Max TU atteignent 0, plus aucun PR TU ne peut être enregistré par le jeu d'une carte de stratégie pour ses PR.

- *Ne* déplacez *pas* le marqueur de PR Max TU suite à un bonus de PR TU sur les cartes évènement, les PR reçus à la suite d'invasions échouées, ou de PR convertis à partir des PR GE.
- Le joueur PC peut refuser d'utiliser les PR TU non-convertis auxquels il a droit et déplacer le Max de PR TU vers le haut, du nombre de PR TU inutilisés.

17.3.2 Les effets du blocus

En raison de cet étranglement de l'économie turque, le PV est ajusté de -1 chaque hiver pendant la phase d'état de guerre jusqu'à ce que le joueur PC soit en guerre totale (une économie de guerre) et que la voie ferrée entre Constantinople et la Galicie soit ouverte, permettant à l'aide allemande d'atteindre la Turquie, compensant quelque peu les effets du blocus. Si le joueur PC arrive en guerre totale au tour d'hiver (et que la voie ferrée est ouverte), l'ajustement de PV se produit avant le passage du joueur PC en Guerre Totale. Une fois la pénalité de PV de l'évènement Blocus terminée, il ne la reprend jamais, même si la voie ferrée est à nouveau bloquée.

*Note de jeu : Historiquement, le blocus allié étrangla la Turquie. Lorsque le blocus est couplé avec "*ARAB DESERTION*" et "*TURKISH WAR WEARINESS*", le joueur PC peut se retrouver dans une impasse réelle en 1918, s'il gaspille ses effectifs en 1915 et 1916. Si le joueur PC anticipe un jeu long, il doit utiliser les PR TU frugalement et s'appuyer sur les PR GE. Il est donc essentiel pour le joueur PC d'ouvrir et de protéger les voies ferrées bulgares-serbes. De même, le joueur PA doit les conserver ou les reprendre.*

► 18.0 Autres règles

18.1 Zones restreintes

Le manque d'infrastructures dans les cinq parties du Proche-Orient entrava gravement le mouvement et le ravitaillement des gros corps

© 2008 GMT Games, LLC

de troupes (GUC). Ces *zones restreintes* sont: 1) la Syrie/Palestine (y compris le Sinaï), 2) la Mésopotamie; 3) l'Azerbaïdjan; 4) l'Arabistan, et 5) la Grande Perse, comprenant : La Perse neutre, les 3 régions perses, l'Asie centrale et l'Afghanistan.

18.1.1 Organisation des GUC

Les GUC peuvent être organisées (voir 18.3) dans les zones restreintes, mais seulement dans des espaces reliés par voie ferrée vers une source de ravitaillement amie et contrôlée ou (pour le PA seulement) vers un port ravitaillée ami.

18.1.2 Nombre limité de GUC

a. Il y a un nombre maximum de GUC que chaque joueur peut ravitailler dans chaque zone restreinte, en fonction du niveau d'engagement dans la guerre du joueur comme indiqué sur ce tableau (bien que pendant la guerre totale, le joueur PC doit également jouer l'évènement "*Berlin-Baghdad Railroad*" avant qu'il puisse avoir trois GUC dans une zone restreinte).

	MOBILISATION	*GUERRE LIMITEE*	*GUERRE TOTALE*
Nombre maximum de GUC par zone restreinte *(par joueur):*	**1**	**2**	**3** – Le joueur PC doit d'abord jouer l'évènement "*Berlin-Baghdad Railroad*" (18.2.2)

b. Cette limitation est par zones restreintes et par joueur. *Exemple : Au cours de la guerre totale, les joueurs PA et PC peuvent chacun avoir 3 GUC en Syrie/Palestine/Sinaï, 3 GUC en Mésopotamie, et 3 dans la Perse neutre.*

Cette limitation comprend les GUC sur les têtes de pont menant vers un espace dans une de ces zones.

c. Si un joueur a plus de GUC dans une zone restreinte que permis (même si en raison d'une retraite), il doit éliminer définitivement toutes les GUC en excès comme si elles étaient non ravitaillées. Le joueur propriétaire choisit quelles GUC sont éliminées définitivement.

18.2 Voies ferrées incomplètes

Certains tronçons de voie ferrée sur la carte ne sont pas encore construits. Ces connexions peuvent toujours être utilisées pour le mouvement normal et le RS des PUC, mais elles ne peuvent pas être utilisées comme voies ferrées jusqu'à ce que certains évènements soient joués. Ainsi, avant ces évènements, ces connexions ne peuvent pas être utilisées pour le RS par une GUC; pour le mouvement d'une GUC à travers un espace de désert (voir 11.1.2.d); pour les GUC combattant ou s'organisant dans les espaces de désert (voir 12.3.3 et 18.3.1.a); pour les PUC faisant un RS à travers des déserts (voir 13.12.2).

18.2.1 Voie ferrée du Sinaï





Au début du jeu, la voie ferrée du Sinaï (les liaisons entre Ismaïlia et Gaza/Beersheba) n'est pas encore construite. Lorsque l'évènement "*Murray Takes Command*" est joué, placez le marqueur "*Sinaï Railroad*" (côté "En construction" (*Being Built*)) trois tours après sur la piste de tour. Au début de ce tour, la voie ferrée du Sinaï est terminée pour une utilisation par le joueur PA uniquement. Placez le marqueur "*Sinaï Railroad*" (face "Terminé" (*completed*)) sur la carte à côté de la voie ferrée. Pour le reste du jeu, le joueur PA peut utiliser la voie ferrée pour organiser les GUC, pour le RS, et pour le mouvement et le combat dans les espaces de désert.

Note de conception : Les Turcs n'auraient jamais pu ravitailler leurs GUC dans le désert du Sinaï, même si la voie ferrée avait été capturée, parce que les Britanniques avaient également construit un aqueduc d'eau douce qui accompagnait la voie ferrée. Ils pompaient les eaux du Nil pour la conduire à travers le Sinaï. Cette eau était la véritable raison pour laquelle les GUC PA pouvaient alors fonctionner dans le désert – et les Britanniques auraient coupé l'eau si l'aqueduc avait été capturé par les Turcs.

18.2.2 Voie ferrée Berlin-Bagdad

Cet évènement a trois effets.

- Les tunnels de la voie ferrée incomplète adjacents à Adana et à Alep sont immédiatement achevés et fonctionnent pleinement en tant que voie ferrée, même si actuellement sous contrôle allié.
- +1 PV.
- Jusqu'à 3 GUC TU peuvent désormais opérer dans chaque zone restreinte.

18.3 Organisation des GUC

Si une nation a une GUC dans la case des corps actifs alors les PUC de cette nationalité qui occupent le même espace peuvent être "combinées" en une GUC.

Note de conception : Ceci simule l'ajout de corps actifs spécialisés (par exemple, du personnel de commandement, de l'aérien, des hôpitaux, des communications, de l'artillerie, des mitrailleuses, des ingénieurs) vers des PUC existantes, augmentant ainsi leur cohésion et leur efficacité de combat.

18.3.1 Où organiser les GUC

Une GUC peut être organisée dans un espace ravitaillé, sous contrôle ami qui contient 2 ou 3 PUC régulières de même nationalité que la GUC. Il y a des exceptions :

a. Les GUC ne peuvent s'organiser dans le désert que si cet espace est relié par voie ferrée à une source de ravitaillement contrôlée et amie ou (pour le joueur PA) un port ravitaillé sous contrôle PA.

b. Les GUC TU et BU ne peuvent pas s'organiser dans un espace de marécage (car elles ne peuvent pas entrer dans les marécages).

c. Les GUC ne peuvent pas s'organiser dans une région qui n'est pas reliée à la carte par voie ferrée. Ainsi, les GUC ne peuvent pas être organisées en Asie centrale, en Afghanistan, dans les trois régions perses, en Inde, et au Baloutchistan (les deux derniers représentent les frontières de l'Inde britannique).

d. Les GUC TU ne peuvent pas s'organiser en Egypte. Voir également 18.1.1 pour les conditions d'organisation des GUC dans les régions restreintes.

e. Les PUC qui sont en ravitaillement limité ne peuvent pas s'organiser en GUC. Les unités en ravitaillement perturbé peuvent s'organiser (pour le coût supplémentaire ordinaire nécessaire pour activer l'espace).

Note de conception : Ceci simule le manque d'infrastructures pour soutenir facilement des formations à grande échelle dans ces régions. Le fait est qu'historiquement, aucun corps ne fut organisé dans ces zones.

