

La Guerre des Tranchées

Livret de règles



Introduction

Nous sommes en 1918, la quatrième année d'une guerre que beaucoup pensaient voir finir au premier hiver sur le front ouest. Pendant trois ans, rien n'a permis d'échapper à l'enlèvement malgré le sang versé comme jamais auparavant. Mais l'expérience et l'arrivée de nouveaux matériels permettent d'envisager la victoire.

La guerre entre dans sa phase décisive. Il vous incombe de conquérir les tranchées de votre adversaire. Menez vos troupes au combat et gérez vos ressources pour prévaloir dans cette lutte et participer à la conclusion de ce conflit.

Inventaire

LE PLATEAU DE JEU

2 camps : Français et Allemand. De haut en bas nous avons :



Une case est adjacente à toutes les cases qui lui sont contiguës (de tous les côtés et en diagonale). Pour les besoins du jeu, chaque rangée de trois cases sur la largeur du plateau est appelée « ligne », et chaque rangée de sept cases sur la longueur du plateau est appelée « colonne ».

LES CARTES TROUPES

Ce sont les cartes que vous placerez sur le plateau de jeu :

Coût en points de commandement → **1**

Santé → **4**

Type →

Capacités →

No Man's Land

Maximum un mouvement par tour

	-4		-2
	-4		-2
	-2		
	X		

Portée
1-2 cases

Table de dégâts

LES CARTES BONUS

Coût en points de commandement → **1**

Effet de la carte →

Attribut →

MOTORISATION

TELEGRAMME

Vous pouvez poser gratuitement une carte troupe **Infanterie** ou **Support** par tour.

LES MARQUEURS



Les marqueurs de dégâts : ils vous aideront à suivre l'évolution de la santé de vos troupes.



Les jetons d'avertissements : ils sont utilisés dans le cadre de la règle « manque d'allant ».



Compteur de points de commandement : il vous permet de suivre la consommation de vos points de commandement.



Victoire

Vous gagnez immédiatement quand la pioche de cartes troupes de votre adversaire est vide.

Lorsque vous contrôlez une case de tranchée adverse à la fin de votre tour, vous défaussez des cartes du paquet de cartes troupes adverse : 1 carte par case de tranchée avancée et 2 cartes par case de tranchée arrière.

Exception : blindés et aéronefs ne contrôlent pas une tranchée qu'ils occupent.

« Manque d'allant »

Un joueur qui n'attaque pas avec une carte troupe durant son tour récupère un jeton « Avertissement ». À partir du 3^e jeton, le joueur devra défausser une carte troupe de son paquet à chaque tour où il n'attaque pas.

Note : vous disposez donc principalement de deux moyens pour défaire votre adversaire. Directement en occupant ses tranchées afin de provoquer la défausse de cartes troupes de son paquet ou indirectement en détruisant ses cartes troupes disposées sur le terrain, le forçant à poser des renforts pour défendre ses tranchées.

Mise en place

Installez le plateau de jeu et disposez votre paquet **Troupes** et votre paquet **Bonus** de votre côté du plateau en prévoyant un espace pour leurs défausses respectives.

Chaque joueur pioche ensuite 8 cartes troupes et en dispose six de son choix faces cachées sur les cases de tranchées avancées et arrières de son camp, la limite étant de deux cartes de type différent dans une case (exemple : une infanterie + une mitrailleuse). Une fois que les deux joueurs ont posé leurs cartes, ils les révèlent simultanément. Ils complètent ensuite leur main jusqu'à huit cartes en piochant dans leurs paquets de cartes troupes et bonus au choix des joueurs. Le joueur ayant fini de poser ses cartes troupes sur le plateau en premier sera le premier joueur de la partie.

