

ITALIA 1917-1918

L'ADIEU AUX ARMES

CAPORETTO - M. GRAPPA - PIAVE - VITTORIO VENETO

RÈGLES AVANCÉES

A/ PRÉSENTATION DES RÈGLES AVANCÉES	2	L/ PHASE DE DÉSANGAGEMENT	6
B/ NOUVELLE SÉQUENCE DE JEU	2	M/ PHASE D'EXPLOITATION	6
C/ PHASE DE TIRAGE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES	3	N/ PHASE DE MOUVEMENT STRATÉGIQUE	6
D/ PHASE DE DÉCLARATION DES OFFENSIVES ET INITIATIVE	4	O/ SUPPORTS	9
E/ PHASE DE RAVITAILLEMENT ET DE DÉTERMINATION DE LA DOCTRINE DE L'ENTENTE	4	P/ PHASE DE TRAVAUX DU GÉNIE	9
F/ (OPTIONNEL) PHASE DE PRÉPARATION DES OFFENSIVES DU JOUEUR EN RÉACTION	5	Q/ PHASE DE GESTION DES UNITÉS	10
G/ PHASE D'ARRIVÉE DES RENFORTS ET DE RETRAIT DES UNITÉS	6	R/ CASE « RÉSERVE STRATÉGIQUE »	12
H/ PHASE DE SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE	6	S/ PHASE DE DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE ET FIN DE TOUR	12
I / MÉTÉO	6	T/ TOURS DE RÉORGANISATION	13
J/ PHASE DE MOUVEMENT	6	U/ RÈGLES OPTIONNELLES	14
K/ PHASE DE COMBAT	6	V/ SCÉNARIO DE CAMPAGNE	16
		CREDITS ET REMERCIEMENTS	17
		BIBLIOGRAPHIE	17

A/ PRÉSENTATION DES RÈGLES AVANCÉES

Les règles avancées permettent de simuler l'ensemble des opérations sur la majeure partie du front italien, de l'Adige à l'Adriatique, du 24 octobre 1917 (date du déclenchement de l'offensive des Puissances Centrales à Caporetto) au 4 novembre 1918 (date effective d'entrée en vigueur de l'armistice de Villa Giusti).

Les règles avancées introduisent de nouveaux concepts permettant de simuler les particularités de cette longue campagne : les notions d'initiative et d'offensive, la gestion des réserves stratégiques et des renforts, l'emploi des voies ferrées pour les mouvements stratégiques, la définition de la doctrine de l'Entente, la **gestion des périodes de pause opérationnelle** ainsi que l'ensemble des événements extérieurs impactant directement la campagne.

Les règles avancées ne rendent pas le jeu plus complexe. Elles sont organisées de façon que les joueurs puissent les apprendre au fur et à mesure dans la plupart des cas.

De plus, une grande partie des nouvelles règles est directement intégrée dans la description des événements aléatoires. Il est donc fortement conseillé de ne prendre connaissance qu'au moment où ils entrent en jeu, pour se laisser le plaisir de la surprise et de la découverte.

Les chapitres des règles avancées sont précédés d'une lettre majuscule pour les différencier des règles de base.

En cas de contradiction, les règles avancées prévalent sur les règles de base.

Note : les joueurs qui connaissent déjà la série au travers de son premier opus Marne 1918 retrouveront dans ces règles avancées la structure de celles de Marne. Toutefois, certains nouveaux concepts ont été introduits pour tenir compte des spécificités du front italien et des changements ont été effectués dans le but d'alléger certaines phases du jeu.

Les changements et/ou nouveautés apparaissent **en rouge** dans le texte.

Contrôle du terrain : un hex est contrôlé par un joueur si une unité de celui-ci occupe cet hex ou si une unité de ce joueur est la dernière à être passée par cet hex.

Par extension, tout hex situé derrière la ligne de front d'un joueur est considéré comme contrôlé par celui-ci tant qu'une unité du joueur ennemi n'y pénètre pas.

DESCRIPTION DES NOUVELLES AIDES DE JEU

Chaque joueur dispose à présent d'une nouvelle aide de jeu lui permettant de gérer la reconstruction de ses unités détruites, l'arrivée de ses renforts et sa Réserve stratégique.

Les éléments suivants figurent sur cette aide de jeu :

- une case **Réserve stratégique** où transitent les unités, qui, soit arrivent en renfort, soit sont reconstruites ou qui effectuent un mouvement stratégique.
- deux **pistes de gestion des divisions** destinées à la reconstruction de ces unités en fonction de leur moral.
- une **piste de gestion des brigades & régiments** destinée à la reconstruction de ces unités.
- une **piste de gestion des supports** destinée à la reconstruction des supports
- une piste **Autres secteurs** permettant de connaître le nombre d'unités d'élite affectées à un autre front.

Chaque joueur dispose d'une aide de jeu regroupant les différentes tables (combat, maîtrise tactique, désengagement, etc.). Cette aide de jeu peut servir d'écran aux joueurs pour cacher la nouvelle aide de jeu à leur adversaire et éviter ainsi que celui-ci ne connaisse l'état de leur Réserve stratégique ou l'avancement de la reconstruction de leurs unités.

Chaque joueur dispose également de plusieurs marqueurs « **Mouvement stratégique** » dont l'utilisation est décrite dans le chapitre N.

Une aide de jeu commune en deux parties, « **Renforts et Retraits** » (**Reinforcements & Withdrawal**), permet aux joueurs de connaître le tour d'arrivée de leurs renforts respectifs ainsi que les unités qu'ils doivent retirer du jeu à un moment donné.

MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

Les joueurs procèdent au placement initial de leurs unités en suivant les indications fournies par les quatre aides de jeu de placement « Campaign & Caporetto » Part I & II.

Ils procèdent ensuite au placement de leurs renforts sur les deux parties de l'aide de jeu commune « Renforts & Retraits » (« Reinforcements & Withdrawal »).

Les unités qui apparaissent entourées en rouge sur l'aide de jeu « Renforts & Retraits » sont des unités qui devront être retirées obligatoirement par les joueurs en cours de partie. Elles sont caractérisées par un point noir sur la droite du pion.

Les unités qui apparaissent entourées en bleu sur l'aide de jeu « Renforts & Retraits » sont des unités qui remplacent certaines unités retirées portant la même dénomination. (Voir G et T pour les renforts et retraits)

Toutes les unités présentes sur ces différentes aides de jeu doivent être placées à l'endroit indiqué sur la carte.

Le marqueur de Points de victoire (PV) est placé sur la case « 0 ».

Les joueurs disposent d'événements aléatoires (sur des cartes) comme décrit en C.2.

GLOSSAIRE

Réserve stratégique (voir R) : case où transitent les unités arrivant en renfort ou après leur reconstruction ou leur mise en Réserve stratégique.

Mouvement stratégique (voir N) : mouvement effectué à partir de ou vers la case « Réserve stratégique » ou par voie ferrée sur la carte.

Carte « Offensive » (voir C et D) : carte permettant de déclarer le lancement d'une offensive et définissant ses caractéristiques. Les cartes « Offensive » sont obtenues par le tirage des événements aléatoires.

Initiative (voir D) : l'initiative permet de jouer en premier lors d'un tour. L'initiative appartient au joueur ayant lancé la dernière offensive.

Pistes de gestion des unités (voir Q) : pistes permettant de simuler la reconstruction ou la mise au repos des unités. Les unités de combat sont placées en fonction de leur moral sur les pistes de gestion adéquates. Les unités de support sont placées sur la piste de gestion des supports.

Événements aléatoires : cartes tirées aléatoirement par les joueurs à chaque tour pour simuler les événements influant sur la campagne. Ces événements ont une incidence sur le déroulement du jeu (voir C).

Tours de réorganisation : tours simulant les périodes de pause opérationnelle lors de la campagne (voir T).

B/ NOUVELLE SÉQUENCE DE JEU

La séquence de jeu des règles avancées se décompose comme suit :

Séquence administrative

- Phase de tirage des événements aléatoires
- Phase de déclaration et de mise en place des offensives ; et de détermination de l'initiative
- Phase de ravitaillement et de détermination de la doctrine de l'Entente
- Optionnel : Phase de préparation des offensives du joueur en réaction
- Phase d'arrivée des renforts **et de retrait des unités**
- Phase de supériorité aérienne

1^{re} Séquence opérationnelle

- Météo
- Phase de mouvement du joueur ayant l'initiative

- Phase de combat du joueur ayant l'initiative
- Phase de désengagement du joueur ayant l'initiative
- Phase d'exploitation du joueur ayant l'initiative
- Phase de mouvement stratégique du joueur ayant l'initiative
- Phase de mouvement du joueur en réaction
- Phase de combat du joueur en réaction
- Phase de désengagement du joueur en réaction
- Phase d'exploitation du joueur en réaction
- Phase de mouvement stratégique du joueur en réaction

2^e **Séquence opérationnelle** (si une offensive est déclarée) idem séquence précédente

3^e **séquence opérationnelle** (si une offensive est déclarée) idem séquence précédente

Séquence finale

• Phase de travaux

- Phase de gestion des unités
- Phase de décompte des points de victoire et fin de tour

C/ PHASE DE TIRAGE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Note : la principale nouveauté concernant les événements aléatoires est leur changement de forme matérielle, puisqu'ils apparaissent maintenant sur des cartes à jouer au lieu de marqueurs précédemment.

C.1/ DESCRIPTIONS DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Chaque camp possède ses propres événements, identifiables par leur verso et le symbole figurant en haut à gauche du recto (cocarde italienne pour l'Entente, Croix de fer pour les Puissances Centrales). Il y a 50 cartes d'événements aléatoires pour chaque camp.

Les effets de chaque événement sont décrits sur la carte de cet événement.

Une carte d'événement aléatoire se présente de la façon suivante :



Chaque événement est donc caractérisé sur sa carte par plusieurs informations :

- le symbole du camp auquel l'événement appartient
- le nom de l'événement
- le tour lors duquel l'événement est mis en pioche
- la description des effets de l'événement
- le tour lors duquel l'événement doit être obligatoirement retiré de la pioche (pour certains événements uniquement)
- les instructions d'utilisation de l'événement

Si le nom de l'événement apparaît **en rouge**, celui-ci doit être dévoilé immédiatement. Ses effets s'appliquent immédiatement si les conditions sont réunies.

Si le nom de l'événement apparaît en noir, le joueur qui a tiré l'événement peut choisir de le mettre dans sa main pour le jouer dès que possible, ou de le remettre en pioche si les instructions d'utilisation le permettent, ou encore de le défausser sans le jouer si les instructions d'utilisation le permettent.

Les instructions d'utilisation apparaissent sous la forme d'un pictogramme :

X : l'événement ne peut se produire qu'une seule fois et doit être définitivement retiré du jeu, que ce soit après utilisation ou au moment de son tirage si le joueur décide de ne pas le jouer.

➡ : l'événement doit obligatoirement être remis en pioche, que ce soit après utilisation ou au moment de son tirage si le joueur décide de ne pas le jouer ou de ne pas le garder en main.

? : l'événement peut, au choix du joueur, être remis en pioche ou définitivement défaussé, que ce soit après utilisation ou au moment de son tirage si le joueur décide de ne pas le jouer.

Dans l'exemple de l'événement « Conrad » ci-dessus, on peut donc voir que :

- l'événement appartient au joueur CP (symbole « Croix de fer »),
- l'événement ne doit pas obligatoirement être dévoilé immédiatement et peut donc être joué dès que possible, gardé en main ou défaussé au choix du joueur (nom de l'événement en noir),
- l'événement est mis en pioche au tour 14 (nombre en haut à droite),
- s'il n'a pas été joué avant, l'événement doit obligatoirement être retiré définitivement de la pioche lors du 2^e tour de réorganisation (**R2** en bas à gauche),
- après son utilisation ou au moment de son tirage si le joueur décide de ne pas le jouer ou de ne pas le garder dans sa main, l'événement doit obligatoirement être retiré du jeu (pictogramme **X** en bas à droite).

C.2/ MISE EN PLACE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Au début de la partie, chaque joueur trie ses événements en fonction du numéro figurant en haut à droite de chaque carte.

Les événements portant le numéro 1 forment la pioche de départ de chaque joueur. Cette pioche est mélangée puis posée face cachée devant chaque joueur.

Les 3 événements portant le numéro 0 (Offensives Waffentreue et Waffentreue 2, Brüchmuller) commencent automatiquement dans la main du joueur CP.

Les autres événements sont classés par ordre de mise en pioche et seront ajoutés à la pioche de chaque joueur au début de la phase de tirage des événements aléatoires, en fonction du numéro figurant en haut à droite de chaque carte.

Attention : quatre événements du joueur Entente portent la mention EV au lieu d'un numéro.

Ces quatre événements doivent être mis de côté par le joueur Entente qui les introduira dans sa pioche au moment où sa doctrine atteindra la case « En évolution » (voir E).

C.3/ TIRAGE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Au début de cette phase, chaque joueur inspecte sa pioche pour en retirer les événements devant l'être puis y ajoute les événements devant l'être. Les joueurs mélangent ensuite leur pioche et les posent devant eux, face cachée.

Chaque joueur tire ensuite les premières cartes de sa pioche selon les contraintes suivantes :

- le joueur Entente tire **trois cartes** jusqu'à ce que sa doctrine atteigne la case « Diaz » (voir E),
- une fois en doctrine Diaz, le joueur Entente tire **quatre cartes** jusqu'à la fin de la partie,
- le joueur CP tire toujours **quatre cartes**.

Les événements dont le nom figure **en rouge** doivent être dévoilés immédiatement et leurs effets appliqués aussitôt (voir commentaires ci-dessous).

Pour chaque événement qu'il détient dans sa main, chaque joueur doit décider lors de cette phase s'il le garde en main, s'il le remet dans sa pioche ou s'il le retire définitivement du jeu.

À l'issue de la Séquence administrative, le joueur Entente ne peut avoir plus de **trois cartes** en main (**quatre cartes** après le premier tirage de l'événement « Diaz » et ce jusqu'à la fin de la partie).

Le joueur CP ne peut avoir plus de **quatre cartes** en main (**trois cartes** à partir du tour 24 inclus et ce jusqu'à la fin de la partie).

Chaque événement est décrit précisément sur sa carte, notamment concernant la phase du tour durant laquelle il peut être joué.