18.3.2 Processus d'organisation des GUC



a. Une GUC à pleine force est organisée de 3 PUC régulières de la même nationalité que la GUC.

b. Une GUC à force réduite est organisée de 2 PUC régulières de la même nationalité que la GUC.

c. Dans les deux cas, la première des deux PUC utilisée doit être exactement du même type que la GUC (par exemple, infanterie d'élite), mais de meilleures PUC peuvent être substituées. E*xemple : l'infanterie d'élite peut être utilisée à la place de l'infanterie régulière lors de l'organisation d'une GUC d'infanterie régulière. Cependant, l'infanterie régulière ne peut pas être utilisée pour organiser une GUC d'infanterie d'élite.*

- A cet effet, les divisions d'infanterie TU sont considérées comme meilleures que les divisions d'infanterie TU-A.
- Les PUC irrégulières et les tribus ne peuvent pas être utilisées.

© 2008 GMT Games, LLC

- Aucune PUC spéciale ne peut être utilisée pour organiser une GUC (pas même lors de l'organisation d'une GUC spéciale).
- Lorsque vous organisez une GUC spéciale, utilisez de l'infanterie régulière (y compris l'infanterie TU-A) ou de l'infanterie d'élite, non compris l'infanterie TU-A (pour les 2 premières PUC utilisées. l'infanterie TU-A peut cependant être utilisée comme une 3ème PUC voir ci-dessous).
- Les PUC utilisées n'ont pas besoin d'être à pleine force – Les PUC réduites peuvent s'organiser dans une GUC à pleine force.

d. Lorsque vous organisez une GUC à pleine force, la troisième PUC utilisée peut être une unité de combat régulière de la même nationalité, même d'un type plus mauvais, avec 18.3.2.c 2 et 18.3.2.c 3 qui s'appliquent toujours. *Exemples : (1) Une GUC d'infanterie régulière pourrait être organisée en utilisant deux PUC d'infanterie régulière et une PUC de cavalerie; (2) Une GUC d'infanterie régulière pourrait être organisée d'une PUC d'infanterie régulière et de deux PUC d'infanterie d'élite; (3) Une GUC réduite TU-A pourraient être organisée en utilisant deux PUC d'infanterie TU-A ou en utilisant une PUC d'infanterie et une PUC d'infanterie d'élite TU.*

e. Lors de la construction d'une GUC à pleine force BR, IN ou ANZ, la troisième PUC peut être de n'importe quelle nationalité de l'Empire britannique (BR, IN ou ANZ) au choix du joueur PA. *Exemples : (1) Une GUC à pleine force ANZ de cavalerie pourrait être organisée en utilisant deux PUC de cavalerie ANZ et une PUC réduite d'infanterie IN; (2) Une GUC à pleine force d'infanterie BR pourrait être organisée en utilisant deux PUC réduites d'infanterie BR et une PUC de cavalerie ANZ.*

f. Les PUC utilisées pour organiser une GUC doivent commencer le round d'action dans le même espace et être activées pour le mouvement. Les unités s'organisant dans une GUC ne peuvent pas se déplacer, mais les autres unités dans cet espace peuvent se déplacer.

g. Seules les GUC qui sont dans la case des corps actifs peuvent être organisées. Les GUC dans la case des unités remplaçables/éliminées ne reviennent *jamais* sur la carte lors de l'organisation. Elles reviennent sur la carte seulement en étant reconstruites à l'aide de PR pendant la phase de remplacement.

h. Lors de l'organisation d'une GUC à pleine force, prenez une GUC de la case des corps actifs, enlevez 3 PUC du même espace sur la carte, et placez la GUC dans cet espace. Ensuite, placez une des PUC enlevées dans la case des réserves (au choix du joueur), une dans la case des unités éliminées/remplaçables, et enlevez la troisième GUC du jeu (l'unité de GUC elle-même représente l'effectif de deux de ces PUC, avec la troisième PUC en réserve).

i. Lors de l'organisation d'une GUC réduite, prenez une GUC de la case des réserves, retirez les deux PUC du même espace sur la carte, et placez la GUC (réduite face vers le haut) dans cet espace. Ensuite, placez une des PUC dans la case de réserve (au choix du joueur) et retirez l'autre PUC du jeu.

18.4 Restrictions du front des Balkans



Note de conception : Les deux camps hésitèrent à lancer de grandes offensives dans les Balkans pour plusieurs raisons. Les Allemands étaient heureux de se concentrer ailleurs et d'utiliser des Bulgares pour bloquer des troupes PA dans une diversion – par conséquent, les Allemands ne souhaitaient pas réellement endommager les unités PA en Grèce trop fortement, de peur qu'elles soient retireés et expédiées en France. Les PA craignaient que les Grecs puissent se soulever sur leurs arrières et coupent leurs lignes de ravitaillement. De nombreux politiciens et généraux estimèrent que les Balkans furent une perte totale de ressources.

18.4.1 Restrictions PA

Les unités PA se ravitaillant uniquement depuis un port grec ne peuvent effectuer qu'une seule attaque dans les Balkans par round d'action. Plus d'un espace peut être activé pour le combat, mais toutes les unités attaquantes doivent attaquer le même espace en défense. Cette restriction est levée par l'évènement "D'ESPEREY". *Exception : Une OM PA dans les Balkans permet une attaque BR contre un espace différent, comme le souhaite le joueur PA.* Il n'y a pas de restrictions pour l'activation pour le mouvement.

18.4.2 Restrictions PC

Les unités PC ne peuvent également conduire qu'une seule attaque dans ou vers la Grèce par round d'action. Plus d'un espace peut être activé pour le combat, mais toutes les unités attaquantes doivent attaquer le même espace en défense. Cette restriction est levée par le jeu de l'évènement "*ROBERTSON*". *Remarque : Rappelez-vous que les GUC BU et TU ne peuvent pas entrer dans les marécages, ce qui peut rendre un peu plus difficile la capture et la prise de Salonique.*

18.4.3 Restrictions serbes

Après l'effondrement de la Serbie, les unités SB ne peuvent attaquer que vers les espaces en Grèce et en Serbie jusqu'à ce que Belgrade soit reprise. Une fois que Belgrade est à nouveau sous contrôle PA. Les unités SB peuvent se déplacer ou attaquer partout dans les Balkans.

18.4.4 Les unités "Balkans uniquement"

Les unités marquées comme "*Balkans uniquement*" [l'indicateur "B"] ne peuvent pas se déplacer, attaquer, faire un RS, ou être placées, reconstruites, organisées en dehors des Balkans.

18.5 Le Turc revient en Autriche

L'évènement "*FALKENHAYN-ENVER SUMMIT*" permet à un jeu particulier de circonstances de se produire *si* le joueur PC utilise la carte *immédiatement* pour faire le RS d'*une* GUC TU (ou TU-A) vers la Galicie (en respectant les règles normales pour le RS, y compris l'utilisation des voies ferrées).

a. De façon abstraite, la GUC TU en Galicie est impliquée dans de violents combats sur le front russe. Elle doit faire un jet de dé pour les pertes de combat à chaque tour pendant la phase d'attrition (à moins que la Révolution russe ait atteint le niveau 4 auquel cas aucun jet n'est nécessaire) et souffrent d'un pas de perte si un nombre supérieur au facteur de perte de la GUC est obtenu avec un dé à 6 faces. Si la GUC est déjà réduite quand elle doit prendre un pas de perte, retirez-la et remplacez-la par une PUC, selon les règles normales de combat.

Remarque : aucun MJD ne peut influer sur ce jet de dé.

b. Au cours de chaque tour d'été, si cette GUC TU est en Galicie au cours de la phase d'état de guerre, le joueur PC gagne 1 PV. Une PUC TU en Galicie ne répond pas à cette exigence.

c. Une GUC TU ne peut jamais entrer ou être organisée en Galicie, sauf par le jeu l'évènement "*FALKENHAYN-ENVER SUMMIT*". Ainsi, une seule GUC TU par partie peut être en Galicie.

d. Une fois que la GUC TU est retirée de la Galicie (par le Mouvement, un RS, une attrition, ou un combat), une GUC TU (ou TU-A) *ne* peut *jamais* revenir ou être reconstruite en Galicie.

e. Bien entendu, la GUC TU en Galicie peut utiliser des PR pour rester intacte, tant qu'elle peut tracer une route de ravitaillement vers la Turquie.

f. Ne gagnez pas de PV, si la Révolution russe a atteint le niveau 4.

Note de conception : Une excellente GUC TU en Galicie a joué un rôle essentiel dans l'arrêt de l'offensive russe de Brusilov, qui a essayé de conduire l'Autriche-Hongrie hors de la guerre. Ceci est particulièrement intéressant car les Autrichiens et les Turcs étaient des ennemis héréditaires. L'Autriche a refoulé les Turcs des portes de Vienne en 1683, puis les a chassé d'Europe centrale, et entretenait une rivalité permanente entre eux dans les Balkans.