DISPOSITION CLASSIQUE D'UNE PARTIE

Pioche française des cartes Troupes

Pioche française des cartes Bonus

Carte troupes jouées (sur le plateau)

Défausse française

Cartes françaises Bonus

Plateau de jeu

Défausse allemande

Pioche allemande des cartes Bonus

Pioche allemande des cartes Troupes

Séquence de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le joueur ayant fini la mise en place de ses troupes le premier. À son tour, un joueur reçoit six points de commandement (PC) qu'il pourra dépenser pour effectuer les actions suivantes :

- Se défausser de 1 à 8 cartes (1PC)
- Poser une carte troupe (payez le coût indiqué sur la carte)
- Déplacer une carte troupe (1PC)
- Attaquer avec une carte troupe (1PC)
- Poser une carte bonus (payez le coût indiqué sur la carte)

Le joueur actif peut effectuer ces actions dans l'ordre qu'il souhaite en payant le coût en PC nécessaire. Son tour prend fin lorsqu'il n'a plus de PC ou qu'il décide de passer. On vérifie alors l'occupation des tranchées de l'adversaire. Si les cartes troupes du joueur actif contrôlent une ou plusieurs cases de tranchées adverses, défaussez le nombre de cartes défini rubrique victoire (page 4) directement depuis la pioche de cartes troupe de l'adversaire. Le joueur actif reconstitue alors sa main jusqu'à 8 cartes en piochant dans les paquets de son choix (paquet de carte troupes ou bonus) et passe la main à son adversaire qui résout son tour.

Les cartes Troupes

Chaque carte troupe possède un nom, un type, un coût en PC, des points de santé, des capacités et une table de dégâts.

Il ne peut y avoir que deux troupes au maximum par case et elles doivent être de type différent. On ne peut pas empiler ses cartes troupes avec une carte troupe adverse.

- Le coût en PC est utilisé pour son déploiement, le reste des actions (mouvement ou attaque) coûte 1PC. Le joueur doit dépenser le nombre de PC nécessaire pour chaque action.
- La santé indique le nombre de points de vie de la carte troupe. Si elle subit un nombre de dégâts égal ou supérieur à cette valeur, la carte est détruite et rejoint la défausse.

LE TYPE DE TROUPE AUQUEL APPARTIENT LA CARTE EST INDIQUÉ PAR UNE SILHOUETTE



Infanterie : représente les différentes formations de fantassins.



Blindés : représente les différents véhicules sous blindages. Cette catégorie ne peut pas contrôler ni bénéficier de l'effet des tranchées.



Soutien : représente les diverses armes de soutien (mitrailleuses, mortiers, lance-flammes).



Aéronef : représente les diverses unités volantes. Cette catégorie ne peut pas contrôler ni bénéficier de l'effet des tranchées.

LES CAPACITÉS DE LA CARTE SONT INDIQUÉES PAR DES ICÔNES OU DU TEXTE

Les capacités les plus communes sont signalées par les symboles suivant :



No Man's Land : la carte troupe ne peut pas attaquer si elle est située dans une case de No Man's Land (à contrario, elle peut attaquer si elle se situe dans une case de tranchée).



Protection: les dégâts subis par une carte troupe (Infanterie ou soutien) empilée avec la carte troupe dotée de cette capacité sont divisés par deux. Ceci ne s'applique pas à une carte troupe située en tranchées.



Contre-attaque: après qu'une attaque a été effectuée par une carte troupe adverse sur une case contenant une unité dotée de cette capacité et que celle-ci a survécu (qu'elle en ait été la cible ou non), cette dernière peut immédiatement effectuer une attaque gratuite contre la carte troupe adverse. L'utilisation de cette capacité ne peut pas générer de contre-attaque elle-même.



Observateur: cette carte troupe multiplie par deux les dégâts infligés par une carte troupe de type infanterie empilée avec elle lors d'une attaque sur une case adjacente.

LE TABLEAU DE DÉGÂTS

Le tableau est utilisé pour déterminer les dégâts infligés aux cartes troupes adverses en fonction de leur type. Les colonnes correspondent au statut de la cible, selon qu'elle soit en tranchées ou en no man's land. Les blindés et avions sont toujours considérés en no man's land, cela est retranscrit dans le tableau. Les dégâts infligés peuvent être modifiés par le terrain, des cartes bonus ou des capacités.