Il n'y a pas de limite au nombre d'événements pouvant être joués lors de chaque tour **mais chaque joueur ne peut jouer qu'un événement par phase de ravitaillement et de détermination de la doctrine de l'Entente.**

En cas de contradiction, les règles figurant sur des événements aléatoires prévalent sur les règles avancées.

D/ PHASE DE DÉCLARATION DES OFFENSIVES ET INITIATIVE

Note : ce chapitre annule et remplace en grande partie le chapitre 8.0 des règles de base.

D.1/ GÉNÉRALITÉS

Durant cette phase, chaque joueur, en débutant par le joueur ayant l'initiative, peut décider de déclarer le lancement d'une offensive.

Pour ce faire, le joueur doit disposer :

- d'une carte « Offensive » dans sa main d'événements aléatoires,
- d'au moins un support d'artillerie d'armée **sur la carte**,
- (optionnel, voir F) d'un QG sur sa face « Offensive possible » **uniquement pour le joueur en réaction.**

Le lancement d'une offensive peut alors être déclaré. Le fait de déclencher une offensive apporte les avantages décrits dans le chapitre 8.0 des règles de base.

Le joueur ayant déclaré le lancement d'une offensive a l'obligation de déclarer au moins un combat lors de chaque séquence opérationnelle du tour.

D.2/ DESCRIPTION DES CARTES « OFFENSIVE »

Les joueurs obtiennent des cartes « Offensive » par le biais du tirage des événements aléatoires.

Chaque carte est caractérisée par les informations suivantes :

- le **nom de l'offensive** est indiqué comme référence historique,
- le nombre de pion(s) représenté(s) sur la carte (soit 1 ou 2) indique le **nombre d'artilleries d'armée** pouvant être placées en mode « Offensive »,
- le **bonus d'offensive** indique pour chaque séquence opérationnelle à venir les modificateurs à appliquer lors de la résolution des combats et de la maîtrise tactique, dans l'ordre des séquences opérationnelles de gauche à droite.

D.3/ MISE EN PLACE D'UNE OFFENSIVE

Le joueur ayant déclaré le lancement d'une offensive ce tour commence par placer en mode « Offensive » le nombre d'artilleries d'armée indiqué par la carte « Offensive » (voir D.2).

Une artillerie d'armée placée dans la case **Réserve stratégique** peut être choisie à cette fin **si l'offensive concerne deux artilleries d'armée** (rappel : au moins une d'elles doit être sur la carte).

Puis le joueur a la possibilité de déployer aussitôt un certain nombre d'unités placées dans la case **Réserve stratégique** sur la carte. **Ce nombre varie en fonction de l'importance de l'offensive** (voir tableau ci-dessous).

Ces unités doivent être placées à 5 hex ou moins d'un ou plusieurs QG amis présents sur la carte au début du tour, dans leur Rayon de Commandement (RdC) et à au moins 3 hex de distance d'une unité de combat ennemie.

Optionnel : si c'est le joueur en réaction qui déclare une offensive, le ou les QG choisis doivent être sur leur face « Offensive possible » (voir F).

Les limites d'empilement doivent être respectées lors du placement des unités.

Le nombre maximum d'unités pouvant quitter la case **Réserve stratégique** lors de cette phase est le suivant **si l'offensive concerne deux artilleries d'armée** :

- 8 divisions
- un nombre illimité de supports « Troupes d'assaut »
- 1 QG
- 2 supports « Artillerie de corps »
- 1 support « Artillerie d'armée ».

Le nombre maximum d'unités pouvant quitter la case **Réserve stratégique** lors de cette phase est le suivant **si l'offensive ne concerne qu'une artillerie d'armée** :

- 4 divisions
- 4 supports « Troupes d'assaut »
- 2 supports « Artillerie de corps »

Dans les deux cas, le joueur Entente peut remplacer deux divisions par leur équivalent en unités indépendantes, c'est-à-dire deux brigades ou quatre régiments pour une division.

Dans les deux cas, le joueur CP peut remplacer une division par son équivalent en unités indépendantes, c'est-à-dire deux brigades pour une division.

Important : si l'une des deux artilleries d'armée placées en mode « Offensive » vient de la **Réserve stratégique**, elle doit obligatoirement être déployée sur un hex de route ou de voie ferrée relié à une source de ravitaillement par un **trajet valide**.

Elle doit également répondre aux critères de placement cités ci-dessus.

À ces unités, le joueur a la possibilité d'ajouter deux unités de son choix s'il en dispose encore dans la case **Réserve stratégique**. Un régiment ou une brigade compte bien pour une unité dans ce cas précis.

D.4/ INITIATIVE

Le joueur ayant l'initiative joue le premier lors des différentes séquences opérationnelles. Son adversaire est appelé **joueur en réaction**. L'initiative appartient au joueur ayant lancé la dernière offensive.

Lors de la phase de déclaration des offensives, c'est le joueur ayant l'initiative qui décide le premier du lancement éventuel d'une nouvelle offensive. Si tel est le cas, son adversaire ne pourra pas lancer d'offensive durant ce tour, même s'il remplit toutes les conditions nécessaires.

À l'inverse, si le **joueur en réaction** a la possibilité de lancer une offensive lors de la phase de déclaration des offensives, il récupère l'initiative et les rôles sont inversés avec son adversaire qui devient donc à son tour le **joueur en réaction**.

Si aucune offensive n'est déclarée, c'est le joueur possédant l'initiative qui la conserve.

E/ PHASE DE RAVITAILLEMENT ET DE DÉTERMINATION DE LA DOCTRINE DE L'ENTENTE

E.1/ VÉRIFICATION DU RAVITAILLEMENT ET EFFETS DE L'ABSENCE DE RAVITAILLEMENT

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (voir 9.0 « Phase de ravitaillement »).

Sauf mention contraire spécifique, toutes les unités sont ravitaillées au début de la campagne, quel que soit leur placement et leur situation sur la carte.

E.2/ DÉTERMINATION DE LA DOCTRINE DE L'ENTENTE

Note : l'armée italienne, qui avait eu un rôle essentiellement offensif depuis son entrée dans le conflit, dut changer de doctrine pour passer à un rôle presque purement défensif pendant plusieurs mois après le désastre de Caporetto. Les règles qui suivent simulent ce changement de mentalité.

Les joueurs qui connaissent déjà la série y retrouveront l'adaptation du système des doctrines « Foch » et « Pétain » dans Marne 1918.

La doctrine de l'Entente peut être de trois types différents :

- Doctrine « **Cadorna/Foch** », caractérisée par une volonté de tenir le

terrain à tout prix, sans esprit de recul et en fixant la ligne de défense principale au plus près de la ligne de front. Elle symbolise également la volonté offensive des deux généraux dont elle porte le nom, volonté résumée par un mot : « l'élan » (« lo slancio » en italien).

- Doctrine « En évolution », qui représente une phase transitoire après le désastre de Caporetto durant laquelle les premiers principes de la défense en profondeur sont mis en application.
- Doctrine « **Diaz** », qui correspond au triomphe des généraux prônant la défense en profondeur avec si nécessaire l'abandon des premières lignes pour minimiser l'impact des préparations d'artillerie sur les défenseurs.

Note : les termes « Doctrine *Cadorna/Foch* » et « Doctrine *Diaz* » sont volontairement simplificateurs. Avant Caporetto, Cadorna avait par exemple donné des ordres stricts de passage à la défensive pour l'hiver mais ces ordres ne furent appliqués que partiellement par le général Capello, commandant de la I^e Armée italienne.

Les trois types de doctrine ont une influence sur le jeu, par l'intermédiaire de modificateurs au combat ou à la maîtrise tactique ainsi que par la possibilité qu'ont les unités italiennes de collaborer ou non avec les unités d'autres nationalités alliées.

Le joueur CP n'est pas soumis aux règles de doctrine.

Le joueur Entente débute le scénario de campagne en doctrine « Cadorna/Foch » pour les unités italiennes.

Le joueur Entente évoluera d'une doctrine à une autre par le biais du tirage des événements aléatoires. Les événements qui permettent de changer de case sur la piste « Doctrine » sont à jouer pendant la phase de détermination de la doctrine de l'Entente, à raison d'un seul par phase (voir C.3).

Pour passer de la doctrine « Cadorna/Foch » à la doctrine « En évolution », le joueur Entente doit jouer **dans l'ordre de son choix** les trois événements « Orlando », « Conférence de Rapallo » et « Limogeage de Cadorna » en suivant leurs indications. Chacun de ces événements fait avancer le marqueur « Doctrine » d'une case sur la piste dédiée.

Pour passer de la doctrine « En évolution » à la doctrine « Diaz », le joueur Entente doit jouer **dans l'ordre indiqué sur la piste** dédiée les événements « Patriotisme » puis « I ragazzi del 99 » en suivant leurs indications.

Seules les unités italiennes (à l'exception des deux divisions d'assaut, 1 et 2 DA) sont susceptibles de changer de doctrine.

Les unités françaises et américaines ainsi que les deux divisions d'assaut italiennes sont soumises à la doctrine « Cadorna/Foch » pour toute la durée de la partie.

Les unités anglaises sont soumises à la doctrine « En évolution » pour toute la durée de la partie.

Les drapeaux des différents pays dont la doctrine n'évolue pas pendant la partie apparaissent sous la piste « Doctrine ».

C'est le choix de l'unité de pointe qui détermine la doctrine à employer si des unités de nationalités différentes sont impliquées dans le même combat, en attaque ou en défense.

C'est par contre la doctrine des unités italiennes qui fixe le niveau de protection des tranchées de l'Entente ainsi que les possibilités de coopération interalliée.

E.3/ DOCTRINE ET NIVEAU DE PROTECTION DES TRANCHEES DE L'ENTENTE

Comme indiqué sur la piste « Doctrine », tant que la doctrine italienne est « **Cadorna/Foch** » ou « **En évolution** », les tranchées de l'Entente multiplient uniquement **par 2** le potentiel de défense des unités qui sont attaquées dans un hex de tranchées.

À partir du moment où la doctrine italienne devient la doctrine « **Diaz** », le potentiel de défense des unités de l'Entente attaquées dans un hex de tranchées de l'Entente est multiplié **par 3**.

E.4/ DOCTRINE ET COOPÉRATION INTERALLIÉE

Note : seul le joueur Entente est soumis aux règles de coopération interalliée.

Les unités allemandes et austro-hongroises sont considérées comme étant une seule et même nationalité pour ce qui concerne le combat et la maîtrise tactique et ne se voient pas infliger le modificateur « Unités de nationalités différentes » lors de la résolution de la maîtrise tactique du joueur CP, en attaque ou en défense.

La coopération interalliée consiste à empiler, faire combattre ensemble ou faire se soutenir par le biais de supports aériens ou d'artillerie des unités de différentes nationalités de l'Entente.

Les différentes possibilités de coopération interalliée sont rappelées sur la piste « Doctrine ».

Lorsque la doctrine italienne est la doctrine « **Cadorna/Foch** », **aucune coopération interalliée** n'est permise. Le joueur Entente ne peut pas empiler d'unités de nationalités différentes (même pour une relève), ni en faire combattre ensemble en attaque ou en défense (même uniquement sous forme de supports aériens ou d'artillerie).

Les unités françaises et anglaises peuvent tout de même utiliser les QG italiens comme sources de ravitaillement.

Lorsque la doctrine italienne devient la doctrine « **En évolution** », la **coopération interalliée** devient **permise avec un malus**. Le joueur Entente peut dès lors empiler des unités de nationalités différentes ou les faire combattre ensemble, en attaque ou en défense.

Toutefois, lorsque des unités (de combat ou de support) de nationalités différentes sont impliquées dans un même combat en attaque ou en défense, le modificateur « **Unités de nationalités différentes** » s'applique lors de la résolution de la **maîtrise tactique** du joueur Entente.

Lorsque la doctrine italienne devient la doctrine « **Diaz** », la **coopération interalliée** est **permise sans restriction**. Le modificateur « Unités de nationalités différentes » ne s'applique plus lors de la résolution de la maîtrise tactique du joueur Entente si des unités de différentes nationalités de l'Entente sont impliquées dans un même combat en attaque ou en défense.

F/ (OPTIONNEL) PHASE DE PRÉPARATION DES OFFENSIVES DU JOUEUR EN RÉACTION

Note : cette règle a été écrite pour empêcher le joueur en réaction de préparer son offensive le tour précédent en lançant des attaques destinées à affaiblir la défense ennemie (effet « flip-flop »). La règle peut aisément être ignorée si les deux adversaires s'entendent pour jouer « dans l'esprit », c'est pourquoi elle est optionnelle.

Lors de cette phase, le joueur en réaction peut choisir de retourner tout ou partie de ses QG sur leur face « Offensive possible » ou sur leur face classique.

La face « Offensive possible » est indiquée par l'abréviation « Off » sur le drapeau de nationalité du QG au verso du pion. La capacité de mouvement du QG est alors réduite à 0.

Seuls les QG situés sur une route ou une voie de chemin de fer peuvent être placés en mode « Offensive possible ».

Les contraintes suivantes s'appliquent alors à ces QG :

- ces QG ne peuvent pas être déplacés volontairement,
- aucun combat en attaque ne peut être déclaré par le joueur en réaction dans le RdC de ces QG.

Le joueur en réaction peut ensuite à tout instant durant la séquence opérationnelle retourner un QG en mode « Offensive possible » sur sa face classique mais il est alors pénalisé d'un Point de Victoire (1 PV) par QG retourné.

G/ PHASE D'ARRIVÉE DES RENFORTS ET DE RETRAIT DES UNITÉS

G.1/ GÉNÉRALITÉS

Durant cette phase, les deux joueurs reçoivent les renforts planifiés pour ce tour puis le joueur CP retire éventuellement les unités CP indiquées sur l'aide de jeu.

Note : la majeure partie des retraits obligatoires pour les deux joueurs s'effectue lors des tours de réorganisation (voir T). Seul le joueur CP est concerné par d'éventuels retraits durant les tours de jeu classiques et ceux-ci concernent tous des unités allemandes.

Pour rappel, les unités devant être retirées sont identifiées par un point noir sur la droite du pion et apparaissent entourées en rouge sur l'aide de jeu « Renforts & retraits ».

G.2/ PHASE D'ARRIVÉE DES RENFORTS

Les renforts disponibles ce tour arrivent dans la case **Réserve stratégique** de chaque joueur (voir R).