18.6 Invasions par mer

18.6.1 Règles générales

Le joueur PA peut jouer au maximum une carte d'invasion par tour qui ne soit pas un tour d'hiver. L'évènement "*CHURCHILL PREVAILS*" est un pré-requis (voir 18.11.3). *Exception : L'invasion* "PROJECT ALEXANDRIA" *n'a pas de pré-requis, à cause de sa petite échelle, mais* "EGYPTIAN COUP" *est un pré-requis.*

© 2008 GMT Games, LLC

- Les marqueurs de tête de pont listés sur une carte d'invasion sont placés dans la case des réserves ou sur la carte, comme indiqué.
- Les nouvelles unités ou les unités ayant fait un RS comme résultat d'une carte d'invasion sont placées soit sur *une seule base insulaire sous contrôle PA* (Lemnos, Chypre ou Bahrein), directement sur un marqueur de tête de pont, ou dans la case des réserves (ou la case des corps actifs), comme indiqué. *Rappelez-vous : Les limites d'empilement ne s'appliquent pas sur une base insulaire.*
- Le nom de la carte d'invasion ne signifie pas que le joueur PA doit utiliser la carte à l'endroit historique – il peut placer les unités dans n'importe quelle base insulaire ou tête de pont sous contrôle PA, comme indiqué sur la carte.
- Les cartes d'invasion peuvent être utilisées comme des évènements de renforts normaux BR (même si "*CHURCHILL PREVAILS*" n'a pas été joué – voir 18.6.5), bien que des marqueurs têtes de pont sur la carte soient perdus.

18.6.1.1 Avec l'exception de "*PROJECT ALEXANDRIA*" et de "*KITCHENER'S INVASION*", la carte d'invasion indique la constitution initiale de forces d'invasion. L'invasion en cours commence lors d'un round d'action suivant du joueur PA en choisissant comme suit :

a. S'il y a un marqueur de tête de pont dans la case des réserves, une nouvelle invasion peut commencer. Le joueur PA fait ce qui suit :

- Il place le marqueur de tête de pont sur l'espace de tête de pont de son choix.
- Il active une pile d'unités pour le mouvement sur la base insulaire voisine de la tête de pont.
- Il avance cette pile d'unités vers un marqueur de tête de pont vide. C'est le débarquement initial sur la plage, et les unités ne peuvent pas bouger plus loin lors de ce round d'action.
- La pile peut se diviser entre plusieurs têtes de pont, ou certaines peuvent bouger ailleurs. Tout ceci nécessite pour créer la tête de pont qu'il y ait au moins une PUC qui s'y déplace.
- Plus d'une invasion peut commencer sur le même round d'action, aussi longtemps qu'il y a assez de marqueurs de têtes de pont dans la case de réserve.

Note de conception : Les espions ottomans étaient au courant des troupes PA rassemblées pour les invasions sur les sites comme Lemnos. Une fois que l'invasion a commencé, les unités alliées avaient tendance à s'arrêter sur le rivage, même s'il n'y avait aucune réelle opposition, donnant aux troupes ottomanes le temps de répondre.

b. Lors des rounds d'action suivants, quand un marqueur de tête de pont est déjà sur un espace de tête de pont, deux choses peuvent arriver :

- Les unités sur la tête de pont peuvent s'activer pour le mouvement ou le combat, selon les règles normales. Elles peuvent ensuite soit bouger vers l'intérieur (si inoccupé), soit attaquer.
- Les unités sur la base insulaire voisine peuvent soit 1) renforcer les unités sur l'espace de tête de pont (dans les limites d'empilement) soit 2) bouger à travers l'espace de tête de pont, en le considérant comme un espace normal (c'est-à-dire, que lors des tours suivants il ne sera plus nécessaire pour les unités qui viendront de la base insulaire de s'arrêter sur la tête de pont).

c. Les unités sur les bases insulaires doivent s'organiser dans des piles et ensuite être activées par pile pour le mouvement, avec le coût en OPS pour chaque pile calculé en prenant en compte uniquement les unités de cette pile. C'est la même procédure utilisée pour l'activation des unités dans les régions.

Exemple : Les unités FR et BR sont sur Lemnos, mais le joueur PA active une seule pile d'unités BR pour 1 OPS, la présence d'unités FR n'ayant aucun effet sur le coût d'activation. Il pourrait également activer une pile d'unités FR pour un autre OPS. Si, pour de futurs combats, il a organisé deux piles mixtes d'unités FR et BR, chaque pile coûterait 2 OPS pour s'activer, selon les règles normales qui régissent les piles de nationalités différentes.

18.6.1.2 Les unités PA sur le rivage ou sur un espace de tête de pont ne peuvent revenir vers une base insulaire que dans deux cas:

- le repli volontaire, soit "sous le feu", soit "repli de sécurité" (voir 18.6.2);
- la retraite après combat.

Note de conception : Les invasions étaient en grande partie des affaires à sens unique, et les replis depuis des têtes de pont quand elles étaient sous le feu étaient très difficiles – l'objectif était de combattre avec tout son courage et de prendre le contrôle d'un port. En résumé, il n'y avait pas de marche arrière sans perte de prestige et de matériel.

18.6.1.3 Les limites d'empilement ne s'appliquent pas sur les bases insulaires mais elles s'appliquent sur les espaces de tête de pont.

18.6.1.4 Le nombre de marqueurs de tête de pont est absolu. Seuls les marqueurs de tête de pont dans la case des réserves peuvent être utilisés pour placer une tête de pont sur la carte. Une fois retiré de la carte, un marqueur de tête de pont est retiré de la partie. Aucun marqueur de tête de pont supplémentaire ne devrait être créé.

18.6.1.5 Restrictions de l'hiver : Durant l'hiver, Les cartes d'invasion ne peuvent pas être jouées (à moins qu'elles soient jouées comme renforts BR), Les marqueurs de tête de pont ne peuvent pas être placés, et les replis volontaires ne peuvent pas être réalisés. Les têtes de pont existantes peuvent être activées pour le mouvement ou le combat pendant l'hiver. *Exception : La Division RU de la mer Noire peut effectuer un assaut amphibie pendant l'hiver (voir18.6.6).*

18.6.1.6 Politique syrienne : En raison de la rivalité franco-britannique et de l'opposition des arabes, il y a +1 PV et +1 point de pénalité au Jihad pour la *première* fois qu'un marqueur de tête de pont est installé à côté de la Syrie. Toute invasion suivante de la Syrie n'apporte pas cette pénalité. *Notez que cela ne s'applique pas à une invasion depuis Chypre vers Adana (qui n'est pas en Syrie).*

18.6.1.7 Sous-marins allemands en Méditerranée : Cette carte interdit l'envoi de renforts alliés en mer Égée le tour où elle est jouée. Cela comprend les cartes qui ajoutent des troupes mais ne disent pas explicitement "renforts" (par exemple "*ALLIED SOLIDARITY*", "*MURRAY TAKES COMMAND*", "*SERBS RETURN*"). Cependant, les cartes d'invasion jouées comme des invasions n'empêchent pas de débarquer en mer Egée par *"GERMAN SUBS IN THE MED"*, et tout RS associé est encore permis. Si une carte d'invasion est jouée comme renforts BR, les troupes ne peuvent pas débarquer en mer Egée, si *"GERMAN SUBS IN THE MED"* a été joué plus tôt dans le tour.

18.6.1.8 Guerre sous-marine sans restriction : Cet évènement rend les évènements d'invasion PA (y compris le projet Alexandrie) injouable comme invasions (ils peuvent encore être joués comme renforts, et les marqueurs tête de pont dans la case de réserve sont retirés du jeu (voir également 18.6.5).

18.6.2 Replis volontaires

18.6.2.1 Sous le feu : Le joueur PA peut déclarer l'échec d'une invasion. Il active pour le mouvement toutes les autres unités ravitaillées à travers une tête de pont particulière et adjacente aux unités ennemies, et déplace ses unités vers la base insulaire. Le joueur enlève ensuite le marqueur de tête de pont, et le niveau du Jihad augmente de +1.

- Cette pénalité de +1 au Jihad se produit également si le joueur PA fait un RS par mer de la dernière unité PA ravitaillée uniquement via un port de l'Empire ottoman, l'Empire, y compris une tête de pont.
- Lorsque les unités repliées se déplacent sur la base insulaire, ils doivent cesser le mouvement. *Remarque : Dans les rounds d'action suivants, ces unités pourront se déplacer vers ou à travers une autre tête de pont (y compris en commençant une nouvelle invasion).*
- Toute GUC repliée "sous le feu" est éliminée de façon définitive et doit immédiatement se *désorganiser* – se décomposer en PUC. Une GUC à pleine force est remplacée par 3 PUC, et une GUC réduite

© 2008 GMT Games, LLC

est remplacée par 2 PUC. *Remarque : Les règles optionnelles en 19.2 expliquent comment désorganiser une GUC et çà doit être utilisé dans le cas d'un repli.*

- Ensuite, toutes les unités à pleine force repliées (y compris les PUC utilisées pour désorganiser les GUC) sont immédiatement réduites. Les PUC déjà réduites ne perdent pas de pas supplémentaire.
- Enfin, sur les têtes de pont hors-Balkans, pour chaque GUC et pour chaque 3 PUC repliée, ajouter 1 Bonus de PR TU sur la piste d'enregistrement général (sans ajustement du marqueur de PR Max TU) en raison du ravitaillement

Note de conception : Les unités alliées à Gallipoli se replièrent sous le feu en Décembre 1915 avant le début de l'hiver. Trois corps se sont repliés sans perte, malgré les prévisions de 50% de pertes . Le repli coûta du prestige aux alliés, réduisit l'efficacité au combat des unités repliées, et encouragea le jihad Les Turcs trouvèrent des mois de ravitaillement abandonnés.