	1		2
		-4	
		-4	
3		X	
		-2	

- 1** colonne no man's land
- 2** colonne tranchée
- 3** ligne: type d'unité affronté
- 4** -4, -2: dégâts infligés
- 5** X: aucune attaque possible

Poser une carte troupe

Le joueur peut poser une carte troupe sur le plateau en dépensant le nombre de PC indiqué par la carte. La carte troupe doit être déployée sur une case de la tranchée arrière (le déploiement dans une tranchée avancée n'est possible qu'à la mise en place sauf capacité ou événement). Il ne peut y avoir que deux cartes troupes maximum sur une case à tout instant et elles doivent être de types différents.



Mouvement d'une carte troupe

Une carte troupe peut effectuer un mouvement en dépensant un PC. Un mouvement consiste à se déplacer dans une case adjacente. Le mouvement est possible dans toutes les directions. L'action de mouvement peut être répétée plusieurs fois (en payant chaque fois 1PC) pour une même carte troupe à moins que cela ne soit spécifié sur la carte.

Une carte troupe située dans une tranchée arrière de son camp, qui dépense un PC pour un mouvement, bénéficie d'un mouvement supplémentaire gratuit.

Note: crapouillot et minenwerfer ne peuvent faire qu'un mouvement par tour. Ils ne peuvent donc pas dépenser plusieurs PC pour cette action ni bénéficier du mouvement gratuit quand ils effectuent un mouvement depuis la tranchée arrière de leur camp.

Il est possible d'échanger les positions de deux cartes troupes situées dans des cases adjacentes en dépensant les PC nécessaires pour chaque carte.



Attaque d'une carte troupe

Une carte troupe peut attaquer une carte troupe adverse à portée en dépensant 1 PC. Une carte troupe ne peut effectuer qu'une attaque par tour de jeu.

Par défaut, les attaques ont une portée de 1 case. La capacité à attaquer au-delà des cases adjacentes est spécifiée sur la carte troupe (exemple: crapouillot français). L'attaque peut être portée dans toutes les directions.

Lorsque vous déclarez une attaque avec une carte troupe, vous devez désigner une carte troupe adverse comme cible. Par défaut, l'attaque n'affecte pas une éventuelle carte troupe empilée avec la cible sauf si spécifié (exemple, la carte bonus barrage roulant).

Pour effectuer l'attaque, reportez-vous à la table des dégâts de votre carte troupe. Infligez les dégâts correspondant au type de la cible suivant son statut (en tranchées ou no man's land). Ces dégâts peuvent être modifiés par le terrain, des cartes bonus ou des capacités des cartes troupes empilées avec l'attaquant ou la cible. Les modificateurs sont cumulatifs à moins que cela ne soit spécifié.

Posez les marqueurs de dégâts sur la cible. Une carte troupe est détruite à l'instant où le nombre de dégâts subis égale ou dépasse la santé de la carte. Elle est alors mise dans la défausse des cartes troupes. Une fois les dégâts de l'attaque infligés, l'attaque est terminée à moins que la cible n'ait survécu et possède la capacité contre-attaque; dans ce cas elle peut effectuer sa propre attaque sans utiliser de PC.

EXEMPLE : UNE INFANTERIE FRANÇAISE ATTAQUE UNE INFANTERIE ALLEMANDE DANS UNE TRANCHÉE






L'infanterie allemande est adjacente à l'infanterie française et donc à portée de celle-ci. Nous regardons alors la table de dégâts de l'infanterie française et nous référons à la silhouette d'infanterie en tranchée: l'infanterie allemande subit 2 dégâts, le marqueur approprié est placé sur la carte, ce qui clôt l'action d'attaque.



Cartes Bonus

Chaque carte bonus est caractérisée par un coût en PC, un effet et éventuellement un ou plusieurs attributs. Par défaut, les cartes bonus sont utilisées lors du tour du joueur et défaussées à la fin du tour.

Les attributs précisent les conditions d'emploi de la carte :

-  La carte bonus est persistante, elle reste en jeu d'un tour sur l'autre. Un joueur peut défausser une carte persistante à la fin de son tour.
-  La carte bonus est une action d'attaque. Elle suit les règles d'attaque des cartes troupes.
-  La carte bonus est un piège. La carte bonus suit plusieurs exceptions : elle peut être posée face cachée et utilisée lors du tour du joueur adverse. Une carte piège n'est pas défaussée tant qu'elle est face cachée.