Exception : l'artillerie italienne sur pontons (support d'artillerie d'armée italienne avec une ancre) qui arrive en renfort au tour 14 est placée directement sur la carte.

Ce support doit être placé dans un hex de marais et/ou côtier contrôlé par le joueur Entente et situé dans un rayon de 10 hex de Venise (W0336), dans le RdC d'un QG ami.

G.3/ PHASE DE RETRAIT DES UNITÉS

Lors de cette phase durant les tours 8, 14 et 20, le joueur CP doit retirer du jeu plusieurs unités CP ainsi que les supports « Stoss » éventuellement associés.

Pour pouvoir être retirées au tour demandé, ces unités doivent se trouver :

- **sur la carte**, hors d'une ZdC ennemie et dans le Rayon de Commandement d'un QG ami
- ou dans la case **Réserve stratégique** du joueur CP
- ou sur une des **pistes de gestion** du joueur CP.

Les retraits se font par divisions complètes : dans le cas d'une division d'élite, les 3 régiments doivent se trouver dans l'un des cas ci-dessus. Si un seul des régiments se trouve dans une ZdC ennemie au moment du retrait demandé, aucune unité de la division ne peut être retirée.

Si une unité dont le retrait est demandé réunit les conditions pour être retirée, le joueur CP peut choisir de la retirer définitivement du jeu.

Chaque division CP retirée au tour demandé rapporte un Point de Victoire (1 PV) au joueur CP.

Chaque support d'artillerie allemand retiré au tour demandé rapporte également un Point de victoire (1 PV) au joueur CP.

Le joueur CP peut également choisir de retirer une unité (division ou support d'artillerie) avant le tour indiqué sur l'aide de jeu. Dans ce cas, ce retrait anticipé rapporte au joueur CP deux Points de Victoire (2 PV) par unité retirée avant le tour indiqué sur l'aide de jeu.

Exemple : le joueur CP doit retirer lors de la Phase de retrait du tour 14 trois divisions (12 ID, 26 ID et 195 ID) ainsi qu'un support « Artillerie de corps ». Il choisit de retirer lors de la Phase de retrait du tour 12 la 195 ID et le support d'artillerie, gagnant ainsi 4 PV pour ces unités au lieu de 2 au tour 14.

Si une unité dont le retrait est demandé ne réunit pas les conditions pour être retirée ou si le joueur CP choisit de ne pas la retirer au tour demandé, le total de Points de Victoire CP est immédiatement réduit d'1 PV. Cette pénalité est appliquée par unité (division ou support « Artillerie ») pour chaque tour de jeu supplémentaire (hors tours de réorganisation) que passe une unité sur la carte par rapport à son tour de retrait demandé.

Quelle que soit leur situation, toutes les unités de combat allemandes et les éventuels supports « Stoss » associés ainsi que tous les supports allemands sont retirés définitivement lors du premier tour de réorganisation (R1, 1^{er} janvier-14 juin 1918).

Note : il est important pour le joueur CP de préparer le retrait des divisions CP et de bien peser le pour et le contre avant de choisir d'en garder sur la carte.

Exemple : le joueur CP doit retirer l'Alpenkorps lors de la phase de retrait du tour 20 mais choisit de ne pas le faire et de garder cette unité jusqu'au premier tour de réorganisation (R1) au cours duquel elle sera obligatoirement retirée. Il retranche donc 1 PV par tour lors des tours 20 à 23, soit 4 PV.

H / PHASE DE SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE

Ces règles ne changent pas par rapport aux règles de base (voir 17.0).

I / MÉTÉO

Ces règles ne changent pas par rapport aux règles de base (voir 10.0).

J / PHASE DE MOUVEMENT

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (voir 11.0) mais il convient de noter que c'est au début de cette phase que les joueurs doivent identifier par un marqueur « **Mouvement stratégique** » (Strategic Movement) les unités présentes sur la carte et désirant effectuer un mouvement stratégique durant cette séquence opérationnelle, ces unités ne pouvant pas se déplacer durant la phase de mouvement (voir N).

K / PHASE DE COMBAT

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (voir 12.0).

Il convient toutefois de placer les unités éliminées sur la case correspondante de la piste de gestion des unités (voir Q).

Les unités de combat éliminées sont placées selon les cas sur les cases **Élimination** ou **Encerclement** de leur piste de gestion.

Les supports « Artillerie » et « Troupes d'assaut » éliminés sont placés sur la case **Élimination** de la piste de gestion des supports.

Les QG éliminés sont placés sur la case **Approvisionnement** (Provisioning) de la piste de gestion des supports.

L / PHASE DE DÉSENGAGEMENT

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (voir 13.0).

M / PHASE D'EXPLOITATION

Ces règles restent inchangées par rapport aux règles de base (voir 14.0).

N / PHASE DE MOUVEMENT STRATÉGIQUE

Cette phase, qui a lieu après la phase d'exploitation, simule les déplacements de troupes à longue distance, principalement par voie ferrée.

Les unités présentes sur la carte que le joueur désire déplacer lors de la Phase de mouvement stratégique doivent avoir été repérées par un marqueur « **Mouvement stratégique** » au début de la Phase de mouvement du joueur.

Seules les unités qui ne se déplacent pas durant la Phase de mouvement et qui ne sont pas situées dans une ZdC ennemie **et/ou dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie** peuvent recevoir un marqueur « **Mouvement stratégique** ».

Exception : le marqueur « Camions » italien peut se déplacer à nouveau pendant la Phase de mouvement stratégique même s'il s'est déplacé pendant la Phase de mouvement, et ce sans avoir besoin d'un marqueur « **Mouvement stratégique** » (voir O).

Note : pour les joueurs qui connaissent déjà la série par le biais de Marne 1918, les règles de mouvement stratégique ont été modifiées dans un but de simplification.

N.1/ LE MOUVEMENT STRATÉGIQUE

Le mouvement stratégique nécessite des marqueurs « **Mouvement stratégique** » que les joueurs dépenseront au fur et à mesure des mouvements effectués.

Le scénario de campagne précise le nombre de marqueurs disponibles pour chaque joueur. Il est à noter que certains événements aléatoires permettent de disposer de marqueurs supplémentaires pendant un tour.

Dans la limite des marqueurs disponibles, toutes les unités présentes dans la case **Réserve stratégique** peuvent effectuer un mouvement stratégique.

Seules les unités sur la carte repérées par un marqueur « **Mouvement stratégique** » peuvent effectuer un mouvement stratégique, dans la limite des marqueurs disponibles.

Le mouvement stratégique permet au choix de :

- déplacer une unité le long d'une voie ferrée sur la carte (N.3),
- transférer une unité de la carte vers la case **Réserve stratégique** (unité de combat) ou vers la case **Rééquipement (Refitting)** de la piste de gestion des supports (unité de support d'artillerie) (N.4),
- transférer une unité de combat de la carte vers la case **Perte (Loss)**, **Perte 2 (Loss 2)** ou **Mise au repos (At rest)** de la **piste de gestion** adaptée (N.4),
- transférer une unité de la case Réserve stratégique vers la carte (N.5),
- déplacer un dépôt sur la carte (CP uniquement) (N.6).



Les mouvements stratégiques sont à effectuer impérativement dans l'ordre ci-dessus durant les tours ne comptant qu'une séquence opérationnelle (tours sans offensive) pour pouvoir bénéficier de l'effet « voyage retour » (voir N.2.1).

N.2/ LES MARQUEURS « MOUVEMENT STRATÉGIQUE »

Les marqueurs « Mouvement stratégique » ont deux faces : l'une active figurant une locomotive avec l'inscription « Strategic movement », l'autre inactive portant l'inscription « Used ». Ces marqueurs sont nécessaires pour tous les déplacements stratégiques.

Chaque marqueur permet théoriquement le mouvement stratégique d'une division OU de son équivalent en unités indépendantes (deux brigades ou quatre régiments indépendants pour une division) OU d'un support d'artillerie, mais plus d'un marqueur par unité peuvent être nécessaires dans certains cas, comme indiqué dans les chapitres N.3 à N.6.

Les supports « Troupes d'assaut » ne peuvent utiliser le mouvement stratégique qu'en étant associés à une unité de combat, sans dépense de marqueur supplémentaire. Les supports « QG » ne peuvent pas utiliser le mouvement stratégique (voir N.7).

Chaque joueur reçoit un nombre déterminé de marqueurs disponibles par tour comme indiqué dans le scénario de campagne. Ces marqueurs ne peuvent pas être accumulés et les marqueurs non utilisés pendant un tour sont simplement perdus pour ce tour.

Quand un marqueur a été utilisé, le joueur le pose devant lui, face inactive (« Used ») visible.

N.2.1/ UTILISATION DES MARQUEURS PENDANT LES TOURS SANS OFFENSIVE

Durant les tours sans offensive (tours ne comptant qu'une séquence opérationnelle), chaque marqueur utilisé pour transférer une unité de la carte vers la case Réserve stratégique ou vers une piste de gestion peut générer un « voyage retour » permettant de transférer une unité de la case Réserve stratégique vers la carte. Il peut s'agir de la même unité (voir R - Notes importantes).

Cette option n'est pas obligatoire et les joueurs peuvent choisir d'utiliser tout ou partie de leurs marqueurs pour déplacer des unités le long de voies ferrées sur la carte ou pour transférer des unités de la case réserve stratégique vers la carte.

Les marqueurs utilisés pour déplacer une unité le long d'une voie ferrée sur la carte ou pour transférer une unité de la case Réserve stratégique vers la carte ne peuvent pas générer d'autre déplacement.

Les mouvements stratégiques durant les tours sans offensive doivent donc impérativement être effectués dans l'ordre suivant :

- déplacements d'unités le long de voies ferrées,
- transferts d'unités de la carte vers la case Réserve stratégique ou vers une piste de gestion,
- transferts d'unités de la case Réserve stratégique vers la carte.

Exemple : un joueur dispose de quatre marqueurs. Au début de sa Phase de mouvement, il en place un sur une unité qu'il désire déplacer le long d'une voie ferrée, en utilise deux autres pour repérer deux divisions d'infanterie réduites qu'il désire transférer vers la piste de gestion dédiée et met enfin le dernier sur une division d'infanterie intacte qu'il désire transférer vers la case Réserve stratégique. Ces quatre unités répondent toutes aux conditions nécessaires pour bénéficier d'un Mouvement stratégique.

Lors de sa Phase de mouvement stratégique, le joueur effectue les actions suivantes :

- il déplace d'abord l'unité le long de la voie ferrée sur la carte puis place devant lui le marqueur « Mouvement stratégique » de cette unité sur sa face inactive (« Used »),
- il effectue ensuite les trois transferts vers la case Réserve stratégique et vers les pistes de gestion,
- il peut enfin transférer (s'il le désire et s'il dispose de ces unités) trois divisions ou leur équivalent en unités indépendantes de la case Réserve stratégique vers la carte, puis placer devant lui les trois marqueurs « Mouvement stratégique » restants sur leur face inactive.

N.2.2/ UTILISATION DES MARQUEURS PENDANT LES TOURS D'OFFENSIVE

Si une offensive est en cours, chaque joueur doit répartir le plus équitablement possible ses marqueurs disponibles entre chaque séquence opérationnelle. L'ordre de répartition reste au choix du joueur.

Exemples :

- un joueur qui dispose de cinq marqueurs « Mouvement stratégique » pour le tour peut en utiliser deux pendant chacune des deux premières séquences opérationnelles puis peut utiliser le dernier pendant la 3e séquence opérationnelle.
- un joueur qui dispose de quatre marqueurs « Mouvement stratégique » peut en utiliser un pendant chacune des deux premières séquences opérationnelles puis peut utiliser les deux derniers pendant la 3e séquence opérationnelle.

Si une offensive est en cours, aucun type de mouvement stratégique ne peut donner lieu à un « voyage retour ». Chaque marqueur est donc disposé devant le joueur sur sa face inactive (« Used ») dès qu'il a été utilisé, quel que soit le type de mouvement stratégique effectué.

N.3/ DÉPLACEMENT D'UNE UNITÉ LE LONG D'UNE VOIE FERRÉE SUR LA CARTE

Pour pouvoir se déplacer le long d'une voie ferrée sur la carte, une unité doit satisfaire toutes les conditions suivantes :

- commencer la Phase de Mouvement stratégique dans un hex de voie ferrée en étant dans le Rayon de Commandement d'un QG ami,
- être repérée par un marqueur « Mouvement stratégique »,
- se déplacer uniquement sur des hex de voies ferrées reliées entre elles sans jamais passer dans une ZdC ennemie ni dans le rayon de bombardement d'un support d'artillerie ennemi,
- terminer son mouvement dans un hex de voie ferrée contrôlé par le joueur, situé hors d'une ZdC ennemie et hors du rayon de bombardement d'une artillerie ennemie.

Si toutes ces conditions sont satisfaites, le déplacement par voie ferrée peut être de la distance voulue par le joueur.

Un QG ne peut pas utiliser ce type de mouvement stratégique.

Ce type de déplacement entraîne l'utilisation d'un marqueur « Mouvement stratégique » par division ou support d'artillerie.

Une division d'élite n'entraîne l'utilisation que d'un seul marqueur si toutes les unités qui la composent (et leurs éventuels supports « Troupes d'assaut » associés) effectuent exactement le même déplacement (mêmes hex de départ et d'arrivée).

Si les unités d'une division d'élite ne terminent pas toutes un déplacement par voie ferrée dans le même hex, le joueur doit utiliser un

marqueur par hex d'arrivée.

Exemple : le joueur CP décide de déplacer la 5 ID allemande (3 régiments et 2 supports « Stoss ») par voie ferrée. Toutes les unités commencent leur mouvement dans le même hex mais le joueur choisit de débarquer deux régiments et un support « Stoss » dans un hex puis le dernier régiment avec le deuxième support « Stoss » dans un autre hex. Il doit donc utiliser deux marqueurs « Mouvement stratégique ».

De la même façon, des unités indépendantes formant l'équivalent d'une division (deux brigades ou quatre régiments avec leurs éventuels supports « Troupes d'assaut » associés) doivent effectuer exactement le même déplacement (mêmes hex de départ et d'arrivée) pour que l'utilisation d'un seul marqueur soit possible. Dans le cas contraire, le joueur doit utiliser un marqueur par hex d'arrivée.

