

1914 : Fureur à l'Est

- SÉQUENCE DE JEU**
- Phase d'initiative (voir 7)
 - Phases d'activation (voir 7 et 8)
 - Joueur 1 - Front A
 - Joueur 2 - Front A ou B
 - Joueur 2 - Front B ou A (l'inverse du précédent)
 - Joueur 1 - Front B
 - Phase administrative (voir 11)

ABBRÉVIATIONS

- Gd** = Garde
- Gr** = Grenadiers
- R ou r** = Réserve
- Lw** = Landwehr
- Ls** = Landsturm
- C** = Caucasiens
- T** = Turkmènes

MODIFICATEURS AU COMBAT

- Rapport de force**
1/2 -2
2/3 -1
1/1 0
3/2 +1
2/1 +2
3/1 +3

Attaquer à moins de 1/2 est interdit.
Attaquer à plus de 3/1 n'apporte que +3

- Terrain**
Rivière ; Terrain difficile ; Forteresse mineure = -1
Montagne ; Forteresse majeure = -2

- Valeur de soutien**
-1 à +2
- Désorganisation**
+1 si on attaque au moins une unité désorganisée (voir 10.3.2 et 10.3.3).
-1 si on attaque avec au moins une unité désorganisée.

- Soutien**
+1 par hex. apportant un soutien.
- Bonus de cavalerie** au combat du QG
 $1d6 = 1 \text{ ou } 2; +1$

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

D6 + modificateurs	1-2	3-4	5	6	7-8	9+
Pertes Att-Déf	1-0	0-0	1-1	0-0	1-1	1-2
Recul	AR	AR	-	DR	DR	DR

x-y : Pertes de l'attaquant et du défenseur

AR : Recul de l'attaquant

DR : Recul du défenseur, Avance de l'attaquant
Test de cohésion : 1-2 = une perte ; 3-6 = pas d'effet

PLANIFICATION

Dé	Rus.	Aut.	All.	Modificateurs au dé
1	2	1	1	Tour A2: +2
2	2	2	1	Tour S1: +1
3	3	2	2	Tour N2-D1: -1
4	3	2	2	
5	3	3	2	
6	4	3	2	

Ordre : le Russe en premier, puis l'Autrichien, puis l'Allemand.

VAEVICTIS
Règles & scénarios

1914 : FUREUR À L'EST

LES PREMIERS MOIS DE LA GUERRE

1914 : Fureur à l'Est est un jeu simulant les cinq premiers mois de la Grande Guerre à l'Est. Il oppose les armées russes aux forces austro-allemandes.

1 - PRÉSENTATION

La carte représente une partie de l'Europe centrale et orientale. Un tour de jeu représente environ deux semaines, un hexagone environ 50 km. Pour jouer, un dé à six faces nommé 1d6 est nécessaire.

2 - LES PIIONS

2.1 - UNITES DE COMBAT

Ce sont les unités engagées par les deux camps dans la guerre. Des couleurs distinguent les nationalités: brun pour les Russes, vert pour les Allemands, bleu pour les Autrichiens. Chaque pion représente un corps d'infanterie. Une armée d'appartenance est généralement indiquée. Les abréviations sont les suivantes:

S = Sibériens;

Gd = Garde;

Gr = Grenadiers;

R ou r = Réserve;

Lw = Landwehr;

Ls = Landsturm;

C = Caucasiens;

T = Turkmènes.

La première valeur représente le potentiel de combat, la seconde le potentiel de mouvement [2].

Le recto représente l'unité entière, le verso (potentiel de combat en rouge) représente l'unité réduite (ayant subit une perte).

Si le potentiel de combat réduit est suivi d'un astérisque, cela signifie que l'unité réduite **doit** être remplacée par une unité « Cadre » en cas de seconde perte plutôt que d'être éliminée.

Les unités « Cadre » sont des unités génériques qui se comportent comme les autres unités de combat. Elles doivent être remplacées par des unités de combat reformées (voir 11.3).