Note : cela n'empêche pas l'utilisation de cartes pièges lors de votre tour, hormis quelques cartes qui sont en réaction à une action adverse.

L'utilisation d'une carte piège provoquant la destruction d'une carte troupe ayant déclaré une action n'entraîne pas de perte de PC pour le joueur actif si l'action n'a pu être accomplie.

Une fois posée face cachée, il n'y a pas de coût additionnel pour résoudre la carte.

Note : une carte piège révélée est défaussée à la fin du tour, sauf s'il s'agit également d'une carte persistante, auquel cas elle reste en jeu (exemple : Masques à gaz)

Poser une carte bonus

À son tour, le joueur peut poser une carte bonus en dépensant le nombre de PC nécessaire. Il dispose de cinq cases pour jouer des cartes bonus. Seules les cartes pièges peuvent être retournées et utilisées pendant le tour adverse ou un autre tour personnel. À moins d'être une carte bonus persistante ou piège non révélée, la carte est défaussée à la fin du tour.

On ne peut pas avoir plus de 5 cartes bonus en jeu par tour. Par exemple, si un joueur a 3 cartes bonus en jeu au début de son tour, il ne pourra jouer que 2 cartes bonus supplémentaires au maximum pendant ce tour.



EXEMPLE : UTILISATION D'UN BARRAGE D'ARTILLERIE



Le joueur français décide d'utiliser une carte bonus barrage d'artillerie lors de son tour en préparation à une attaque de la tranchée adverse où se trouvent un tank A7V et une mitrailleuse.

Le barrage affecte les deux cartes troupes. L'A7V ne bénéficie pas de la protection des tranchées et comme le montre le tableau, subit 4 points de dégâts, ce qui est suffisant pour le détruire. La mitrailleuse bénéficie de la tranchée, mais pas de la protection (qui n'est pas cumulative avec les tranchées et qui est ignorée par l'artillerie). Comme on le voit sur la table, la mitrailleuse subit 2 points de dégâts matérialisés par un marqueur. Elle ne peut contre-attaquer, faute de pouvoir cibler l'artillerie qui n'est pas une carte troupe. La carte barrage est défaussée à la fin du tour.

Note : ne pas confondre avec la carte frappe d'artillerie qui ne vise qu'une seule carte troupe mais qui est une carte piège.

EXEMPLE 2



Un blindé FT17 déclare une attaque sur le landser allemand, le joueur allemand décide de révéler sa carte bonus PAK qui est un piège. Le FT17 est détruit, l'attaque n'est pas effectuée. Il n'y a pas de dépense de PC car l'attaque n'a pas été conduite.



CARTE OPTIONNELLE ET RÈGLES POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS :

La carte Bunker est un mode de jeu permettant de profiter un maximum des différentes aptitudes de ses cartes troupes.

Le bunker est une place forte à placer sur le centre du plateau (case centrale du no man's land entre les deux tranchées avancées des pays).

Chaque joueur prend l'intégralité de sa pioche de carte troupes mais fait une pioche avec seulement 8 cartes bonus.

Le bunker est considéré comme une tranchée avec la carte bonus bunker appliquée de façon permanente (les cartes assaillantes infligent donc la moitié des dégâts de tranchée).

Le pays qui contrôle le bunker fait perdre une carte troupe à son adversaire par tour mais son adversaire peut augmenter sa pioche de carte bonus de 2 cartes.

Toutes les autres règles de la version de base restent inchangées.

Notes de jeu

Abordons quelques conseils basiques pour la prise en main du jeu :

- La victoire s'obtient en vidant le paquet de cartes troupes de l'adversaire, ce qui est principalement accompli par l'occupation de ses tranchées qui provoque la défausse de cartes. Il faut donc avoir à l'esprit que les cartes troupes sont la ressource essentielle du jeu, puisque vous ne pouvez gagner sans elles mais que chaque carte troupe piochée vous rapproche de la défaite. Votre gestion du paquet est donc centrale comme votre aptitude à utiliser vos troupes au mieux de leurs capacités.