Exemple : le joueur Entente décide de déplacer par voie ferrée les brigades Liguria et Toscana ainsi qu'un support « Arditi ». Toutes ces unités commencent leur mouvement dans le même hex et le terminent dans le même hex. Le joueur Entente n'utilise donc qu'un marqueur « Mouvement stratégique » car il a déplacé l'équivalent d'une division.

N.4/ TRANSFERT D'UNE UNITÉ DE LA CARTE VERS LA CASE RÉSERVE STRATÉGIQUE OU VERS UNE PISTE DE GESTION

Pour être éligible à ce type de mouvement stratégique, une unité doit satisfaire toutes les conditions suivantes :

- se trouver dans le Rayon de commandement d'un QG ami, à trois hex au plus de ce QG (pour les deux joueurs) ou d'une tête de ligne ferroviaire (CP Railhead, pour le joueur CP uniquement, voir P.4),
- ne pas se trouver dans une ZdC ennemie ni dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie,
- être repérée par un marqueur « Mouvement stratégique »,
- pouvoir tracer à partir du QG choisi (ou de la tête de ligne ferroviaire choisie pour le joueur CP uniquement) un **trajet valide** jusqu'à une source de ravitaillement amie en bord de carte.

Note : le joueur CP n'a pas l'obligation d'utiliser les têtes de lignes ferroviaires, il peut toujours choisir entre les deux possibilités (QG ou tête de ligne).

Le QG choisi pour le transfert doit se trouver sur un hex de voie ferrée et/ou route ou à deux hex au plus d'un tel hex et ne pas se trouver dans une ZdC ennemie ou dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie.

Si le joueur CP choisit d'utiliser une tête de ligne ferroviaire (CP Railhead), elle est par définition située sur une voie ferrée et hors d'une ZdC ennemie et du rayon de bombardement d'une artillerie ennemie (voir P.4).

Le **trajet valide** est alors tracé à partir du QG et ne doit comporter que des hex de voies ferrées et/ou routes reliées entre elles jusqu'à une source de ravitaillement amie située en bord de carte, à l'exception des deux premiers hex le composant. Les deux premiers hex du trajet ne contiennent pas nécessairement une voie ferrée ou une route mais aucun des bords d'hex traversés ne peut être constitué d'un fleuve dépourvu de pont ou de passerelle.

Dans le cas d'un transfert utilisant une tête de ligne ferroviaire, le trajet valide ne peut comporter que des hex de voie ferrée.

Le **trajet valide** ne doit jamais passer dans une ZdC ennemie (même si l'hex est occupé par une unité amie) ni dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie.

Ce type de mouvement stratégique nécessite l'utilisation d'un seul marqueur « Mouvement stratégique » si au moins l'un des deux protagonistes du transfert (l'unité ou le QG) se situe sur un hex de voie ferrée et/ou route au début de la Phase de Mouvement stratégique. Dans le cas d'un transfert utilisant une tête de ligne ferroviaire, un seul marqueur « Mouvement stratégique » est nécessaire.

Si aucun des deux protagonistes du transfert (l'unité et le QG) ne se situent sur une voie ferrée et/ou route au début de la Phase de Mouvement stratégique, le transfert nécessite l'utilisation de deux marqueurs « Mouvement stratégique ».

Si toutes les conditions sont remplies, l'unité peut être transférée vers sa destination. Cette destination peut être :

- la case **Réserve stratégique** pour une **division d'infanterie à pleine force** (une division d'élite doit comporter tous ses régiments ou brigades à pleine force et dans le même hex de départ pour bénéficier d'un tel transfert) ou son **équivalent en unités indépendantes à pleine force** (deux brigades ou quatre régiments commençant la Phase de Mouvement stratégique dans le même hex),
- la case **Perte (Loss)** de la piste de gestion adéquate pour **une unité de combat ayant subi un pas de perte**,
- la case **Perte 2 (Loss 2)** de la piste de gestion Moral 4 pour une **division d'infanterie** avec un facteur de **moral 4 ayant subi deux pas de pertes**,
- la case **Mise au repos (At rest)** de la piste de gestion des brigades et **régiments pour un régiment ou brigade n'ayant pas subi de perte et appartenant à une division d'élite** (pour permettre le regroupement de la division dans la case Mise au repos, voir Q.4.1),
- la case **Rééquipement (Refitting)** de la piste de gestion des supports pour un support d'artillerie.

Les supports « Troupes d'assaut » associés aux unités transférées dans ce cadre sont placés automatiquement dans la case **Réserve stratégique**.

N.5/ TRANSFERT D'UNE UNITÉ DE LA CASE RÉSERVE STRATÉGIQUE VERS LA CARTE

La procédure pour effectuer un transfert d'une unité de la case **Réserve stratégique** vers la carte est inverse à celle décrite en N.4.

Une unité est sélectionnée dans la case **Réserve stratégique** et trace un **trajet valide** à partir d'une source de ravitaillement amie située en bord de carte vers un QG ami (pour les deux joueurs) ou vers une tête de ligne ferroviaire (pour le joueur CP uniquement). L'unité est alors placée :

- dans le Rayon de Commandement du QG choisi, à une distance de trois hex au plus de ce QG, hors d'une ZdC ennemie et hors du rayon de bombardement d'une artillerie ennemie, en respectant les limites d'empilement OU
- dans un rayon de trois hex d'une tête de ligne ferroviaire, hors d'une ZdC ennemie et du rayon de bombardement d'une artillerie ennemie, en respectant les règles d'empilement (pour le joueur CP uniquement).

Note : le joueur CP n'a pas l'obligation d'utiliser les têtes de lignes ferroviaires, il peut toujours choisir entre les deux possibilités (QG ou tête de ligne).

Le **trajet valide** est tracé depuis une source de ravitaillement amie située en bord de carte jusqu'à un QG ami et ne doit comporter que des hex de voies ferrées et/ou routes reliées entre elles, à l'exception des deux derniers hex le composant. Les deux derniers hex du trajet ne contiennent pas nécessairement une voie ferrée ou une route mais aucun des bords d'hex traversés ne peut être constitué d'un fleuve dépourvu de pont ou de passerelle.

Dans le cas d'un transfert utilisant une tête de ligne ferroviaire, le trajet valide ne peut comporter que des hex de voie ferrée.

Le **trajet valide** ne doit jamais passer dans une ZdC ennemie (même si l'hex est occupé par une unité amie) ni dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie.

Ce type de mouvement stratégique nécessite l'utilisation d'un seul marqueur « Mouvement stratégique » si au moins l'un des deux protagonistes du transfert (l'unité ou le QG) se situe sur un hex de voie ferrée et/ou route à la fin du déplacement.

Dans le cas d'un transfert utilisant une tête de ligne ferroviaire, un seul marqueur « Mouvement stratégique » est nécessaire.

Si les deux protagonistes du transfert (l'unité et le QG) se situent hors d'un hex de voie ferrée et/ou route à la fin du déplacement, le transfert nécessite l'utilisation de deux marqueurs « Mouvement stratégique ».

En quittant la case Réserve stratégique, une unité peut emmener le nombre maximum de supports « Troupes d'assaut » auquel elle a droit.

Note : trois divisions d'élite au maximum peuvent quitter la case **Réserve stratégique** lors de chaque tour. Si une offensive a été lancée lors de ce tour, une division d'élite au maximum peut quitter la case **Réserve stratégique** lors de chaque séquence opérationnelle. L'une de ces trois divisions au maximum peut être remplacée par son équivalent en unités indépendantes (2 brigades ou 4 régiments).

Ces restrictions ne s'appliquent pas :

- à la mise en place des offensives (voir D.3),
- s'il n'y a plus d'autre division dans la case **Réserve stratégique**.

N.6/ DÉPLACEMENT D'UN DÉPÔT SUR LA CARTE (JOUEUR CP UNIQUEMENT)

Pendant un tour sans offensive, le joueur CP (uniquement) peut utiliser tous ses marqueurs « Mouvement stratégique » disponibles pour déplacer un de ses dépôts sur un hex de voie ferrée et/ou route qu'il contrôle. L'hex en question doit se situer hors d'une ZdC ennemie et hors du rayon de bombardement d'une artillerie ennemie.

Ce déplacement consomme l'intégralité des marqueurs « Mouvement stratégique » du joueur CP pour le tour et aucun autre mouvement stratégique ne peut avoir lieu.

N.7/ TRANSFERT D'UN QG DE LA CASE RÉSERVE STRATÉGIQUE VERS LA CARTE OU DE LA CARTE VERS LA CASE APPROVISIONNEMENT DE LA PISTE DE GESTION DES SUPPORTS

Ces deux types de transfert ne nécessitent pas de marqueurs « Mouvement stratégique ».

Toutes les unités doivent avoir effectué leurs mouvements stratégiques avant qu'un QG puisse quitter la case **Réserve stratégique** ou être transféré de la carte vers la case **Approvisionnement** de la piste de gestion des supports.

Un QG choisi dans la case **Réserve stratégique** peut alors être placé dans tout hex de la carte où il est ravitaillé, à au moins cinq hex de toute unité de combat ennemie et hors du rayon de bombardement d'une artillerie ennemie.

Un QG choisi sur la carte doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement, ne pas se situer dans une ZdC ennemie ni dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie pour pouvoir être transféré vers la case **Approvisionnement** de la piste de gestion des supports.

O/ SUPPORTS

Les règles de base concernant les supports restent en vigueur (voir 15.0). Les règles suivantes s'y ajoutent :

- A/ À la fin de la Phase de mouvement du joueur CP, les QG du joueur CP doivent toujours être strictement plus proches (en nombre d'hex) d'au moins un marqueur « Tête de ligne ferroviaire » (CP Railhead, voir P.4) que de toute unité de combat ennemie.

Exemple : une tête de ligne ferroviaire se situe à Udine (E2720) et l'unité de combat ennemie la plus proche à Codroipo (E2314). Un QG CP ne peut pas terminer la Phase de mouvement CP dans l'hex E2416 car il serait plus proche (3 hex) de l'unité de combat ennemie que de la tête de ligne ferroviaire (5 hex). Ce QG ne peut pas non plus terminer son mouvement en E2517, c'est-à-dire à égale distance (4 hex) des deux. Il peut en revanche terminer son mouvement dans l'hex E2518 (à 3 hex de la tête de ligne ferroviaire et à 5 hex de l'unité de combat ennemie).

Si un second marqueur « CP Railhead » se trouvait à Latisana (E1614), l'hex E2518 serait toujours éligible puisque le QG resterait plus proche d'au moins une tête de ligne ferroviaire (celle d'Udine) que de l'unité de combat ennemie.

Si un QG du joueur CP commence sa Phase de mouvement plus proche d'une unité de combat ennemie que d'une tête de ligne ferroviaire (suite aux mouvements et combats du joueur Entente), le joueur CP doit obligatoirement déplacer ce QG de façon qu'il se conforme à cette règle.

- B/ Le support « Camions » italien peut se déplacer de nouveau

(en transportant éventuellement une unité) pendant la Phase de mouvement stratégique même s'il s'est déplacé durant la Phase de mouvement. Ce nouveau déplacement doit obéir aux règles de base sur les mouvements du support « Camions » (voir 11.3.4).

- C/ Les dépôts CP peuvent être déplacés durant la Phase de mouvement stratégique (voir N.6).

P/ PHASE DE TRAVAUX DU GÉNIE

Durant cette phase, les deux joueurs peuvent poser sur la carte des marqueurs « Tranchées » et tenter de réparer des ponts détruits sans la présence d'une unité de combat. En plus de ces deux actions, le joueur CP (uniquement) peut déplacer ses marqueurs de têtes de lignes ferroviaires (CP Railhead) pour les faire avancer.

Pour effectuer ces actions, les deux joueurs disposent d'un nombre aléatoire de Points de Génie (PG).

Cette phase peut être accomplie simultanément par les deux joueurs.

P.1/ POINTS DE GÉNIE (PG)

Au début de la Phase de travaux du Génie, les 2 joueurs effectuent un lancer de dé(s) pour connaître leur nombre de PG disponibles pour ce tour.

Le joueur Entente lance 1d6 pendant toute la partie.

Le joueur CP lance 2d6 jusqu'au tour 23 puis 1d6 à partir du tour 24 (après le premier tour de réorganisation) et ce jusqu'à la fin de la partie.

Le résultat indique le nombre de PG disponibles pour ce tour. Les Points de Génie ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre. Les PG non dépensés pendant une Phase de travaux sont perdus.

Note : les événements « Meilleure organisation » (Improved organization) des deux camps ainsi que l'événement « Sapeurs » (Zapattori) du joueur Entente peuvent être utilisés pour obtenir un modificateur de + 2 lors du lancer de dé.

Les deux joueurs sont libres d'utiliser leurs PG pour les travaux de leur choix, dans la limite du nombre disponible.

Toutefois, si le joueur CP décide d'utiliser des PG pour déplacer ses marqueurs « Tête de ligne ferroviaire » (CP Railhead), il doit, là où c'est possible et si le nombre de PG disponibles le lui permet, déplacer chaque marqueur d'au moins un hex (voir P.4).

P.2/ POSE ET UTILISATION DES MARQUEURS « TRANCHEES »

La pose d'un marqueur « Tranchées » ne nécessite pas la présence d'une unité de combat amie, sauf si l'hex choisi est situé dans une ZdC ennemie.

Un joueur désirant poser un marqueur « Tranchées » dans un hex doit s'assurer qu'il contrôle l'hex en question et que cet hex est situé dans le Rayon de Commandement d'un QG ami. Si ces deux conditions sont satisfaites, le joueur peut placer un marqueur « Tranchées » dans l'hex en dépensant un Point de Génie.

Modificateurs :

- + 1 PG si l'hex choisi est un hex de montagne, de haute montagne ou de marais
- + 1 PG si l'hex choisi est situé dans une ZdC ennemie

Le joueur Entente peut également choisir de dépenser 1 PG pour retourner deux marqueurs « Work » de la ligne Cadorna sur leur face « Tranchées ». Les modificateurs ci-dessus ne s'appliquent pas dans ce cas.

À partir du moment où un hex reçoit un marqueur « Tranchées », il bénéficie des mêmes effets qu'un hex de tranchées classique pour la défense (×3 pour le joueur CP ; ×2 ou ×3 pour le joueur Entente selon la doctrine en cours, voir E.3).