18.6.2.2 Repli de sécurité : Les unités PA se ravitaillant uniquement par une tête de pont et adjacentes à des unités ennemies peuvent s'activer pour le mouvement et revenir vers la base insulaire, en s'arrêtant quand elles atteignent la base insulaire. Dans ce cas, les GUC ne sont pas désorganisées en PUC les composant, et les unités ne sont pas réduites. Cependant, si la dernière unité se ravitaillant via cette tête de pont hors-Balkan s'en va, +1 au Jihad.

18.6.2.3 RS – Rappel : Seules les PUC dans un port peuvent faire un RS par mer. Les GUC ne peuvent jamais le faire. Les têtes de pont sont des ports.

18.6.3 Occupation ennemie de têtes de pont vides

- Si une unité PC se déplace sur un marqueur de tête de pont vide pendant le mouvement, la tête de pont est détruite et le niveau du Jihad augmente de +1 si la tête de pont était en dehors des Balkans.
- Si une unité PC se déplace sur un marqueur de tête de pont suite à une avance après combat, la tête de pont est détruite et le niveau du Jihad augmente de +2 si la tête de pont était en dehors des Balkans. En outre, pour chaque GUC et pour chaque 3 PUC détruites ou repliées lors du combat, si la tête de pont était en dehors des Balkans, ajouter 1 de bonus de PR TU sur la piste d'enregistrement général (sans ajustement du marqueur de PR Max TU).
- Dans tous les cas, l'unité PC est remise dans l'espace à partir duquel elle est entrée sur la tête de pont.

18.6.4 Enlèvement volontaire d'une tête de pont sans repli de troupes

Le joueur PA peut supprimer un marqueur de tête de pont vide à son tour sans pénalité et sans coût, pour autant que cela n'entraîne pas le repli des unités vers une base insulaire et ne place pas toutes les unités PA sans ravitaillement (par exemple, cela pourrait être fait si les unités PA d'invasion ont capturé un port). Le joueur PC ne reçoit aucune récompense.

18.6.5 Les cartes d'invasion comme renforts

Une carte d'invasion peut être jouée comme s'il s'agissait d'un évènement de renforts BR, même pendant les tours d'hiver et même si l'évènement "*Churchill Prevails*" n'a pas encore été joué (voir 18.11.3). Lorsque cela se produit, les unités figurant sur la carte sont placées comme s'il s'agissait d'un évènement de renfort normal BR, et c'est noté ainsi sur la planche de rounds d'action. Le joueur PA perd les marqueurs de tête de pont figurant sur la carte.

18.6.6 Assaut amphibie russe



Une fois par partie, la division RU de la mer Noire peut réaliser un assaut amphibie. Cette unité doit s'activer pour le combat dans un port de la mer Noire et peut ensuite se déplacer pour occuper un port vide sous contrôle ennemi de la mer Noire, y compris le fort du Bosphore ou à Trabzon, soit de celui qui est alors assiégé par cette unité seule, en exception aux règles normales de siège (grâce à l'aide de la flotte RU de la mer Noire). Cet assaut amphibie peut se produire pendant l'hiver.

- Après l'invasion effectuée par la division de la mer Noire, retournez le marqueur d'assaut amphibie RU pour indiquer que cette capacité spéciale ne peut plus être utilisée.
- Si elle assiège l'un des forts, jetez les dés pour les résultats de siège, comme d'habitude (voir 15.2), en traitant la division de la mer Noire comme si c'était 3 PUC (en termes de maintien du siège).
- Tandis que le fort est assiégé, il peut être traité comme un port PA ami, permettant à d'autres unités RU de faire des RS vers ou depuis celui-ci (y compris le déplacement de la division de la mer Noire). Le joueur PC ne reçoit aucun avantage d'un tel RS.
- Si elle est forcée de retraiter depuis ou à travers un port, la division de la mer Noire peut toujours retraiter par la mer vers un port sous contrôle PA sur cette même mer.

Note de conception : Les Turcs redoutaient beaucoup un débarquement RU dans le Bosphore, mais le débarquement fut fait derrière les lignes turques près de Rize, coupant la retraite des Turcs et ouvrant la route de Trabzon. Jamais plus la flotte russe de la mer Noire ne coopéra aussi pleinement avec l'armée russe.

18.7 Soulèvement arménien



Lorsque l'évènement "*Armenian Uprising*" se produit, placez l'unité irrégulière de soulèvement arménien dans un espace avec un "A" bleu qui contient des unités PA ou qui est vide (cette dernière pourrait changer le contrôle de l'espace). Placez les trois marqueurs du soulèvement arménien dans trois espaces marqués d'un "A", même si les unités PC sont présentes (sans changement de contrôle de l'espace) – un des marqueurs du soulèvement peut être placé dans le même espace que l'unité de soulèvement arménien. *Remarques : 1) L'unité irrégulière arménienne peut être placée sur un espace de PV avec un "A" bleu; 2) Les espaces marqués avec un "A" bleu représentent les zones avec d'importantes populations arméniennes.*

- L'unité de soulèvement arménien est ravitaillée dans tout espace en Anatolie, au Caucase et en Russie et ne peut pas quitter ces zones. Si elle est forcée de retraiter hors de ces zones, l'unité est définitivement éliminée.
- Un espace de PV capturé par l'unité de soulèvement arménien compte comme espace de PV RU. *Souvenez-vous : Une unité irrégulière n'exerce qu'un contrôle partiel sur un espace aussi longtemps qu'elle reste dans cet espace.*
- Si le joueur PC ne joue jamais "*Pan-Turkism*", le soulèvement arménien ne peut pas se produire.

18.8 Pays neutres

Les unités des joueurs ne peuvent ni bouger vers ni attaquer un pays neutre. Une fois qu'un pays entre en guerre, les deux joueurs peuvent y entrer pour le reste de la partie. *Exceptions : voir les règles ci-dessous pour la Grèce, l'entrée PC précoce dans l'Afghanistan neutre, et pour les entrées des deux joueurs en Perse neutre dans les scénarios 1914.*

18.8.1 Grèce

18.8.1.1 Règles générales

a. Même si la Grèce est neutre, les deux joueurs peuvent entrer librement dans le pays. Les unités GR commencent sur la carte, mais aucun joueur ne peut les déplacer à moins d'être allié avec la Grèce. *Exception : L'évènement "Treachery at Ft. Rupel" permet au joueur PC de repositionner deux unités GR..*

b. Les unités GR sont ravitaillées partout en Grèce et peuvent être reconstruites dans tout espace en Grèce qui n'est pas occupé par des unités ennemies (même si l'espace est sous-contrôle ennemi). En dehors de la Grèce elles ne sont ravitaillées que si elles peuvent tracer une ligne jusqu'à une source de ravitaillement de la puissance les contrôlant. Les unités GR peuvent être réparées et reconstruites à l'aide de PR PA-allié, BR, PC-allié, ou GE.

c. Les unités des deux joueurs peuvent entrer en Grèce alors qu'elle est neutre, sans violer la neutralité grecque, tant que les unités n'entrent pas dans Athènes:

© 2008 GMT Games, LLC

- Les unités PA peuvent se déplacer *au travers des* espaces contenant des unités GR (ou n'importe quel espace sans unité ennemie) et tracent une ligne de ravitaillement à travers les espaces vides et/ou les unités GR, mais les unités PA ne peuvent pas *terminer* un mouvement dans un espace avec des unités grecques.
- Le joueur PC n'a pas ce privilège, mais les unités PC peuvent entrer en Grèce et tracer une ligne de ravitaillement à travers des espaces vides en Grèce.
- Les joueurs peuvent s'attaquer les uns les autres en Grèce, mais une attaque contre une unité grecque poussera immédiatement la Grèce à s'allier avec le joueur adverse.

d. Tandis que la Grèce est neutre, Salonique peut devenir un port PA de deux façons:

- Lors de la première entrée en jeu, le Corps grec de Défense Nationale (CND) peut être placé dans Salonique vide ou sous contrôle PA.
- Les unités PA peuvent se déplacer vers Salonique à travers une tête de pont (une "invasion" pacifique de la Grèce).
- Aucune des méthodes ne violent la neutralité de la Grèce. Dans les deux cas, l'espace de Salonique est ensuite entièrement contrôlé par le joueur PA

18.8.1.2 L'entrée en guerre de la Grèce

a. La Grèce peut s'allier avec n'importe quel joueur, en fonction des circonstances.