Note : la cavalerie et l'artillerie sont générées au niveau des QG d'armée. Sur certaines unités qui arrivent en renfort, le numéro de tour d'arrivée est indiqué.

Un bandeaup de couleur à droite indique l'armée d'appartenance. Si le bandreau est blanc, l'unité n'a pas d'armée d'appartenance initiale.

Sur certaines unités qui ne sont pas totalement constituées au départ, le bandreau de couleur est réduit de moitié et une flèche blanche indique qu'elles arrivent sur leur face réduite lors de leur mise en place ou leur entrée en jeu.

2.2 - QUARTIERS GÉNÉRAUX (QG)

Les QG d'Armée comprennent une face « active » (recto) et une face « inactive » (verso) qui offrent des capacités réduites. Chaque QG possède une valeur de soutien au combat qui intègre l'artillerie (-1 à +2), une valeur de soutien de cavalerie (1 ou 2), une portée de commandement (1 à 3) et un potentiel de mouvement [3].

Note : au moins une unité de chaque QG actif doit engager une attaque quand le front auquel ils appartiennent est activé. Au tour 1 (A2) tous les QG sont placés.

Désignation — Armée d'appartenance
Potentiel de combat — Potentiel de mouvement

Autrichiens
Entre en jeu sur sa face réduite Russes
Verso des unités

Tour d'arrivée — Sans armée d'appartenance initiale
Allemands
L'unité peut être remplacée par un cadre à la 2^e perte

QG force active — Portée de commandement
Désignation — Valeur de soutien de cavalerie
Valeur de soutien de cavalerie

Verso des QG
Choix entre deux QG d'appartenance initiale
QG face inactive

cés en mode « Actif » et chacun doit donc engager au moins une attaque, à l'**exception** du QG de la 1^{re} armée russe qui est placé en mode « inactif » mais qui doit quand même attaquer.

2.3 - MARQUEURS

Le marqueur « Tour » sert à indiquer sur le compte-tours l'avancement des tours de jeu.

Les marqueurs « Attaque » servent à indiquer les attaques engagées.

Les marqueurs « Siège » servent à indiquer qu'une Forteresse est assiégée.

Les marqueurs « Désorganisé » servent à indiquer que l'unité est désorganisée à la suite d'un combat.

Les marqueurs « Rail » servent à compléter les points de Mouvement par rail de chaque nation.

Note 1 : seuls les hexagones majoritairement de pleine mer sont interdits.

Note 2 : L'hex 1622 est en Roumanie. Les unités ne peuvent pas y pénétrer, mais le chemin de fer peut servir au Russe. Des chiffres romains aux couleurs de chaque nation sont surimprimés dans

certains hexagones pour faciliter le placement initial.

Des flèches aux couleurs de chaque nation indiquent les hexagones d'entrée des renforts et du ravitaillement.

Autour de la carte se trouvent:

- Le Compte-tours (d'août à décembre)
- Un tableau de gestion ferroviaire.
- Des case pertes et renforts.

4 - BUT DU JEU

Le but de jeu est de prendre le contrôle des principales fortifications de l'adversaire. Il y en a 7 pour les Russes et 8 pour les Austro-Allemands. Un joueur gagne automatiquement s'il obtient une victoire stratégique durant la phase administrative. [voir 11.1].

Une fortification ennemie doit être occupée pour être comptabilisée.

Note: historiquement il n'y a eu pas de vainqueur et la guerre s'est poursuivie. A la fin du dernier tour de jeu (D2), s'il n'y a pas eu de victoire automatique, on détermine le vainqueur de la partie en fonction du solde positif de forteresses contrôlées de l'un des joueurs:

0 : Match nul

+1 ou +2 : Victoire tactique

+3 ou +4 : Victoire opérationnelle

+5 et au-delà : Victoire stratégique

Exemple: le joueur russe contrôle deux forteresses allemandes mais l'Autrichien contrôle une forteresse russe, la différence n'étant pas de +5 ce n'est pas une victoire automatique mais au dernier tour de jeu cela correspondra à une victoire tactique russe.