Un marqueur « Tranchées » seul dans un hex est automatiquement retiré de la carte si une unité de combat ennemie pénètre dans l'hex, que ce soit au cours d'un mouvement normal ou d'une avance après combat.

P.3/ REPARATION DES PONTS DETRUIES EN L'ABSENCE D'UNE UNITE DE COMBAT

Durant la Phase de travaux du Génie, la procédure pour tenter de réparer un pont détruit est la même que celle décrite dans les règles de base (voir 11.2.5) mais ne nécessite pas la présence d'une unité de combat amie et doit avoir lieu hors des ZdC ennemies.

Un joueur qui désire tenter de réparer un pont détruit doit s'assurer qu'il contrôle les deux hex reliés par le pont, que ces deux hex sont dans le RdC d'un QG ami et qu'aucun des deux hex ne se situe dans une ZdC ennemie.

Si ces trois conditions sont satisfaites, le joueur peut tenter de réparer le pont en dépensant 1 PG. Il peut également annoncer qu'il dépense plus d'1 PG (voir modificateurs ci-dessous).

Le joueur lance alors 1d6 et applique les modificateurs suivants :

- +1 si le pont est situé sur un fleuve
- +1 si la météo est « Mauvais temps » ou « Brouillard matinal puis mauvais temps »
- - 1 pour chaque PG supplémentaire dépensé en plus du premier

Sur un résultat final de 1 à 4, le pont est réparé et le marqueur « Pont détruit » est donc retiré de la carte.

Exemple : le joueur CP tente de réparer un pont sur le Tagliamento durant un tour de mauvais temps. Il annonce qu'il dépense 4 PG (un pour effectuer la tentative, 3 pour servir de modificateurs). Il lance le dé et obtient 5. Le résultat final est 5 + 1 (fleuve) + 1 (mauvais temps) - 3 (PG dépensés en plus du premier) = 4. La tentative est réussie et le pont est réparé.

Durant la Phase de travaux du génie, une seule tentative de réparation peut être effectuée par pont détruit.

P.4/ DEPLACEMENT DES MARQUEURS « TÊTE DE LIGNE FERROVIAIRE CP »

Le joueur CP dispose de 4 marqueurs « Tête de ligne ferroviaire » (CP Railhead) dont la position sur la carte influe sur le déplacement de ses QG (voir O) et qui peuvent être utilisés comme point de départ ou d'arrivée d'un **trajet valide** lors de la Phase de mouvement stratégique (voir N).

Ces marqueurs sont placés avant le début de la partie dans les hex suivants : W2107, E4423, E3033 et E1431.

Pour déplacer ces marqueurs et les faire avancer le long des voies ferrées, le joueur CP doit dépenser :

- 1 PG par hex de montagne, d'entonnoirs, de tranchées ou de marais
- ½ PG par hex de terrain clair, de ville ou de forêt (il dépense 1 PG pour déplacer le marqueur de 2 hex).

Un marqueur « Tête de ligne ferroviaire » ne doit jamais se trouver dans une ZdC ennemie (même s'il est empilé avec une unité de combat amie) ni dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie.

À tout moment de la partie (même pendant le tour du joueur Entente), si un marqueur « Tête de ligne ferroviaire » se trouve dans une ZdC ennemie ou dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie, le joueur CP doit aussitôt le déplacer du nombre d'hex nécessaire en direction d'une source de ravitaillement amie sur un nouvel hex de voie ferrée relié à celui qu'il doit quitter. Ce mouvement obligatoire n'entraîne pas de dépense de Points de Génie. Les marqueurs « Tête de ligne ferroviaire » ne sont jamais détruits, ils sont simplement replacés par le joueur CP.

Si le joueur CP décide de déplacer un marqueur « Tête de ligne ferroviaire », il doit dans la mesure du possible (si le nombre de PG disponibles le lui permet) déplacer d'au moins un hex chaque marqueur pouvant être déplacé.

Exemple : suite à un repli important du joueur Entente dans un secteur du front, le joueur CP a la possibilité d'avancer le marqueur « Tête de ligne ferroviaire » concerné de 8 hex en terrain clair et décide de le faire. Deux de ses autres marqueurs ne peuvent pas être déplacés car cela les

ferait entrer dans le rayon de bombardement d'une artillerie ennemie. En revanche, le dernier marqueur peut lui aussi être déplacé de trois hex en montagne. Le joueur CP dépense donc au minimum cinq PG (quatre pour les huit hex du premier marqueur + 1 pour déplacer le dernier marqueur d'un hex en montagne). Il peut bien sûr dépenser plus de PG dans le but de faire avancer le dernier marqueur de plus d'un hex.

Chacun des marqueurs doit suivre un trajet précis en restant sur la voie ferrée qui lui est assignée :

- Les deux marqueurs qui commencent la partie en E4423 et E3033 doivent se rejoindre à Udine (E2720) puis prendre ensemble la direction de Trévise (Treviso, W1234) par Codroipo (E2314) et Pordenone (E2307). Le joueur CP peut retirer définitivement l'un des 2 marqueurs quand les 2 marqueurs quittent Udine ensemble.
- Le marqueur qui commence la partie en E1431 doit progresser sur la voie ferrée passant par Monfalcone (E1727) et Latisana (E1614) en direction de Mestre (W0534).
- Le marqueur qui commence la partie en W2107 ne peut être déplacé que sur la voie ferrée sur laquelle il se trouve.

Q/ PHASE DE GESTION DES UNITES

Lors de cette phase, les joueurs gèrent sur leur aide de jeu de campagne la mise au repos de leurs troupes et la reconstitution de leurs unités éliminées, ainsi que la disponibilité de leurs supports « Artillerie ».

Cette procédure doit être suivie pas à pas, dans l'ordre exact indiqué par les règles ci-dessous. Cette phase peut être accomplie simultanément par les 2 joueurs.

Q.1/ PRESENTATION DES PISTES DE GESTION DES UNITES DE COMBAT

Chaque joueur dispose sur son aide de jeu de campagne de trois pistes de gestion des unités de combat.

Ces pistes sont destinées à accueillir les unités de combat éliminées, ayant subi des pertes ou mises au repos suite à un mouvement stratégique (voir N.4) afin de se regrouper (dans le cas des divisions d'élite).

Les joueurs placent leurs unités sur les pistes en fonction de leur facteur de moral.

La piste **Moral 2 & 3** recueille les divisions de moral 2 ou 3.

La piste **Moral 4** recueille les divisions de moral 4.

La piste **Brigades & Régiments** recueille les brigades et les régiments, quel que soit leur facteur de moral.

Pour chaque piste, la progression des unités est testée case par case par l'intermédiaire d'un jet de dé (1d6) éventuellement modifié. Le résultat de ce lancer de dé détermine l'évolution de l'unité sur la piste.

Les modificateurs sont communs à chaque case sur les trois pistes et sont les suivants :

- Si l'événement « **Limogeage de Cadorna** » a été joué ce tour, - 1 pour le joueur Entente pour ce tour.
- À partir du tour 31 et jusqu'à la fin de la partie, - 1 pour le joueur CP.

Q.2/ LA PISTE MORAL 2 & 3

Cette piste de gestion comporte 4 cases :

- **Encerclement (Encirclement)**, où sont placées les unités éliminées si elles ne se trouvent pas dans le Rayon de Commandement d'un QG ami au moment de leur élimination.
- **Élimination**, où sont placées toutes les unités éliminées non encerclées.
- **Perte (Loss)**, où des unités sur la carte ayant subi un pas de pertes peuvent être placées suite à un mouvement stratégique (voir N.4).
- **Mise au repos (At rest)**, d'où les unités peuvent être transférées dans la case **Réserve stratégique** ou être affectées à un autre front et retirées du jeu.

Les tests dans chaque case sont effectués unité par unité et dans l'ordre suivant :

- Unités se trouvant dans la case Mise au repos (At rest)

- Unités se trouvant dans la case Perte (Loss), etc.
Une unité peut ainsi être testée jusqu'à deux fois lors d'une même phase.

Q.2.1/ CASE MISE AU REPOS (AT REST)

Pour chaque division dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en Q.1.

Si le résultat est inférieur ou égal à 1, la division est transférée vers un autre front et est retirée du jeu définitivement si c'est une division CP, française ou anglaise.

Dans le cas d'une **division italienne** (uniquement), elle est mise de côté par le joueur Entente de façon à constituer un pool de divisions de moral 2 ou 3 éliminées (voir Q.6). Si le résultat est supérieur ou égal à 2, la division est placée dans la case **Réserve stratégique**.

Q.2.2/ CASE PERTE (LOSS)

Pour chaque division dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en Q.1.

Si le résultat est inférieur ou égal à 4, la division ne progresse pas et reste dans la case **Perte**. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, la division est placée dans la case **Mise au repos**.

Q.2.3/ CASE ELIMINATION

Pour chaque division dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en Q.1.

Si le résultat est inférieur ou égal à 1, l'unité est placée dans la case **Encerclement**. Si le résultat est compris entre 2 et 5, la division ne progresse pas et reste dans la case **Élimination**.

Si le résultat est de 6, la division est placée dans la case **Perte**.

Q.2.4/ CASE ENCERCLEMENT

Pour chaque division dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en Q.1.

Si le résultat est inférieur ou égal à 1, la division est dissoute et définitivement retirée du jeu si c'est une division CP, française ou anglaise.

Dans le cas d'une **division italienne** (uniquement), elle est mise de côté par le joueur Entente dans le pool de divisions de moral 2 ou 3 éliminées.

Si le résultat est compris entre 2 et 4, la division ne progresse pas et reste dans la case **Encerclement**.

Si le résultat est supérieur ou égal à 5, la division est placée dans la case **Élimination**.

Q.3/ LA PISTE MORAL 4

Cette piste de gestion comporte cinq cases :

- **Encerclement (Encirclement),**
- **Élimination,**
- **Perte 2 (Loss 2),**
- **Perte (Loss),**
- **Mise au repos (At rest).**

Les cases sont identiques à celle de la piste **Moral 2 & 3**, à l'exception de la nouvelle case **Perte 2** dans laquelle des unités sur la carte ayant subi deux pas de pertes peuvent être placées grâce à un mouvement stratégique (voir N.4).

Les tests pour chaque case de cette piste se font de la même façon que pour la piste **Moral 2 & 3**, dans l'ordre suivant :

- Mise au repos
- Perte
- Perte 2 (voir Q.3.1)
- Élimination
- Encerclement

Comme pour la piste **Moral 2 & 3**, les **divisions italiennes** (uniquement) transférées vers un autre secteur (test dans la case **Mise au repos**) ou dissoutes (test dans la case **Encerclement**) sont mises de côté par le joueur Entente afin de constituer un pool de divisions de moral 4 éliminées (voir Q.6)

Q.3.1/ CASE PERTE 2 (LOSS 2)

Pour chaque division dans cette case, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en Q.1.

Si le résultat est inférieur ou égal à 2, la division ne progresse pas et reste dans la case **Perte 2**.

Si le résultat est supérieur ou égal à 3, la division est placée dans la case **Perte**.

Q.4/ LA PISTE BRIGADES & REGIMENTS

Cette piste de gestion comporte 4 cases :

- **Encerclement (Encirclement),**
- **Élimination,**
- **Perte (Loss),**
- **Mise au repos (At rest).**

Elle conduit soit à la case « **Réserve stratégique** », soit à une série de cases « **Autres secteurs** » (**Other sectors**).

Les cases sont identiques à celles de la piste **Moral 2 & 3**.

Les tests pour chaque case se font de la même façon que pour les pistes précédentes (les brigades et les régiments remplaçant les divisions), dans l'ordre suivant :

- Mise au repos (voir Q.4.1)
- Perte
- Élimination
- Encerclement (voir Q.4.2)

Q.4.1/ CASE MISE AU REPOS

La procédure appliquée à cette case diffère sensiblement de celle décrite pour les pistes **Moral 2 & 3** et **Moral 4**.

En effet, il convient de faire une distinction entre les **divisions complètes** et les **unités indépendantes** (brigades ou régiments non endivisionnés – cela concerne également les régiments se trouvant sur les aides de jeu Divisions).

Pour les **unités indépendantes**, la procédure est la suivante : pour chaque unité présente dans la case **Mise au repos**, le joueur lance un dé et applique les modificateurs indiqués en Q.1.

Si le résultat est inférieur ou égal à 1, l'unité est placée dans une case « **Autres secteurs** » (**Other sectors**) libre et ne réapparaîtra plus en jeu lors de cette partie.

Si le résultat est supérieur ou égal à 2, l'unité est placée dans la case **Réserve stratégique**.

Exception : si toutes les cases « **Autres secteurs** » (**Other sectors**) sont occupées, aucun test n'est effectué et l'unité est placée automatiquement dans la case **Réserve stratégique**.

Pour les divisions, seules les **divisions complètes** peuvent effectuer le test de sortie de cette case.

Une division est dite complète si tous ses régiments ou brigades sont présents dans la case **Mise au repos**.

Les divisions allemandes, françaises et anglaises ainsi que les divisions d'assaut italiennes sont composées de trois régiments ou brigades alors que les divisions austro-hongroises sont composées de deux brigades (à l'exception de la 49 ID qui en compte 3).

Les joueurs ont la possibilité de transférer leurs régiments ou brigades depuis la carte vers la case **Mise au repos** en utilisant le mouvement stratégique décrit en N.4 dans le but de regrouper leur division dans cette case.

Une fois ses régiments ou brigades regroupés, le joueur lance un dé pour chaque **division complète** dans la case **Mise au repos** en appliquant les modificateurs indiqués en Q.1. Exceptions : si toutes les cases « **Autres secteurs** » (**Other sectors**) sont occupées ou si la division est une **division d'assaut italienne** (uniquement), aucun test n'est effectué et la division est placée automatiquement dans la case **Réserve stratégique**.

Si le résultat est inférieur ou égal à 1, la division est placée dans une case « **Autres secteurs** » (**Other sectors**) libre et ne réapparaîtra plus

en jeu lors de cette partie.