- Quand un joueur attaque une unité GR neutre ou entre dans Athènes neutre (pour une raison quelconque), la Grèce s'allie avec son adversaire.
- La Grèce devient un allié PA lorsque l'évènement "*GREECE*" est joué (à moins que le joueur PC contre rapidement en jouant l'évènement "*KING CONSTANTINE*").
- La Grèce neutre devient un allié PC si l'évènement "*KING CONSTANTINE*" est joué quand (1) une unité PC est à Larissa – et/ou – (2) quand tous les espaces de PV non-grecs dans les Balkans sont sous contrôle PC ou neutre. *Remarque : la Grèce devient aussi un allié PC si l'évènement "*KING CONSTANTINE*" est joué pour contrer l'évènement PA "*GREECE*" alors que la condition préalable existe.*
- Une fois que la Grèce devient un allié PC, la carte "*GREECE*" ne peut jamais être jouée comme évènement, excepté pour l'état de guerre seulement.

b. Si la Grèce s'allie avec un joueur, tous les espaces inoccupés en Grèce se convertissent immédiatement au contrôle de ce joueur. Si Athènes n'est pas occupée par une unité ennemie, le joueur gagne le contrôle d'Athènes et enregistre immédiatement ses PV en sa faveur. Il gagne également le contrôle de toutes les unités GR. *Remarque : l'unité CND appartient toujours au joueur PA.*

c. Si la Grèce devient un allié PC, les unités PA ne peut plus tracer de ligne de ravitaillement au travers des unités GR ou des espaces sous contrôle PC en Grèce, y compris les espaces qui sont passés sous le contrôle PC en raison de la nouvelle alliance. *Remarque: Ceci peut interférer avec les lignes de ravitaillement PA.*

18.8.1.3 Effondrement grec

La Grèce ne s'effondre jamais. Même si Athènes est occupée, les unités GR fonctionnent normalement et peuvent être reconstruites. *Remarque : Puisque les unités GR sont toujours ravitaillées partout en Grèce et peuvent être reconstruites dans tout espace vide ou sous contrôle ami en Grèce, la guérilla est une option viable.*

18.8.2 La Bulgarie

18.8.2.1 Règles générales

- Les unités BU tracent une ligne de ravitaillement jusqu'à toute source de ravitaillement PC (mais ne peuvent utiliser les PR et faire des RS que si la ligne de ravitaillement va jusqu'à Sofia).
- Les unités BU *ne* peuvent *jamais* faire de RS par mer.
- Les unités BU *ne* peuvent *jamais* entrer en Turquie, à moins d'y être forcées par une retraite – mais si c'est le cas, elles ne peuvent pas se déplacer volontairement plus profondément en Turquie.
- Les unités BU sont reconstruites uniquement à Sofia sous contrôle PC.

18.8.2.2 Entrée en guerre bulgare

Lorsque l'évènement "*BULGARIA*" est joué, tous les unités BU, SB, GE et AH énumérées sous la rubrique "Entrée bulgare" sur la carte d'installation sont placées sur la carte. NB : Il y a 1 PUC BU à Sofia. La réserve a 2 PUC BU.

Note de conception : Les Puissances Centrales programmèrent leur attaque finale contre la Serbie pour correspondre avec l'entrée en guerre de la Bulgarie.

18.8.2.3 Effondrement bulgare

La Bulgarie s'effondre si le joueur PA contrôle Sofia pendant la phase d'état de guerre. Lorsque la Bulgarie s'effondre, retirez toutes les unités BU, y compris la GUC XI Armée GE-BU, en les remplaçant par une PUC d'infanterie GE de la case de réserve, si disponible.

18.8.3 La Serbie

18.8.3.1 Règles générales

a. Les unités SB sont ravitaillées partout en Serbie. Elles peuvent également tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement BR ou un port sous contrôle PA sur la mer Egée.

b. Avant l'effondrement serbe, Les unités SB reconstruites peuvent être placées à Belgrade sous contrôle PA, à Nis, à Lemnos, et à Salonique sous contrôle PA.

c. Après l'effondrement serbe, Les unités SB ne peuvent pas être reconstruites jusqu'à ce que l'évènement "*THE SERBS RETURN*" soit joué (et ensuite seulement à Salonique ou Lemnos sous contrôle PA, jusqu'à ce que Belgrade soit reprise, après quoi les unités SB peuvent à nouveau être construites à Belgrade et à Nis). L'évènement "*THE SERBS RETURN*" ne peut pas être joué au même tour où l'effondrement serbe a été déclaré pendant la phase d'état de guerre du tour – après la phase d'action.

18.8.3.2 Entrée en guerre de la Serbie

La Serbie entre en guerre, quand l'évènement "*BULGARIA*" est joué. Les deux joueurs peuvent ensuite entrer en Serbie pour le reste de la partie. Pour le placement des unités SB, voir "Entrée bulgare" sur la carte d'installation.

18.8.3.3 Effondrement serbe (une fois seulement par partie)

a. La Serbie s'effondre lorsque Belgrade est sous contrôle PC et que le joueur PA souhaite annoncer l'effondrement serbe, ***OU*** lorsque (1) Belgrade et Skopje sont sous contrôle PC et (2) qu'il n'y a pas de GUC SB en Serbie. Les espace(s) sous contrôle PC dans les Balkans. *Remarque : Si l'évènement "ROMANIA" a été joué et que la Roumanie ne s'est pas encore effondrée, l'Alpenkorps GE reste aussi.*

- Pendant la phase d'état de guerre de ce tour, retirez du jeu toutes les GUC SB; Les PUC SB incapables de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un port sous contrôle PA; et toutes les unités GE et AH qui sont entrées suite à l'évènement "*Bulgaria*", à l'exception de la 11ème armée, le QG Mackensen, l'artillerie lourde, et les 2 PUC d'infanterie GE. Si la Roumanie a été jouée et qu'elle ne s'est pas effondrée, vous pouvez choisir laquelle des deux divisions AH enlever de celles présentes sur la carte ou dans les réserves ou dans la case Eliminées. Le joueur PC peut ensuite (sans coût) faire un RS jusqu'à deux unités PC dans les Balkans vers tout espace sous contrôle PC dans les Balkans. *Remarque : Si l'évènement "*ROMANIA*" a été joué et si la Roumanie ne s'est pas encore effondrée, l'Alpenkorps GE reste* aussi.
- Les autres effets de l'effondrement serbe comprend : (1) +1 PV immédiatement, en raison de la perte de prestige PA, s'il n'y a pas d'unités BR en Grèce ou en Serbie – Les têtes de pont ne sont pas considérées comme en Grèce; Lemnos n'est pas en Grèce non plus; (2) Les unités SB ne peuvent pas utiliser de PR jusqu'à ce que l'évènement "*THE SERBS RETURN*" soit joué; (3) Les unités SB ne

© 2008 GMT Games, LLC

peuvent attaquer des espaces qu'en Grèce et en Serbie jusqu'à ce que Belgrade soit reprise (une fois que Belgrade est à nouveau sous contrôle PA, les unités SB peuvent attaquer n'importe où dans les Balkans).

Note de conception : Les Français et les Russes armèrent fortement les britanniques dans l'intervention contre Salonique. De désastreuses conséquences étaient craintes si les britanniques ne parvenaient pas à intervenir en Serbie. Après l'effondrement de la Serbie, les Français et les Russes ont continué à exercer une forte pression sur les Britanniques pour augmenter leur engagement dans les Balkans.

b. Après le jeu de l'évènement "*THE SERBS RETURN*", les unités SB peuvent être reconstruites à Lemnos ou à Salonique sous contrôle PA. Une fois que Belgrade est à nouveau sous contrôle PA, les unités SB peuvent à nouveau être reconstruites à Belgrade et à Nis (si sous contrôle PA).

18.8.4 La Roumanie

18.8.4.1 Règles générales

- Pour le placement des unités RO, voir "Entrée roumaine" sur la carte d'installation.
- Si la Roumanie est neutre lorsque la Révolution russe commence, l'évènement "ROMANIA" ne peut *jamais* être joué, et le marqueur de PV est ajusté de +2 (à cause de l'influence PC sur le pétrole et le grain roumains).
- Les unités RO tracent une ligne de ravitaillement par terre ou par port jusqu'à toute source de ravitaillement RU.
- Les unités RO peuvent être reconstruites à Bucarest ou à Odessa avant l'effondrement roumain.