5 - TOUR DE JEU

Chaque partie se joue en un certain nombre de tours de jeu jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur ou se termine fin décembre 1914 [Tour D2].

Chaque tour de jeu comporte trois phases que l'on exécute dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- 1 - Phase d'initiative [voir 7]
- 2 - Phases d'activation (voir 7 et 8)
- 3 - Phase administrative (voir 11)

6 - MISE EN PLACE

Les Austro-Allemands se placent en premier, les Russes en second.

Les unités de combat se placent à 1 hex. (2 hex. pour les QG) ou moins des hex. de mises en place de leur armée respective à l'intérieur de leurs frontières, en respectant les règles d'empilement. Les Russes ne peuvent pas se placer au contact d'unités ennemis.

Note: Certaines armées ont deux hex. de placement (VII^e armée allemande, I^e et II^e armées russes). Dans ce cas, au moins deux unités de combat doivent être placées autour de chaque hex. de placement.

Les QG sont placés en mode actif sauf le QG de la 2^e armée russe.

7 - PHASE D'INITIATIVE

Au premier tour de jeu, le joueur russe a l'initiative. Les tours suivants chaque joueur lance 1d6; celui qui obtient le meilleur score obtient l'initiative. En cas d'égalité, celui qui avait l'initiative la conserve pour ce tour.

Le joueur qui a l'initiative [Joueur 1] choisit un Front A (Nord/Prusse Orientale ou Sud/Galicie); l'autre Front sera le Front B et l'autre joueur sera le Joueur 2.

Quatre activations successives auront lieu dans l'ordre qui suit:

- Joueur 1 - Front A
- Joueur 2 - Front A ou B
- Joueur 2 - Front B ou A (l'inverse du précédent)

- Joueur 1 - Front B

Les joueurs activent les unités qui appartiennent uniquement au Front désigné et les font agir. Le joueur est alors désigné comme le joueur **actif**.

Note 1: Les unités allemandes (sauf détachements) appartiennent au Front Nord/Prusse orientale; les unités autrichiennes au Front Sud/Galicie. Les 1^e et 2^e armées russes appartiennent au Front Nord/Prusse orientale, les quatre autres armées russes au Front sud/Galicie.

Note 2: généralement la séparation entre Front nord et Front sud a lieu autour de Varsovia. Quand elles sont activées, les unités d'un front ne peuvent pas attaquer celle de l'autre front mais pourront appuyer un éventuel soutien.

Quand les QG d'armée russes arrivent en renforts, le joueur russe choisit à quel front il veut les affecter pour le reste de la partie. Certaines unités peuvent être affectées au choix entre deux QG, certaines autres n'ont pas de QG préférés et peuvent être affectées à n'importe quelle armée quand elles entrent en jeu (voir description des pions et 12).

Note: les unités allemandes qui arrivent en renfort sans affectation peuvent être détachées auprès d'une (ou plusieurs) armées autrichiennes au moment où elles entrent en jeu.

8 - ACTIVATION

Le joueur actif peut déplacer puis faire attaquer les unités appartenant au Front concerné par l'activation.

9 - MOUVEMENT

- Les unités sont déplacées une à une.
- Une unité utilise son potentiel de mouvement exprimé en Points de mouvement (PM) pour se déplacer. Chaque unité a 2 PM [les QG en ont 3].
- Entrer dans un hex. coûte 1PM (sauf entrer dans un hex. de montagne en ne suivant pas une voie ferrée qui coûte 2PM).

- On ne peut pas entrer dans un hex. occupé par une unité ennemie sauf pour un siège [voir 10.5].
- Un QG seul ne peut pas volontairement se retrouver au contact d'une unité ennemie. Si une unité entre en contact du QG ennemi seul, ce dernier est déplacé d'un hex. (ou plusieurs si nécessaire) en tenant compte des règles de recul afin de ne plus être au contact de l'unité ennemie. Un QG dans une forteresse n'est pas considéré comme seul.