Exception : dans le cas d'une **division allemande, française ou anglaise** dont le retrait doit intervenir plus tard dans le jeu (unités marquées d'un point noir sur la droite du pion, voir aide de jeu « **Renforts et retraits** »), elle n'est pas placée dans une case « Autres secteurs » mais simplement retirée définitivement du jeu et le joueur CP est crédité d'un Point de Victoire (1 PV) s'il s'agit d'une **division allemande**.

Si le résultat est supérieur ou égal à 2, la division est placée dans la case **Réserve stratégique**.

Q.4.2/ CASE ENCERCLEMENT

La procédure appliquée à cette case diffère sensiblement de celle décrite pour les pistes **Moral 2 & 3** et **Moral 4**, sauf pour les **unités indépendantes italiennes** (uniquement).

Pour chaque régiment ou brigade présent dans la case Encerclement, le joueur lance un dé en appliquant les modificateurs indiqués en Q.1.

Si l'unité est une **unité indépendante italienne** (uniquement) et que le résultat est inférieur ou égal à 1, l'unité est dissoute et mise de côté par le joueur Entente pour constituer un pool de brigades et régiments éliminés (voir Q.6).

Dans tous les autres cas, si le résultat est inférieur ou égal à 4, l'unité ne progresse pas et reste dans la case **Encerclement**.

Dans tous les cas, si le résultat est supérieur ou égal à 5, l'unité est placée dans la case **Élimination**.

Q.5/ DISSOLUTION, TRANSFERT VERS UN AUTRE FRONT OU UN AUTRE SECTEUR (C'EST À DIRE RETIRÉES DU JEU)

Tous ces résultats entraînent la mise hors jeu définitive des unités concernées. Les unités affectées par un résultat « Dissolution » ou « Transfert vers un autre front » sont simplement retirées du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Les unités affectées par un résultat « Autres secteur » sont conservées dans la case correspondante jusqu'à la fin de la partie.

Q.6/ CONSTITUTION DES POOLS D'UNITÉS ITALIENNES ÉLIMINÉES

Comme indiqué en Q.2.1, Q.2.4, Q.3 et Q.4.2, le joueur Entente doit constituer trois pools avec ses unités éliminées :

- un pool de divisions de moral 2 et 3,
- un pool de divisions de moral 4,
- un pool d'unités indépendantes.

Ces 3 pools servent lors des tours de réorganisation R1 et R2 (voir T).

Q.7/ LA PISTE DE GESTION DES SUPPORTS

La **piste de gestion des supports** comporte cinq cases :

- **Élimination**, qui accueille les supports « Artillerie » éliminés et dispose d'un compartiment « Troupes d'assaut » (« Stoss/Sturm B » sur l'aide de jeu CP, « Ardit » sur l'aide de jeu Entente) où sont placés les supports « Troupes d'assaut » éliminés,
- **Reconstruction**,
- **Rééquipement (Refitting)**,
- **Transfert (Transfer)**,
- **Approvisionnement (Provisioning)**, qui dispose d'un compartiment QG (HQ) où sont placés les QG éliminés.

La progression sur la **piste de gestion des supports** est identique à celle pratiquée sur les pistes de gestion des unités de combat mais elle est ici automatique, les supports « Artillerie » et « QG » étant déplacés d'une case vers le bas à chaque tour, en commençant par la case **Approvisionnement** et en terminant par la case **Élimination**.

Cependant, un seul support « Artillerie » ou « QG » par tour peut quitter une case. Un support « Artillerie » ou « QG » débutant la Phase de gestion des unités dans la case **Approvisionnement** est placé dans la case **Réserve stratégique**.

Les supports « Troupes d'assaut » sont gérés différemment.

Lors de chaque Phase de gestion des unités, le joueur Entente regroupe ses supports « Ardit » éliminés trois par trois. Pour chaque

pile ainsi formée, deux supports « Ardit » sont placés dans la case **Réserve stratégique** et le dernier est éliminé définitivement et retiré du jeu. Le joueur CP procède de la même façon en gérant séparément ses supports « Stoss » et « SturmB ».

R/ CASE « RÉSERVE STRATÉGIQUE »

Chaque joueur dispose d'une case **Réserve stratégique** où transitent les unités lorsqu'elles arrivent en renfort, après leur reconstitution ou après un mouvement stratégique. Un nombre illimité d'unités peut se trouver dans la case **Réserve stratégique** à tout moment.

Une unité **quitte** la case **Réserve stratégique** dans les cas suivants :

- Transfert vers la carte (voir N.5). Cette action nécessite l'utilisation d'au moins un marqueur « Mouvement stratégique ».
- Déclenchement et mise en place d'une offensive (voir D.3). Cette action ne nécessite pas l'utilisation de marqueurs « Mouvement stratégique ».
- Utilisation d'un événement aléatoire (voir C.3 et les cartes d'événements). Cette action ne nécessite pas l'utilisation de marqueurs « Mouvement stratégique ».

Une unité **entre** dans la case **Réserve stratégique** dans les cas suivants :

- Transfert depuis la carte (voir N.4). Cette action nécessite l'utilisation d'au moins un marqueur « Mouvement stratégique ».
- Arrivée en renfort (voir G.2). Cette action ne nécessite pas l'utilisation de marqueurs « Mouvement stratégique ».
- Passage de la case **Mise au repos** (dans le cas d'une unité de combat) ou **Approvisionnement** (dans le cas d'un support) des pistes de gestion à la case **Réserve stratégique**. Cette action ne nécessite pas l'utilisation de marqueurs « Mouvement stratégique ».

Notes importantes :

- Durant un tour sans offensive, une unité peut profiter de l'effet « voyage retour » (voir N.2.1) pour entrer dans la case **Réserve stratégique** par un mouvement stratégique et être transférée vers la carte aussitôt par un autre mouvement stratégique.
- Les unités de support « Artillerie » et QG ne peuvent jamais être transférées directement de la carte vers la case **Réserve stratégique**. Elles doivent d'abord passer par leur piste de gestion (case **Rééquipement** pour les artilleries, case **Approvisionnement** pour les QG).
- Les joueurs peuvent choisir de jouer en masquant à leur adversaire leur case **Réserve stratégique** et plus généralement l'ensemble de l'aide de jeu de gestion des unités. Les aides de jeu « Tables » en forme de paravent sont prévues à cet effet. Cette option est vivement recommandée.

S/ PHASE DE DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE ET FIN DE TOUR

Lors de cette phase, les joueurs vérifient si le total de Points de Victoire du joueur CP permet une victoire par mort subite d'un des camps.

Si ce n'est pas le cas, le marqueur « Tour » est avancé d'une case et la partie continue.

Note : la victoire du joueur CP peut également intervenir en cours de tour, voir S.2.

S.1/ POINTS DE VICTOIRE (PV)

Les Points de Victoire (PV) du joueur CP sont indiqués par deux marqueurs (un pour les dizaines et un pour les unités) déplacés sur la piste des PV (piste « Victory Points ») située sur l'aide de jeu commune « Pistes ».

Les deux marqueurs commencent la partie sur la case « 0 » puis évoluent au fur et à mesure de la partie, en fonction des gains et pertes de PV du joueur CP. Les marqueurs sont déplacés dès qu'une action de l'un ou l'autre joueur provoque le gain ou la perte de PV pour le joueur CP. Seul le joueur CP peut **gagner** ou **perdre** des PV : par ses actions, le joueur Entente peut uniquement faire augmenter ou baisser le total de PV du joueur CP.

Gagner et perdre des PV

Le joueur CP peut **gagner** des PV en contrôlant les hex d'objectifs CP (nombre de symboles « Croix de Fer » = nombre de PV de l'hex). Les PV d'un hex d'objectif CP sont **perdus** et immédiatement déduits du total sur la piste « Victory Points » si le joueur Entente reprend le contrôle d'un hex d'objectif.

Le joueur CP peut **perdre** des PV en perdant le contrôle des hex d'objectifs Entente (nombre de cocardes italiennes = nombre de PV de l'hex). Les PV d'un hex d'objectif Entente sont **gagnés** et immédiatement ajoutés au total sur la piste « Victory Points » si le joueur CP reprend le contrôle d'un tel hex après l'avoir perdu.

Le joueur CP peut **gagner** des PV en capturant les dépôts italiens du joueur Entente (nombre de PV du dépôt inscrit au verso du pion).

Le joueur CP peut **gagner** un PV en détruisant la Batterie Amalfi située en E0402 si une de ses unités de combat pénètre dans cet hex.

Le joueur CP peut **gagner** ou **perdre** des PV suite à l'utilisation de certains événements aléatoires par lui-même ou par le joueur Entente (voir les cartes d'événements aléatoires).

Le joueur CP peut **gagner** des PV si le joueur Entente retire tout ou partie des marqueurs « Réserve » qui recouvrent certaines de ses unités lors des deux premiers tours de jeu (voir les règles spéciales du scénario de campagne).

Le joueur CP peut **gagner** ou **perdre** des PV selon la façon dont il gère le retrait des unités allemandes (voir G.3).

Récapitulatif des gains et pertes de PV

	PV CP (Ajouter des PV)	PV Entente (Déduire des PV)
Objectifs géographiques	Nombre de croix de fer par hex conquis	Nombre de croix de fer par hex reconquis
	Nombre de cocardes par hex reconquis	Nombre de cocardes par hex conquis
Destruction de dépôts italiens	Valeur indiquée au verso du pion dépôt	
Destruction de la batterie Amalfi	1 PV	
Événements	Selon les indications de la carte	Selon les indications de la carte
Retrait de marqueurs réserves italiens	Voir règles spéciales de chaque scénario	
Retrait d'unités et de supports allemands (tours 8, 14 et 20)	1 PV par division	1 PV par division ou par support d'artillerie qui n'est pas retiré du front à la date prévue
	1 PV par support d'artillerie	
	ou 2 PV en cas de retrait anticipé	

S.2/ CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire de l'un des deux joueurs peut intervenir en cours de partie par mort subite lors de la Phase de décompte des Points de Victoire (S.2.1).

La victoire du joueur CP (uniquement) peut également intervenir par mort subite en cours de tour (S.2.2).

Enfin, si une victoire par mort subite de l'un des deux camps n'est pas intervenue en cours de partie, la victoire est attribuée en fin de partie, après le tour 34 (S.2.3).

S.2.1/ VICTOIRE PAR MORT SUBITE LORS DE LA PHASE DE DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Si, lors de n'importe quelle Phase de décompte des Points de Victoire de la partie, le total de PV du joueur CP est supérieur à 60 ET que le joueur CP occupe Venise (Venezia, W0336) avec une unité de combat capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un QG ami lui-même ravitaillé, la partie s'arrête automatiquement et le joueur CP remporte une victoire décisive.

Si, lors de n'importe quelle Phase de décompte des Points de Victoire à partir du tour 24, le total de PV du joueur CP est inférieur à 10, la partie s'arrête automatiquement et le joueur Entente remporte une victoire décisive.

S.2.2/ VICTOIRE DU JOUEUR CP PAR MORT SUBITE EN COURS DE TOUR

Si, à n'importe quel moment de n'importe quel tour, le total de PV du joueur CP devient supérieur à 70, la partie s'arrête automatiquement et le joueur CP remporte une victoire décisive.

Exemple : à la fin du tour 26, le total de PV du joueur CP est de 69 et il ne contrôle pas Venise (W0336). Durant sa Phase de combat du tour 27, le joueur CP s'empare de Montebelluna (2 PV, W1629) lors d'une avance après combat. Son total de PV est immédiatement porté à 71 et la partie s'arrête automatiquement sur une victoire stratégique du joueur CP.

S.2.3/ VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

À l'issue de la partie, si aucune victoire décisive par mort subite n'a été obtenue, le total de PV du joueur CP détermine le vainqueur :

- Si le total est inférieur à 20 PV, victoire stratégique du joueur Entente.
- Si le total est compris entre 20 et 24 PV, victoire opérationnelle du joueur Entente.
- Si le total est compris entre 25 et 29 PV, victoire tactique du joueur Entente.
- Si le total est égal à 30 PV, match nul.
- Si le total est compris entre 31 et 40 PV, victoire tactique du joueur CP.
- Si le total est compris entre 41 et 50 PV, victoire opérationnelle du joueur CP.
- Si le total est supérieur à 50 PV, victoire stratégique du joueur CP.

T/ TOURS DE RÉORGANISATION

Il y a deux tours de réorganisation durant la campagne. Ils apparaissent sur la piste des tours sous la dénomination R1 et R2.

Ces deux tours de réorganisation simulent les deux périodes de pause opérationnelle survenues sur le front italien, de janvier à juin puis de juillet à octobre 1918, que les deux camps utilisèrent pour reconstituer leurs forces et préparer de nouvelles offensives. Ils ont été conçus pour être joués simultanément par les deux joueurs, de façon à leur permettre de reprendre le cours normal de la partie le plus rapidement possible. Aucun combat ne peut être déclenché durant un tour de réorganisation, de même qu'aucun événement ne peut être utilisé.

T.1/ SEQUENCE DE JEU RÉSUMÉE

- **Phase de ravitaillement** : Les joueurs gèrent les unités non ravitaillées de façon que l'ensemble des unités sur la carte soit ravitaillé à l'issue de la phase.
- **Phase préparatoire** : de façon simultanée, les deux joueurs remettent à pleine force leurs unités réduites sur la carte, regroupent leurs divisions d'élite à l'endroit approprié (soit sur la carte, soit sur les pistes de gestion), retirent les marqueurs « Tranchées » ennemis situés dans des hex qu'ils contrôlent et réparent les ponts détruits situés dans des hex qu'ils contrôlent.
- **Phase de renforts et retraits** : de façon simultanée, les deux joueurs placent dans la case « Réserve Stratégique » les renforts arrivant lors du tour de réorganisation, procèdent aux remplacements d'unités et retirent les unités devant l'être.
- **Phase de gestion des unités** : les deux joueurs procèdent simultanément à la reconstruction de leurs unités détruites.
- **Phase de traçage du front** : les deux joueurs tracent ensemble le nouveau front le long duquel les opérations reprendront après le tour de réorganisation.
- **Phase de choix stratégique** : les deux joueurs procèdent simultanément à la mise à jour de leur pioche d'événements aléatoires puis peuvent choisir 3 cartes à ajouter à leur main.
- **Phase de redéploiement stratégique** : les deux joueurs procèdent simultanément à un nombre illimité de mouvements stratégiques, sans utiliser de marqueurs. Ces mouvements doivent toutefois obéir aux règles sur le mouvement stratégique (voir N).
- **Phase de mouvement** : les deux joueurs procèdent simultanément à une Phase de mouvement classique, obéissant en tout point aux règles sur le mouvement. À la fin de cette phase, tous les hex du front de chaque joueur doivent soit être occupés par au moins une unité de combat amie, soit se situer dans la ZdC d'une unité de combat amie.