18.8.4.2 Entrée en guerre de la Roumanie

Lorsque l'évènement "*ROMANIA*"est joué, les unités RO, GE, AH, et RU énumérées sous la rubrique "Entrée roumaine" sur la carte d'installation sont placées sur la carte. Avant cela, aucun joueur ne peut entrer en Roumanie. Les unités dont l'entrée est retardée d'un ou deux tours sont placées sur la carte dès le début du tour d'entrée, avant le premier round d'action PA.

Remarque : afin de suivre cette entrée retardée, placez simplement les unités retardées d'un ou deux tours sur la piste de tour.

18.8.4.3 Effondrement roumain (une seule fois par partie)

La Roumanie s'effondre pendant la phase d'état de guerre si le joueur PA souhaite annoncer l'effondrement roumain, ***OU*** (1) si Bucarest, Constanza, et Ploesti sont sous contrôle PC; (2) si toutes les GUC RO sont éliminées, et (3) si aucune GUC RU n'est en Roumanie. Pendant la phase d'état de guerre de ce tour, retirez du jeu toutes les unités RO, les corps de cavalerie GE, et toutes les unités AH qui entrent en jeu quand l'évènement "*ROMANIA*" a été joué. Si la Bulgarie a été jouée et si la Serbie ne s'est pas effondrée, vous pouvez choisir lesquelles des trois divisions AH enlever de celles sur la carte ou dans la réserve ou dans la case Eliminéés.

18.8.5 La Perse

18.8.5.1 Entrée en guerre de la Perse

Au début d'un scénario de 1914, la Perse neutre est hors limites – ce qui inclut tous les espaces en Perse, à l'exception de l'Azerbaïdjan, l'Arabistan, et des trois régions perses. Aucune unité PC ou PA (à l'exception de l'unité de soulèvement perse) ne peut bouger ou attaquer dans des espaces de la Perse neutre jusqu'à ce que soit joué l'évènement PC "*PERSIAN PUSH*" ou PA "*SECRET TREATIES*". Une fois que l'un ou l'autre de ces évènements a été joué, les deux joueurs peuvent entrer en Perse neutre pour le reste de la partie.

- Après le jeu d'une de ces cartes comme évènement, l'autre carte reste jouable comme évènement.
- Le joueur PC peut placer des tribus en Perse neutre avant le jeu de "*PERSIAN PUSH*" ou "*SECRET TREATIES*", et ces tribus peuvent s'activer pour le mouvement ou le combat.
- La Perse neutre ne s'allie *jamais* avec l'un ou l'autre joueur. Les deux cartes d'entrée perse – "*PERSIAN PUSH*" ou "*SECRET TREATIES*" – permettent aux joueurs de violer la neutralité perse.

18.8.5.2 l'Azerbaïdjan et l'Arabistan

L'Azerbaïdjan (Perse du nord) et l'Arabistan (Perse du sud-ouest) font partie de la Perse, mais ne font pas partie de la Perse neutre en soi (en terme de jeu). En 1914, l'Azerbaïdjan était contrôlé par la Russie, et l'Arabistan était loué et contrôlé par la Grande-Bretagne. Les unités PA et PC peuvent pénétrer dans ces zones avant le jeu de "*PERSIAN PUSH*" ou "*SECRET TREATIES*". Toutefois :

- La première fois qu'une unité BR, IN ou ANZ pénètre dans un espace (pas une région) en Perse neutre ou en Azerbaïdjan avant la Révolution russe, il y a une pénalité de +1 PV. *Remarque : Il s'agit d'une seule pénalité pour l'entrée dans l'une ou les deux zones, pas une pénalité séparée pour chaque zone.*
- La première fois que les unités RU entrent en Arabistan, il y a une pénalité de +1 PV.
- Les unités RU peuvent entrer dans les trois régions perses sans pénalité.

Note de conception : Les traités secrets russo-britanniques firent passer les espaces de Perse neutre dans la sphère d'influence russe. L'entrée par des unités BR, IN ou ANZ dans cette zone aurait endommagé la cohésion de l'alliance. D'où la pénalité de +1 PV. Les régions perses étaient censées être dans la sphère d'influence britannique, mais les cosaques russes aidèrent à maintenir le "cordon perse" en Perse orientale, ainsi l'entrée de la Russie dans les régions perses est librement autorisée. L'Arabistan a été loué à la Grande-Bretagne, et on conjecture que l'entrée de la Russie dans cette région aurait causé une grande consternation à Whitehall, à cause de la présence de pétrole et de la proximité avec le golfe persique (le fameux "port des eaux chaudes").

18.8.5.3 Les marqueurs de soulèvement PE

Lorsque l'évènement "*GERMAN INTRIGUES IN PERSIA*" est joué, mettez l'unité de soulèvement perse dans un espace vide ou sous contrôle PC en Perse neutre (même un espace de PV). De plus, mettez les marqueurs de soulèvement perse dans trois espaces en Perse neutre, même un qui contient une unité ennemie ou qui est sous contrôle ennemi. *Souvenez-vous : Les marqueurs de soulèvement n'entrainent pas de changement de contrôle des espaces.*

18.8.6 L'Afghanistan neutre

Les unités PA ne peuvent jamais entrer (mais peuvent attaquer vers) l'Afghanistan neutre, et si elles sont forcées de retraiter dans l'Afghanistan neutre, elles sont éliminées comme si non ravitaillées. Les PUC PC (pas les GUC) peuvent entrer en Afghanistan neutre, mais ne peuvent pas s'y activer pour le combat.

- Les unités PC peuvent traiter l'Afghanistan neutre comme une source de ravitaillement limitée. Dans ce cas, les unités PC traçant une ligne de ravitaillement uniquement jusqu'en Afghanistan ne peuvent pas s'activer pour le combat, faire des RS, s'organiser, ou prendre des PR, mais peuvent se déplacer. Les unités PC ne peuvent pas être reconstruites ou placées en Afghanistan neutre.
- Si l'Afghanistan devient un allié PC, les deux joueurs peuvent entrer librement.
- Si l'Afghanistan est un allié PC et sous contrôle PC, il fonctionne comme une source de ravitaillement totale PC et TU, à l'exception que les unités PC non-afghanes ne peuvent pas y être construites ou placées.

18.9 Coopération militaire russo-britannique

18.9.1 Les unités RU ne peuvent pas s'empiler avec les unités BR/IN/ANZ et ne peuvent pas coopérer avec elles dans des attaques combinées. *Exception : La division yougoslave RU est ethniquement une unité serbe qui peut coopérer avec unités BR/IN/ANZ.*

18.9.2 Les unités RU se ravitaillant uniquement jusqu'à des sources de ravitaillement BR peuvent s'activer pour le mouvement, mais ne

© 2008 GMT Games, LLC

peuvent pas s'activer pour le combat, utiliser des PR ou faire des RS. Il en est de même pour les unités BR/IN/ANZ ne se ravitaillant que jusqu'à des sources de ravitaillement RU. *Exception : Après le commencement de la Révolution russe (voir 16.4), la division yougoslave RU et une PUC de cavalerie RU sont traitées comme des unités BR sauf pour les OM (voir 16.4.5).*

18.9.3 Les unités RU ne peuvent jamais entrer en Inde ou au Baloutchistan et sont définitivement éliminées si elles doivent retraiter dans ces régions.

18.9.4 La Grande-Bretagne et la Russie découpèrent la Perse en sphères d'influence, et il y a une pénalité de PV si les troupes d'un empire entrent dans la section(s) de la Perse dominée par l'autre (voir 18.8.5.2).

18.10 Le canal de Suez

18.10.1 Le Canal et le redéploiement stratégique

Aucune unité PA ne peut faire de RS directement depuis l'Inde, un port du golfe persique, ou d'un port sur la mer rouge (y compris le Soudan/Darfour) vers un port de la Méditerranée orientale ou de la mer Égée (et vice versa), si le joueur PC contrôle des espaces sur la rive ouest du canal de Suez (c'est-à-dire Port-Said, Ismaïlia ou Suez). En outre, si Port-Saïd et Suez sont tous les deux sous contrôle PC, ensuite Ismaïlia ne peut plus fonctionner comme un port.

18.10.2 Le canal et retards des unités

Si le canal de Suez est bloqué (par la règle ci-dessus), les troupes PA peuvent toujours se déplacer entre les ports de la Méditerranée orientale et les ports en Inde, dans le golfe Persique, ou les mers Egée et rouge (et vice versa), mais *leur arrivée est retardée d'un tour.* Au moment du RS, placez les unités un tour plus loin sur la piste de tour et notez leur destination générale (par exemple, "le golfe persique"). Les unités peuvent être placées dans n'importe quel port ami dans la zone d'arrivée désignée pendant la phase de remplacement du tour d'arrivée. Si aucun port n'est disponible, elles peuvent être déplacées vers n'importe quel port ami, mais sont retardées d'un tour supplémentaire.