- Les cartes troupes sont de natures diverses et il vous sera utile de comprendre le rôle de chacune. L'**infanterie** est le type de troupes le plus commun, c'est l'ossature de votre armée. Poilus comme Landser forment une troupe polyvalente à même de défendre comme d'attaquer. Le joueur allemand dispose d'une infanterie spécialisée avec le Stosstruppen qui est une troupe de choc spécialisée dans l'assaut des tranchées. Le français dispose quant à lui du tirailleur qui renforcera votre dispositif dans les moments critiques.
- Les **soutiens** englobent les armes de soutien qui appuieront votre infanterie. Elles ont des rôles spécialisés. La mitrailleuse est l'arme défensive par excellence, à même de répliquer aux attaques adverses sur sa case. Les minenwerfer et crapouillot sont là pour offrir un appui à distance capable de frapper les tranchées adverses depuis la sécurité de vos propres abris. Le lance-flammes est lui une arme spécialisée dans le nettoyage des tranchées qui n'offre aucune protection à ses occupants. N'oubliez pas que hormis le lance-flammes, vos cartes troupes soutien ne peuvent attaquer depuis le No Man's land, elles y sont donc particulièrement vulnérables.
- Les **blindés** englobent les divers véhicules sous blindages. Ce sont des unités offensives puissantes et résistantes qui offrent une couverture aux troupes les accompagnant dans le No Man's Land. Les blindés sont principalement vulnérables à leurs semblables et aux cartes bonus. Leur défaut principal est de ne pouvoir contrôler les tranchées adverses.
- Les **aéronefs** englobent tous les véhicules volants. Les avions sont des unités polyvalentes avec une capacité de soutien offensif en octroyant un bonus aux dégâts des troupes infanteries empilées avec elles. Très peu de cartes bonus les affectent mais là encore ils ne peuvent contrôler les tranchées adverses.
- Il vous revient de trouver l'équilibre entre défense et attaque et les combinaisons qui vous offriront les synergies les plus efficaces. Pour cela il faut prendre en compte l'autre paquet à votre disposition, celui des cartes bonus. N'oubliez pas que les bonus ne vous font pas perdre la partie si le paquet est vide par contre ils ne permettent pas d'avoir une présence physique sur le plateau.
- Celles-ci offrent des possibilités diverses. Les cartes d'artillerie seront un outil puissant pour préparer vos offensives, de par leur portée illimitée et leur capacité à frapper plusieurs cibles, demandant moins d'attaques et donc de PC de la part de vos cartes troupes pour progresser.
- Les cartes persistantes permettent d'améliorer vos troupes en leur offrant de nouvelles capacités telles les grenades antichars qui permettront à votre infanterie de cibler les **blindés**.
- Les cartes pièges sont le moyen mis à votre disposition pour perturber le plan adverse, puisqu'elles peuvent être utilisées au cours de son tour (note: n'oubliez pas que les cartes pièges sont jouées à votre tour faces cachées et dévoilées pendant le tour adverse). Vous pouvez infliger des malus à l'adversaire pendant un tour (exemple: fils barbelés et bunker) mais aussi cibler certaines unités clés de son dispositif (exemple: mines antichars improvisées).
- Vous êtes cependant limité à cinq cartes bonus en jeu par tour, il faut donc trouver l'équilibre entre les différentes cartes bonus à votre disposition
- Si puissantes soient-elles, il vous faut aussi bien évaluer de quel paquet tirer des cartes à la fin de votre tour, car vous ne pouvez défendre vos tranchées sans cartes troupes.
- Le cœur du jeu réside dans la gestion de vos paquets de cartes et leur utilisation. Tel le général sur le champ de bataille, vous devez gérer votre effort et utiliser vos ressources au mieux pour ne pas épuiser vos paquets avant que la victoire ne soit acquise. Bonnes parties!

Crédits

Conception : Florian Corbel

Développement : Philippe Thibaut, Ewen Le Picot, Walter Vejdovsky

Graphismes : Philippe Thibaut, Stéphanie Lairet