- **2^e Phase de mouvement (R1 uniquement)** : si un joueur a utilisé l'événement « Stabilisation du front » avant le tour R1, il bénéficie à la fin du tour d'une deuxième Phase de mouvement classique, obéissant en tout point aux règles sur le mouvement.

T.2/ PHASE DE RAVITAILEMENT

Cette phase est jouée de la façon suivante :

- chaque joueur vérifie le ravitaillement de ses unités et repère celles qui ne sont pas ravitaillées par un marqueur OOS.
- Alternativement, en débutant par le joueur CP, chaque joueur désigne une de ses unités OOS et la déplace d'un hex (sans tenir compte des EZOC ou des PM). Les terrains infranchissables le restent. Si à l'issue de ce déplacement, l'unité n'est toujours pas ravitaillée, elle est éliminée et placée en case « Encerclement ». Si elle est ravitaillée, le marqueur OOS est retiré.

T.3/ PHASE PRÉPARATOIRE

Les deux joueurs jouent simultanément, dans l'ordre suivant :

- Les deux joueurs commencent par remettre à pleine force (en les retournant sur la face adéquate et en retirant si besoin les marqueurs de pas de perte) toutes leurs unités réduites qui sont sur la carte sans changer leur emplacement, à l'exception des régiments et/ou brigades composant des divisions de moral supérieur ou égal à 4.
- Les deux joueurs procèdent ensuite au regroupement des divisions de moral supérieur ou égal à 4 composées de régiments et/ou brigades. Si l'un des composants d'une division se trouve sur la piste de reconstruction, tous les autres composants doivent y être mis, dans la case adaptée à leur statut (voir Q). Si tous les composants d'une division se trouvent sur la carte, le joueur à qui appartient la division choisit un des hexagones où se trouve l'un des composants de la division et y regroupe la division, en remettant si besoin tous ses composants à pleine force.
- Ensuite, chaque joueur retire les marqueurs « Tranchées » ennemis existant dans des hex qu'il contrôle et répare automatiquement (sans dépense de Points de Génie) les ponts détruits se trouvant dans des hex qu'il contrôle.
- Enfin, le joueur CP peut déplacer ses marqueurs « Tête de ligne ferroviaire » (sans dépense de Points de Génie) en accord avec P.4.

T.4/ PHASE DE RENFORTS ET RETRAITS

Cette phase est jouée simultanément par les deux joueurs, qui procèdent dans l'ordre suivant :

- Les deux joueurs commencent par placer dans leur case « Réserve stratégique » respective les renforts arrivant lors du tour de réorganisation en cours (indiqué « Réorganisation 1 » et « Réorganisation 2 » sur l'aide de jeu « Renforts & retraits »). Les unités qui apparaissent entourées en bleu sont des unités qui remplacent certaines unités retirées du jeu portant la même dénomination (voir point suivant).
- Les deux joueurs procèdent ensuite au retrait définitif du jeu des unités entourées en rouge sur l'aide de jeu « Renforts & retraits » (pour rappel, ces unités sont identifiées par un point noir sur la droite du pion). Les conditions de retrait indiquées en G.3 et les éventuelles pénalités en PV associées ne s'appliquent pas dans le cas présent.

T.5/ PHASE DE GESTION DES UNITÉS

Cette phase est jouée simultanément par les deux joueurs. Les diverses procédures décrites au chapitre Q ne s'appliquent pas dans le cas présent et sont remplacées par les procédures suivantes :

- Supports : tous les supports sont déplacés vers la case « Réserve stratégique » des joueurs.
- Autres unités : chaque joueur regroupe ses unités en reconstruction six par six sur chacune de ses pistes de gestion. Pour chaque pile ainsi formée, cinq unités sont placées dans la case « Réserve stratégique » et la dernière est éliminée définitivement et retirée du jeu (voir aide de jeu).
- Le joueur Entente dispose d'un ou plusieurs Pools d'unités italiennes constitués suivant le paragraphe Q.6.

Pour chacun de ses Pools, le joueur Entente choisit la moitié des unités présentes (arrondi à l'inférieur) et les place en case « Réserve Stratégique ». Les autres unités sont définitivement éliminées.

T.6/ PHASE DE TRAÇAGE DU FRONT

Lors de cette phase, les joueurs vérifient la continuité du front et éventuellement redéplient leurs unités pour assurer une ligne de front continue.

En débutant par le joueur Entente et par l'Ouest de la carte, chaque joueur vérifie qu'il dispose bien d'une ligne de front continue. Une ligne de front est continue si du bord ouest au bord est, il existe une ligne d'hex tous occupés soit par une unité, soit par leur ZOC. Quand un joueur vérifie un hex et que celui-ci ne remplit pas ces conditions, il avertit son adversaire, lui fait constater l'absence de continuité du front, et déplace automatiquement une unité de son choix, de sa Réserve Stratégique vers l'hex concerné, ou vers l'hex à l'ouest de l'hex concerné. Une fois que le joueur Entente a déplacé une unité, son adversaire peut à son tour utiliser la même procédure si son front n'est pas continu.

Exemple : (unités Entente en 1921 et 1926). Le front n'est pas continu entre ces deux unités puisqu'il n'y a ni unité, ni ZOC en 1923 et 1924. Le joueur Entente déplace de sa Réserve une unité et la place en 1923 ou 1922 (l'hex à l'ouest). S'il la place en 1922, il devra répéter la procédure pour placer une unité en 1924 ou 1923.



Les joueurs vérifient ainsi l'ensemble du front, en le renforçant alternativement à chaque fois que cela est nécessaire, jusqu'à arriver au bord est de la carte.

Note : Dans certaines situations très particulières, le bon sens entre les joueurs doit prévaloir afin d'obtenir le front le plus réaliste possible.

T.7/ PHASE DE CHOIX STRATÉGIQUE

Cette phase est jouée simultanément par les deux joueurs. Chaque joueur met à jour sa pioche d'événements aléatoires conformément à C.3, à la différence près qu'il ne pioche pas au hasard ses cartes mais qu'il en choisit 3 à ajouter à sa main. Le nombre maximum de cartes en main pour chaque joueur reste inchangé.

T.8/ PHASE DE REDEPLOIEMENT STRATÉGIQUE

Cette phase est jouée simultanément par les deux joueurs. Chaque joueur peut procéder à un nombre illimité de mouvements stratégiques (les marqueurs associés ne sont pas utilisés dans le cas présent). Ces mouvements doivent obéir aux règles sur le mouvement stratégique (voir N) et sur les supports (voir O).

T.9/ PHASE DE MOUVEMENT

Cette phase est jouée simultanément par les deux joueurs. Chaque joueur procède à une Phase de mouvement normale. À la fin de cette phase, tous les hex de front de chaque joueur doivent soit être occupés par au moins une unité de combat amie, soit se situer dans la Zdc d'une unité de combat amie.

T.10/ 2^e PHASE DE MOUVEMENT (R1 UNIQUEMENT)

Si un joueur a joué l'événement « Stabilisation du front » avant le tour R1, il bénéficie d'une deuxième Phase de mouvement à l'identique de celle décrite en T.9.

U/ RÈGLES OPTIONNELLES

L'utilisation des règles qui suivent est laissée à l'appréciation des joueurs après accord entre eux. Elles peuvent servir à améliorer l'équilibre d'une partie entre deux joueurs de niveaux différents (certaines variantes en U.1 ou la règle U.2 par exemple) en facilitant un peu les choses pour un joueur moins expérimenté.

U.1/ ET SI? VARIANTES AVANT PLACEMENT INITIAL

Les douze variantes ci-dessous peuvent être utilisées de deux façons :

- Les deux joueurs peuvent se mettre d'accord pour en utiliser tout ou partie au choix.
- Les deux joueurs peuvent se mettre d'accord pour les utiliser de façon aléatoire. Les deux joueurs lancent alors chacun son dé de couleur (bleu pour l'Entente, vert pour les CP) et on applique les résultats dans la liste ci-dessous. On relance les dés jusqu'à ce que les deux joueurs se voient attribuer deux variantes différentes.

Les variantes correspondant à un chiffre pair favorisent plutôt le joueur concerné, celles correspondant à un chiffre impair le handicapent.

Variantes CP

1 « Condescendance allemande » : le joueur CP doit appliquer le malus « Unités de nationalités différentes » à sa Maîtrise Tactique lorsque des unités allemandes et AH sont associées dans un combat, en attaque et en défense.

(De nombreux heurts eurent lieu entre les états-majors des deux nationalités lors de l'offensive initiale, que ce soit sur l'attribution des itinéraires ou des ponts aux troupes de chacun ou sur les tactiques à adopter lors de certains combats).

2 « L'empereur Charles I^{er} est inflexible » : le joueur CP défausse dès le début de la partie l'événement « French front ». Cet événement n'entrera jamais dans la pioche du joueur CP.

(Soutenu par ses généraux, l'empereur d'Autriche Charles I^{er} repoussa le plus longtemps possible l'envoi de troupes austro-hongroises sur le front français réclamé de façon insistante par Ludendorff.)

3 « La 195.ID ne viendra pas » : le joueur CP retire dès le début de la partie la 195.ID allemande de l'aide de jeu « Renforts et retraits » (tour 8). La division n'entrera pas en jeu. Ceci n'est pas considéré comme un retrait anticipé et ne rapporte pas de PV au joueur CP.

(Historiquement, cette division débarqua à Trente/Trento le 15 novembre 1917 en vue d'une offensive à partir de ce secteur. L'évolution de la situation fit qu'elle resta inutilisée et reprit le train pour le front français au début du mois de décembre sans avoir combattu sur le front italien.)

4 « Une division allemande de plus » : lors du placement initial, le joueur CP ajoute la 195.ID allemande (avec deux supports Stoss) aux unités indiquées sur les aides de jeu de placement. La division est mise en place dans l'hex E3134 avec le QG XIV Armée. Le joueur CP peut l'utiliser sans contrainte dès le tour 1. Son tour de retrait (tour 14) reste inchangé.

(Si Ludendorff trouva le moyen d'envoyer cette division sur le front italien en novembre, on peut imaginer qu'il aurait pu le faire dès le début de la campagne.)

5 « Pas assez de remplacements allemands » : du début de la partie jusqu'à leur retrait définitif lors du premier tour de réorganisation (R1), **toutes** les divisions allemandes ne peuvent être reconstruites qu'**une fois** chacune. Si une division allemande qui a déjà été reconstruite suite à des pertes subit de nouvelles pertes, celles-ci ne peuvent plus être comblées. Les règles de retrait (voir G.3) restent inchangées.

(Ludendorff avait précisé en donnant son accord pour l'offensive austro-allemande que les troupes allemandes devaient être économisées et renvoyées sur le front français une fois les objectifs atteints. Les pertes de ces divisions furent comblées principalement après leur retour sur le front français.)

6 « Pour le Mérite » : au lieu de mettre l'événement « Rommel » dans sa pioche au tour 1 comme spécifié sur la carte, le joueur CP l'ajoute à sa main initiale déjà composée de 3 événements au début de la partie. Il pourra l'utiliser à sa guise en respectant ses effets à partir du tour 1.

(Les faits d'armes de certains détachements allemands, notamment celui du Württembergisches-Gebirgs-Bataillon commandé par le lieutenant Erwin Rommel, lors des premiers jours de la campagne contribuèrent à désorganiser et à démoraliser des unités italiennes situées en arrière du front, surprises d'être tournées par les troupes allemandes sans avoir combattu. Rommel y gagna la plus haute distinction de l'Allemagne impériale, la médaille « Pour le Mérite », de même que le lieutenant

Schörner, alors officier au Leib-Regiment bavarois et lui aussi futur maréchal du III^e Reich. Il serait dommage que le joueur CP ne puisse pas utiliser au moins une fois le magnifique marqueur « Rommel »...)

Variantes Entente

1 « Incompréhension entre alliés » : le joueur Entente doit appliquer le malus « Unités de nationalités différentes » à sa Maîtrise Tactique lorsque des unités italiennes sont associées à des unités françaises et/ou britanniques et/ou américaines dans un combat en attaque et en défense, même après le passage en doctrine Diaz. *(Le manque d'inter-prètes dans les différents contingents et un certain complexe de supériorité franco-anglais contribuèrent à plusieurs reprises à des accrocs dans la collaboration entre les Italiens et leurs alliés.)*

2 « Le général Badoglio trouve un téléphone » : lors du placement initial, le joueur Entente ne met pas en place le marqueur « Tir interdit » sur le support « Artillerie de corps » dans l'hex E2930. Ce support peut donc être utilisé normalement dès la première séquence opérationnelle du tour 1.

(L'inactivité de l'artillerie du corps d'armée de Badoglio le premier jour de l'offensive austro-allemande favorisa le succès de cette dernière. Badoglio avait ordonné une ouverture du feu à son signal mais ne se trouva jamais en mesure de donner celui-ci, pour des raisons qui divisent encore les historiens italiens.)

3 « A casa! » : le joueur Entente ne met pas l'événement « A casa! » dans sa pioche mais le pose face visible devant lui dès le début de la partie. Les effets de cet événement s'appliquent automatiquement jusqu'au tour 4 après lequel l'événement doit être retiré du jeu.

(Cet événement simule les redditions et désertions massives dans l'armée italienne dans les premiers jours de la campagne.)

4 « Alpini à la rescousse! » : lors du placement initial, le joueur Entente ajoute aux unités indiquées sur les aides de jeu de placement les deux « Gruppi Alpini » (7^e et 8^e) devant arriver en renfort lors du tour 1. Ces deux unités sont placées dans l'hex E2824 avec un marqueur « Réserve » (voir les règles spéciales du scénario de campagne).

(Les 7^e et 8^e Gruppi Alpini avaient été désignés pour renforcer le front de l'Isonzo avant l'offensive austro-allemande mais ne débarquèrent à Cividale qu'une fois celle-ci commencée. Cette variante simule une arrivée le 23 octobre, à la veille du déclenchement de l'offensive.)