18.11 Churchill et les Dardanelles

18.11.1 La procédure de l'évènement "Churchill Prevails"

Lorsque l'évènement "*CHURCHILL PREVAILS*" est joué, faites ce qui suit :

a. Le joueur PA tentera de détruire autant de forts que possible le long de la voie navigable entre la mer Méditerranée orientale et la mer Noire, y compris le fort dans l'espace du Bosphore. Si le joueur PA échouait à détruire un fort, la procédure entière décrite ci-dessous s'arrête immédiatement – l'échec signifie que la Royal Navy britannique abandonne la tentative de forcer son chemin vers Constantinople et la mer Noire. *Remarque : la destruction d'un fort ne donne aucun contrôle sur cet espace pour le joueur PA, ni n'endommage les unités PC empilées avec le fort.*

b. En commençant avec le fort de Kum Kale ou de Seddul Bahr (au choix du joueur PA), lancez un dé. Si le nombre est supérieur au facteur de combat du fort (FC), marquez le fort comme détruit et lancez un dé contre l'autre fort de cette paire. A nouveau, si le nombre obtenu est supérieur au FC du deuxième fort, marquez le fort comme détruit.

c. Si les deux forts des Dardanelles sont détruits, jetez un dé pour détruire un des deux forts du détroit (Maidos et Canakkale), et le joueur PA décide pour lequel il jette en premier. A nouveau, si le résultat est supérieur au FC du fort, marquez-le comme détruit et tenter de détruire le second fort.

d. Si les deux forts du détroit sont détruits, tentez de détruire le fort de Gallipoli. Si, le fort de Gallipoli est détruit, la Royal Navy a atteint Constantinople.

18.11.2 Atteinte de Constantinople.

Si la Royal Navy atteint Constantinople, ce qui suit se produit :

a. Le joueur PA doit annoncer immédiatement s'il bombarde Constantinople. S'il le fait, appliquer -1 PV (pour le prestige britannique et les dommages à la volonté nationale ottomane) et +1 point au Jihad.

b. Le joueur PA reçoit immédiatement deux divisions d'infanterie d'élite BR dans la case des réserves ou dans un port sous contrôle PA en mer Egée ou en Méditerranée orientale.

*Note de conception : la réussite a poussé le premier ministre et Kitchener à envoyer des troupes au Proche-Orient plutôt qu'en France. Bien que cela ne s'est pas passé historiquement, de telles idées furent considérées à plusieurs reprises tout au long de la guerre comme un moyen pour les troupes britanniques d'éviter le bain de sang du front de l'Ouest, mais le manque de succès au Proche-Orient (et les français protestaient que de telles idées puissent encore être à l'étude) causa l'enterrement de tels projets. Un changement dans l'engagement britannique loin du front de l'Ouest est également l'intention de l'évènement "*LET THE FRENCH BLEED*", qui ne s'est pas produit historiquement, mais qui fut étudié.*

c. Le joueur PA peut tenter de détruire le fort du Bosphore (sur la carte principale), en suivant la procédure ci-dessus (il doit obtenir un 4, 5 ou 6). Si le fort du Bosphore est détruit, il gagne deux bonus de PR RU (ajoutez-les à la piste d'enregistrement général – ce n'est pas pour un usage immédiat). De plus, à chaque tour suivant, le joueur PA enregistre automatiquement +1 PR RU comme un bonus à chaque tour jusqu'à ce que l'évènement "*SUBS IN THE MED*" soit joué (un rappel est indiqué sur le verso du marqueur de PR RU). *Remarque : Si "SUBS IN THE MED" a été joué avant "CHURCHILL PREVAILS", aucun PR RU supplémentaire n'est reçu.*

18.11.3 Evènement d'invasion utilisé comme renforts

Le jeu de l'évènement "*CHURCHILL PREVAILS*" est un pré-requis pour jouer n'importe quelle carte d'invasion PA (sauf "*PROJECT ALEXANDRIA*") *comme une invasion.* De telles cartes peuvent toutefois être jouées comme des renforts BR normaux (voir 18.6.5) sans jouer cet évènement.

18.12 Les campagnes hors théâtre

18.12.1 Les quatre évènements

Quatre évènements PC (*GORLICE-TARNOW*, *VERDUN*, *ROBERTSON*, et *KAISERSCHLACHT*) attribuent au joueur PC un bonus de PV. Cependant, chacune de ces cartes permet au joueur PA d'annuler ce bonus de PV en retirant des troupes du jeu.

Note de conception : Gorlice-Tarnow fut une offensive majeure germano-austro-hongroise sur le front de l'Est, qui poussa les Russes à retirer des unités du Proche-Orient pour renforcer leurs armées près de chez eux. Verdun fut une offensive allemande de grande envergure en France, qui poussa l'Empire britannique à retirer des unités pour soutenir les efforts français. La carte ROBERTSON représente la possibilité que le général Robertson (chef de l'état-major général britannique) aurait pu faire prévaloir dans sa guerre privée pour forcer le Premier ministre Lloyd George à réorienter ses efforts loin du Proche-Orient et des Balkans vers le front Ouest. Kaiserschlacht a été la dernière offensive majeure allemande dans la guerre, qui poussa à nouveau l'Empire britannique à envoyer des troupes sur le front de l'Ouest.

18.12.2 Comment annuler

L'évènement spécifie combien de divisions en valeur d'unités le joueur PA doit enlever afin d'annuler les bonus de PV (dans le cas d'un bonus de 2 PV, il peut annuler 1 PV en supprimant la moitié du nombre indiqué d'unités). Chaque PUC d'infanterie enlevée est considérée comme une division. Chaque GUC d'infanterie enlevée compte pour 3 divisions. Le joueur PA peut enlever plus d'unités que nécessaires, s'il le souhaite, mais elles sont toutes définitivement retirées du jeu (vous ne recevez pas de «monnaie» lorsque vous supprimez une GUC). Les unités de cavalerie, de chameaux, et les

© 2008 GMT Games, LLC

unités spéciales BR ne peuvent pas être utilisées (les unités d'infanterie spéciales IN et RU peuvent être utilisées).

***Exemple** : L'évènement "Verdun" permet au joueur PA d'annuler 1 PV ou 2 PV en supprimant soit 2 divisions ou 4 divisions en valeur d'unités. Pour annuler un PV, il pourrait retirer soit 2 PUC ou 1 GUC (même si la GUC vaut 3 divisions). Pour annuler 2 PV, il pourrait supprimer 1 PUC et 1 GUC, ou 4 PUC, ou 2 GUC (même si les 2 GUC valent 6 divisions).*

18.12.3 Exigences relatives à l'enlèvement

Les exigences suivantes s'appliquent :

- au moins la moitié (arrondie au supérieur) des PUC enlevées doivent être d'élite ou spéciales (à moins qu'il n'y ait pas assez d'élite ou d'unités spéciales dans le jeu). Les unités peuvent être réduites.
- Avec les évènements "*VERDUN*", "*ROBERTSON*" et "*KAISERSCHLACHT*", au moins la moitié des PUC enlevées doivent être BR.
- Les unités enlevées pour satisfaire à cette exigence doivent être ravitaillées.

Il est possible qu'à cause de l'élimination préalable des unités, le joueur ne soit pas en mesure de satisfaire aux exigences ci-dessus (par exemple, un trop grand nombre d'unités d'élite BR ont été éliminées). Dans ce cas, le joueur PA peut substituer ses meilleures unités les plus proches (par exemple, si de trop d'unités BR ont été éliminées, le joueur PA pourrait substituer des unités d'élite et/ou spéciales IN ou ANZ). *Remarque : Cette règle empêche le joueur PA de ne supprimer que ses unités de plus faible valeur. Le Haut commandement veut quelques-unes des meilleures unités, y compris les réguliers britanniques! Le joueur, comme commandant de théâtre, a un certain pouvoir pour négocier avec le haut commandement mais pas une latitude complète.*

18.12.4 Enlevées d'où ?

Les PUC peuvent être enlevées de la carte ou de la case des réserves, mais jamais de la case unités éliminées/remplaçables. Les GUC ne peuvent être enlevées que de la carte, jamais de la case des corps actifs ou de la case des unités éliminées/remplaçables.

18.12.5 L'enlèvement et l'évènement Gorlice-Tarnow

L'évènement "*Gorlice-Tarnow*" se distingue des autres évènements de ce type. La GUC RU n'est enlevée que temporairement. Elle reviendra dans le jeu dans 4 tours, en allant dans la case des corps actifs, à partir de laquelle elle peut être reconstruite.