5 « Pas assez de remplacements alliés » : du début de la partie jusqu'à leur retrait définitif lors du premier tour de réorganisation (R1), **toutes** les divisions françaises et britanniques devant être retirées (marquées d'un point noir sur la droite du pion) ne peuvent être reconstruites qu'**une fois chacune**. Les autres divisions françaises et britanniques peuvent être reconstruites plusieurs fois.

(Les réticences de Foch à engager les troupes franco-britanniques conjuguées à leur retour rapide sur le front français firent que certaines unités subirent très peu de pertes en Italie et que ces pertes ne furent comblées qu'une fois les unités rentrées en France.)

6 « Foch transige » : si, durant la partie, le joueur Entente pioche l'événement « Foch », ses effets sont modifiés. Au lieu de garder les unités franco-britanniques dans la case « Réserve Stratégique » jusqu'au passage en doctrine « En évolution », le joueur Entente peut les déployer sur la carte mais uniquement **au sud de la ligne Cadorna (inclusive)**. Cette contrainte prend fin et le joueur Entente peut utiliser librement les unités franco-britanniques quand la doctrine italienne devient « En évolution ».

(Chef de la mission interalliée préparant l'intervention des renforts franco-britanniques sur le front italien, Foch insista pour que ces renforts soient gardés en réserve très en arrière du front et ne soient engagés qu'après le rétablissement d'une ligne de front sûre par les Italiens eux-mêmes. Sa phrase « Laissez les Italiens se débrouiller seuls, ils me remercieront plus tard! » résume cette philosophie. Cette variante simule une attitude un peu plus souple de Foch.)

U.2/ RECONSTITUTION PARTIELLE D'UNITÉS DÉTRUITES (JOUEUR ENTENTE UNIQUEMENT)

Quand une unité de combat italienne (uniquement) est détruite, le joueur Entente peut choisir entre deux modes de reconstitution.

Les unités italiennes détruites peuvent utiliser le mode de reconstruction classique (voir Q) ou servir à constituer des renforts d'urgence.

Pour ce faire, quand une unité italienne est détruite, le joueur Entente doit déclarer qu'il choisit de ne pas lui faire suivre le mode de reconstruction classique. Il pose alors devant lui l'unité détruite de façon à constituer un pool trié par facteur de moral. Les détachements sont éligibles à cette procédure.

Lors de la Phase de Gestion des unités, le joueur Entente lance 2 dés et consulte la table ci-dessous, dans laquelle les chiffres indiquent le nombre de **pas de perte** de chaque moral qu'il peut piocher dans son pool (on parle bien ici de pas de perte, pas d'unités complètes). Le joueur Entente pioche de façon aléatoire autant d'unités de chaque moral qu'indiqué dans la table et les replace sur la carte, sur ou adjacentes à un QG ami, en respectant les limites d'empilement. Une division de moral 4 reconstituée de cette façon apparaîtra donc sur la carte réduite et avec un marqueur « Pas de perte » tandis qu'une unité de moral 2, 3 ou 5 apparaîtra sur sa face réduite. Un détachement apparaîtra sur sa face à pleine force puisqu'ils n'ont qu'un pas de perte.

Le joueur Entente peut toujours choisir de piocher une unité de moral inférieur s'il ne dispose pas d'unités du moral indiqué dans la table (ex : avec 4 au dé, s'il n'y a pas d'unités de moral 3 dans le pool, le joueur Entente peut piocher une unité de moral 2).

Table de reconstitution d'urgence des unités

Dé	Moral 2	Moral 3	Moral 4	Moral 5
2	0	0	0	0
3	1	0	0	0
4	0	1	0	0
5	1	1	0	0
6	0	2	0	0
7	0	0	1	0
8	0	1	1	1
9	0	1	1	1
10	1	1	1	1
11	1	2	1	1
12	1	2	1	2

Cette procédure n'est valable qu'en doctrine « Cadorna/Foch ». Quand la doctrine italienne passe « En évolution », les unités encore dans le pool sont placées dans les cases « Encerlement » de leurs Pistes de gestion respectives et suivent alors la procédure de reconstruction classique.

Note de conception : les joueurs de Somme 1918 auront reconnu un avatar de la procédure de reconstitution partielle utilisée dans ce jeu. Initialement, il était prévu que cette règle ne soit pas optionnelle (le joueur Entente avait toujours le choix, tant qu'il était en doctrine Cadorna/Foch) mais les playtests ont montré qu'elle était rarement utilisée par le joueur Entente. C'est pourquoi il a été choisi de la conserver comme règle optionnelle uniquement.

U.3/ ABSORPTION DES DÉTACHEMENTS PAR LES AUTRES UNITÉS DE COMBAT

Cette variante permet de compenser les pertes de certaines unités en incorporant dans ces unités les détachements (uniquement). Selon les cas, cela peut permettre de ramener lesdites unités à pleine force.

U.3.1/ PROCÉDURE POUR LE JOUEUR CP (UNITÉS AH UNIQUEMENT)

Les détachements AH « Gebirgs » peuvent être utilisés pour combler les pertes de tout type d'unité de combat AH ayant un moral égal ou inférieur au leur.

Il faut 2 détachements « Gebirgs » pour faire regagner un pas de perte à une division ou une brigade AH.

Si, lors de la Phase de gestion des unités, une division ou brigade AH

réduite est empilée avec 2 détachements « Gebirgs » d'un moral égal ou supérieur au sien, elle peut absorber ces 2 détachements pour regagner un pas de perte.

Les détachements ainsi absorbés sont définitivement éliminés du jeu.

Exemples :

- une division de moral 4 réduite portant un marqueur « Pas de perte supplémentaire » et empilée avec 2 détachements « Gebirgs » de moral 4 ou 5 ne pourra pas revenir immédiatement à pleine force mais pourra retirer son marqueur Perte.
- une brigade de moral 5 réduite et empilée avec 2 détachements « Gebirgs » de moral 5 pourra regagner un pas de perte et donc revenir à pleine force.

U.3.2/ PROCÉDURE POUR LE JOUEUR ENTENTE (UNITÉS ITALIENNES UNIQUEMENT)

Les détachements italiens « Alpini », « Bersaglieri » et « Fanteria » peuvent être utilisés pour combler les pertes d'unités du même type qu'eux ayant un moral égal ou inférieur au leur. Il faut un détachement « Alpini » pour faire regagner un pas de perte à un régiment d'Alpini. Il faut un détachement « Bersaglieri » pour faire regagner un pas de perte à un régiment de Bersaglieri et deux détachements « Bersaglieri » pour faire regagner un pas de perte à une brigade de Bersaglieri.

Il faut deux détachements « Fanteria » pour faire regagner un pas de perte à une brigade ou une division d'infanterie.

Si, lors de la Phase de gestion des unités, une unité de combat italienne réduite est empilée avec le nombre nécessaire de détachements du même type quelle ayant un moral égal ou supérieur au sien, elle peut absorber ce ou ces détachements pour regagner un pas de perte. Les détachements ainsi absorbés sont définitivement éliminés du jeu.

Exemples :

- Une division d'infanterie de moral 4 réduite portant un marqueur « Pas de perte supplémentaire » et empilée avec 2 détachements « Fanteria » de moral 4 ne pourra pas revenir immédiatement à pleine force mais pourra retirer son marqueur Perte.
- Une brigade de Bersaglieri de moral 4 réduite et empilée avec 2 détachements « Bersaglieri » de moral 4 et 5 pourra regagner un pas de perte et donc revenir à pleine force.
- Un régiment d'Alpini de moral 5 réduit et empilé avec un détachement « Alpini » de moral 5 pourra regagner un pas de perte et donc revenir à pleine force.

U.4/ CAMPAGNE COMPLETE

Si les deux joueurs désirent jouer tous les tours du scénario de campagne, les deux événements « Stabilisation du front » (un pour chaque camp) sont écartés du jeu dès le début de la partie et ne sont pas joués. Le premier tour de réorganisation (R1) a lieu de façon normale en suivant sa séquence de jeu et aucun des joueurs n'a de deuxième phase de mouvement à la fin de ce tour.

V/ SCENARIO DE CAMPAGNE

Durée

Le scénario de campagne dure 36 tours (34 tours normaux + 2 tours de réorganisation), du 24 octobre 1917 au 4 novembre 1918.

Surface de jeu

La totalité de la carte « Italia 1917-1918 : A farewell to Arms » est utilisée pour le scénario de campagne.

Placement initial

Les deux joueurs procèdent en même temps au placement initial de leurs unités en se référant aux quatre aides de jeu de placement « Campaign & Caporetto » Part I & II. La totalité des unités présentes sur ces aides de jeu doit être placée sur la carte.

Note : comme indiqué par les aides de jeu, certaines unités commencent la partie déjà réduites.

Le joueur CP place ses marqueurs « Tête de ligne ferroviaire » (CP Railhead) dans les hex W2107, E4423, E3033 et E1431.

Les deux joueurs placent ensuite leurs renforts sur les deux parties de l'aide de jeu commune « Renforts et retraits » (Reinforcements & Withdrawal).

Les unités encadrées en rouge sur cette aide de jeu devront être retirées en cours de partie et sont marquées d'un point noir sur le côté droit du pion (voir G).

Les unités encadrées en bleu sur cette aide de jeu sont des unités qui se substitueront en cours de partie à d'autres unités portant la même dénomination.

Les deux joueurs mettent ensuite en place leurs pioches d'événements aléatoires comme décrit en C.2.

Rappel : les trois événements aléatoires du joueur CP marqués « 0 » commencent automatiquement dans la main de celui-ci.

Les marqueurs de tour et de séquence opérationnelle sont placés dans la case « 1 » de leurs pistes respectives.

Les deux marqueurs de Points de Victoire sont placés sur la case « 0 » de la piste des PV. Le marqueur de doctrine est placé dans la case « Cadorna (Foch) » de la piste de doctrine. Le marqueur de météo est placé dans la case « Brouillard matinal puis ? » (Morning fog then ?).

Marqueurs « Mouvement stratégique »

Le joueur Entente dispose des marqueurs suivants :

Tour 1 : deux marqueurs,

Tours 2 à 23 : trois marqueurs,

Tours 24 à 34 : quatre marqueurs.

Le joueur Entente ne peut pas effectuer de mouvement stratégique lors de la 1^{re} séquence opérationnelle du tour 1.

Le joueur CP dispose des marqueurs suivants :

Tours 1 à 23 : quatre marqueurs,

Tours 24 à 30 : trois marqueurs,

Tours 31 à 34 : deux marqueurs.

Règles spéciales

Toutes les règles de campagne s'appliquent, à l'exception des règles optionnelles (voir U) dont l'utilisation est soumise à un commun accord des deux joueurs.

- Le joueur CP détient l'initiative et doit obligatoirement déclarer le déclenchement de l'offensive « Waffentreue » lors du tour 1.
- La météo est automatiquement « Brouillard puis mauvais temps » lors de la première séquence opérationnelle du tour 1.

- Les doctrines des unités de l'Entente au début de la partie sont les suivantes :

- Italiens en doctrine Cadorna/Foch, susceptible d'évoluer,
- Français et Américains en doctrine Cadorna/Foch pour toute la partie,
- Britanniques en doctrine « En évolution » pour toute la partie.

- Le joueur CP n'a pas à appliquer le malus « Unités de nationalités différentes » à sa Maîtrise Tactique lorsque des unités allemandes et austro-hongroises sont impliquées ensemble dans un combat, que ce soit en attaque ou en défense (les unités allemandes et AH sont considérées comme de la même nationalité « CP »).

- Certaines unités italiennes commencent la partie avec un marqueur « Réserve » (voir 11.2.10 « Marqueurs Réserve en défense »).

- Le joueur CP gagne des Points de Victoire si son adversaire retire les marqueurs « Réserve » pour pouvoir utiliser ces unités pendant les tours 1 et 2.

Au tour 1, le joueur CP gagne 2 PV par marqueur retiré.

Au tour 2, le joueur CP gagne 1 PV par marqueur retiré.

- Les marqueurs sont retirés automatiquement et sans gain de PV pour le joueur CP dans les cas suivants :

- Si une unité CP devient adjacente à une unité italienne portant un marqueur « Réserve », le marqueur « Réserve » de l'unité est retiré.
- Si une unité italienne portant un marqueur « Réserve » passe en mode « Retraite », le marqueur « Réserve » de l'unité est retiré.
- Lors de la Séquence administrative du tour 3, les marqueurs « Réserve » encore présents sont tous retirés.

- L'artillerie de corps italienne située en E2930 commence la partie avec un marqueur « Tir interdit ».

Elle ne peut effectuer aucun tir (en bombardement ou en contre-batterie) pendant les phases de combat et d'exploitation du joueur CP de la 1^{re} Séquence opérationnelle du tour 1.

Le marqueur est retiré lors du segment d'ajustement des marqueurs, à la fin de la 1^{re} Séquence opérationnelle du joueur CP. Il n'y a pas d'effet ultérieur.

Note historique : durant la journée du 24 octobre 1917, l'artillerie du corps d'armée du général Badoglio resta presque totalement inactive. De nombreux débats subsistent en Italie quant à la cause de cette inactivité...

Conditions de victoire

Les conditions de victoire sont celles décrites en S.2.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Conception, développement et recherches historiques : Stéphane Sénéchal

Système de jeu original : Nicolas Rident

Graphismes : Angelica Caradec et Thomas Pouchin

Mise en page : Angelica Caradec et Julia Brétéché

Version anglaise des règles : Angus Clarke

Relecteurs : Laurent Closier et Antoine Picardat

Chef testeur : Antoine Picardat

Testeurs : Laurent Closier, Bertrand Fauvel, Marco Ferrari, Philippe Gicquel, Rodolphe Harivel, Florent Maisonneuve, Luc Olivier, Thomas Pavageau, Thomas Pouchin, Nicolas Rident

Chef de projet : Florent Coupeau

BIBLIOGRAPHIE

- *The White War (Life and Death on the Italian Front 1915-1919)* de Mark Thompson (Faber and Faber, 2008 ou Basic Books, 2010 pour l'édition de poche), disponible aussi en italien.
- *Battles in the Alps (A History of the Italian Front of the First World War)* de G. Irving Root (PublishAmerica, 2008).

NUTS!
PUBLISHING



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



NUTS!

PUBLISHING