18.12.6 Etat des GUC enlevées

À l'exception de "GORLICE-TARNOW", les GUC qui sont enlevées pour satisfaire aux exigences de ces évènements sont totalement retirées du jeu. Elles ne peuvent pas être reconstruites. Cependant, elles ne sont pas considérées comme "définitivement éliminées" et en tant que telle ne comptent pas dans les termes de l'évènement "*PARLIAMENTARY INQUIRY* " ou n'affectent pas le niveau du Jihad.

18.13 Les GUC et les déserts (règle optionnelle)

18.13.1 Mouvement spécial du Corps du désert ANZAC

Les restrictions normales sur le mouvement et le combat dans le désert pour les GUC ne s'appliquent pas au Corps du désert Anzac. Il peut se déplacer et attaquer dans les espaces de désert à volonté, tout comme une PUC.

18.13.2 Carte 49 "Massed Cavalry Charge"

Cette carte annule tous les effets du désert, ainsi que tous les effets des tranchées dans l'espace attaqué. Cela ne permet pas aux GUC autres que le corps du désert Anzac d'attaquer vers des espaces de désert.

CRÉDITS

Concepteur du jeu : Brad Stock et Brian Stock

Développement du jeu : Tony Curtis et Neil Randall

Spécialiste Post-Publication Q&A : Philip Thomas

Assistance règles de jeu : Wayne Heeley et Kristian Thy

Testeurs : Alessandro Raimondo, Ahmet Ilpars, Walter Wintar, Barry Setser, Michael Gouker, Neil Randall, Brian Stock, Mark Beninger, Ted Torgenson, Charles Féaux de la Croix, Florent Coupeau, Richard Hartland, Andy Loakes, Peter Reese, Todd Surgoine

Réalisation de la carte, des pions et des cartes : Mark Simonitch et Brad Stock

Directeur artistique : Rodger B. MacGowan

Conception de la boîte : Rodger B. MacGowan

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

Conception du logo : Rodger B. MacGowan

Mise en page : Neil Randall et Mark Simonitch

Testeur du module Vassal : Mark Beninger

Testeur du module Cyberboard : Barry Setser

Testeur du module ACTS : Alessandro Raimondo

Assistance extraordinaire : Mark Beninger

Experts du sujet : Ed Erickson (USA-Ret), Jeff Leser (USA)

Remerciements particuliers : Jeff Myers, Jesse Boomer, CABS, Tolga Corapci, Ken Gutermuth, John Loth, Riku Riekkinen, Mike Stanley, TABS, Fritz Tichy, Joel Toppen, Bill Edwards, Bobby Dilenno, Dave Sokolowski, Bill Blackmer, Dennis Bishop

Remerciements exceptionnels à notre parrain : Ted Raicer

Traduction française : Franck Aguggiaro (*AToutHasard@gmail.com*)

Relecture française : Fabrice Gadoux (alias *Frayaka127*)

© 2008 GMT Games, LLC

Séquence de jeu

Après l'installation, chaque tour de jeu suit la séquence de jeu suivante :

A. Phase d'offensive mandatée (OM) (voir 7.0)

Chaque joueur lance un dé à six faces (d6) et consulte sa piste d'offensive mandatée afin de déterminer quelle (le cas échéant) OM il doit effectuer ce tour. Utilisez le marqueur OM pour enregistrer ce résultat sur la piste d'offensive mandatée. *Remarque : Au tour 1 (Automne 1914), les deux joueurs démarre automatiquement avec les OM RU.*

B. Phase d'action (voir 8.0)

Chaque phase d'action est divisée en six rounds d'action identiques.

Chaque round d'action permet aux deux joueurs de faire une action. Le joueur PA fait son action en premier à chaque round d'action, soit en jouant 1 OPS gratuite ou en jouant une carte pour les opérations (OPS), le redéploiement stratégique (RS), les points de remplacement (PR), ou pour l'évènement.

► C. Phase d'attrition (voir 14.0)

Toutes les unités d'alimentation non-ravitaillées (GUC et PUC) sont éliminées de façon définitive (ne peuvent pas être reconstruites). Le contrôle des espaces non ravitaillés changent aussi.

Jetez un dé pour les dommages de la GUC TU en Galicie (voir 18.5).

D. Phase de Siege (voir 15.2 et 15.3)

Lancez un dé pour chaque fort assiégé. Si le nombre obtenu est supérieur au facteur de combat du fort, le fort se rend et est marqué avec un marqueur détruit.

► E. Phase de Révolution

1. Test de guerre tribale (voir 16.3.2)

Le nombre de tribus sur la carte est augmenté ou réduit pour égaler le niveau du Jihad, soit en prenant des tribus de la légende de guerre tribale et en les plaçant sur la carte, soit en remettant des tribus sur la légende de guerre tribale.

2. Révoltes du Jihad (voir 16.3.3)

A chaque tour, le joueur PC peut jeter un dé pour un soulèvement éligible ou une alliance (en plus des jets qu'il a pu faire lors de sa moitié de tour). *Remarque : Cela suppose que les évènements préalables ont été joués, y compris le "PAN-TURKISM".*

3. Révolution russe (voir 16.4)

Quatre tours après que le jeu de l'évènement "*PARVUS TO BERLIN*", la Révolution russe commencera si (au cours de cette phase) le marqueur de PV RU et le marqueur de tour sont dans la même case sur la piste de tour. Lorsque la Révolution commence (et à chaque tour par la suite), avancez le marqueur Révolution d'un niveau sur la piste de Révolution russe et mettez en œuvre les effets. *Remarque : La Révolution ne peut pas commencer ou avancer de niveau si la Russie contrôle Constantinople.*

F. Phase d'état de guerre (voir 16.1)

1. Test pour les points de victoire supplémentaires (16.5)

Vérifiez le tableau de point de victoire sur l'aide de jeu, et ajustez le marqueur de PV comme indiqué dans la section "phase d'état de guerre" de ce tableau (en incluant les Turcs en Galicie et le blocus de la Royal Navy).

2.. Test pour une victoire automatique

Déterminez si un des joueurs a remporté une victoire automatique (voir 5.2.1). Si oui, le jeu se termine.

3. Test pour l'armistice

S'il n'y a pas de victoire automatique, déterminez si un armistice se produit. Si oui, le jeu se termine et le vainqueur est déterminé (voir 5.2.2). (Un armistice se fait automatiquement au tour d'automne 1918, si la victoire automatique n'a pas déjà eu lieu).

4. Test des niveaux d'engagement dans la guerre

Si le jeu n'est pas terminé, chaque joueur détermine si son niveau d'engagement dans la guerre a augmenté. *Remarque : Ce n'est pas testé lors du premier tour (Automne 1914).* Si son engagement dans la guerre a augmenté, il mélange le paquet de cartes reçu pour le niveau d'engagement dans la guerre suivant (c'est-à-dire Guerre limitée ou Guerre totale) avec sa pioche, sa défausse, et toutes les cartes de combat face visible sur la table en face de lui (à l'exception de "*JAFAR PASHA*" et "*NO PRISONERS*").

5. Test d'effondrement national

Vérifiez pour voir si la Bulgarie, la Serbie, la Roumanie se sont effondrées (voir 18.8.2.3, 18.8.3.3 et 18.8.4.3).

G. Phase de remplacement (voir 17.0)

Chaque joueur dépense tout ou partie de ses points de remplacement (PR) enregistrés sur la piste d'enregistrement général. Le joueur PA prend ses remplacements avant le joueur PC. Tous les marqueurs de PR sont réduits quand les PR sont utilisés; Tout PR non utilisé est perdu. *Exception : Les PR TU inutilisés sont utilisés pour augmenter le marqueur de PR Max TU (si en jeu) d'un montant égal au nombre de PR TU inutilisés.*

H. Phase de tirage de carte de stratégie

1. Défausse des cartes de combat

Avant de tirer de nouvelles cartes, un joueur *peut* défausser tout ou partie des cartes de combat (CC) restant dans sa main. En outre, il *doit se* défausser des CC face visible devant lui sur la table (à l'exception des CC "*JAFAR PASHA*" et "*NO PRISONERS*", qui peuvent être conservées jusqu'à leur utilisation). Les CC sont les seules cartes qui peuvent être défaussées. Toutes les autres cartes dans la main d'un joueur doivent être conservées jusqu'à ce qu'elles soient jouées.

2. Tirage des cartes

Chaque joueur tire ensuite des cartes de sa pioche, jusqu'à ce qu'il tienne 7 cartes, y compris les cartes restant de sa main précédente (sans compter "*JAFAR PASHA*" ou "*NO PRISONERS*").

3. Rebattre

Si la pioche d'un joueur est épuisée, il rebat sa pile de défausse et tire assez de cartes pour compléter sa main.

I. Fin du tour

Avancez le marqueur de tour d'une case sur la piste de tour, et commencez à nouveau la séquence de jeu.

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

© 2008 GMT Games, LLC