9.1 - ZONE DE CONTRÔLE

- Chaque unité de combat et chaque Forteresse [même vide si elle n'est pas occupée par une unité ennemie] exerce

Exemple de combat

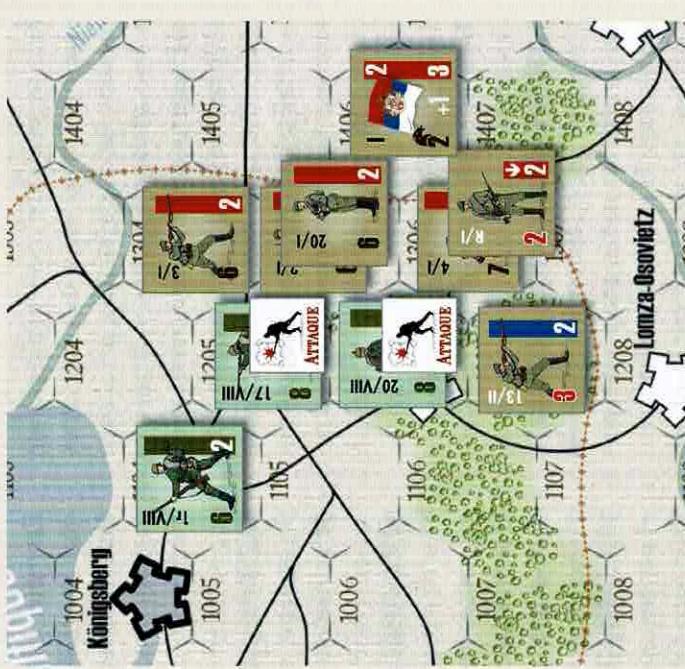
Le joueur russe vient d'effectuer ses mouvements. Il décide d'attaquer les 20^e et l'17^e corps allemands en placant des marqueurs « attaque » dessus. Il attaque en premier le 17^e corps avec la pile formée du 2^e et du 20^e corps. Le rapport de force est de 12 contre 8 soit 3/2, il obtient +1. Les autres modificateurs sont : +1 pour le support du 3^e corps et +1 pour le bonus de QG. Il lance un dé pour le bonus de cavalerie car le combat ne se déroule pas dans un terrain qui donne un malus en attaque et obtient 4, ce qui ne donne rien [il fallait faire 2 ou moins]. Le total des bonus est donc de +3. Il lance un dé et obtient 3, ce qui donne au final 6 soit aucune perte mais le défenseur doit reculer.

Le joueur allemand décide de reculer de 2 hex. et de se placer en 1005.

Il place dessus un marqueur « désorganisé ». Le joueur russe doit avancer au moins un de ses corps pour occuper l'hex. vacant. Le joueur russe effectue sa deuxième attaque contre le 20^e corps. Il attaque de réserve de la 11^e armée. Le rapport de force est de 1/19 contre 8 soit +0 de modificateur. Les autres modificateurs sont +1 pour le soutien du 13^e corps, +1 pour le soutien du 2^e corps, [le 20^e corps ne donne pas de soutien car il est au contact d'une unité allemande] +1 pour le bonus de QG, -1 pour le terrain difficile et -1 pour la fortification. Il ne peut pas avoir de bonus de cavalerie car l'attaque se fait contre un terrain avec malus.

Le total est donc de +1. Le Russe lance 1d6 et obtient un 6 soit un total de 7. Le résultat est donc d'une perte pour chaque joueur et DR, le 4^e corps russe est réduit [prioritaire sur le corps de réserve déjà réduit] ainsi que le 20^e corps allemand. Comme l'unité allemande se défend dans un hex. de Forteresse elle peut refuser le recul sans perte. Le joueur russe peut en revanche forcer le recul.

C'est ce qu'il fait en subissant une perte. Il élimine l'unité de réserve. Le joueur allemand a alors deux choix : soit il recule de 2 hex. en prenant le risque de subir une perte supplémentaire car il doit passer dans une ZdC ennemie qui n'est pas occupée par une unité armée, soit il se déclare assiégié. Il choisit la première option. Il recule en 1106, lance un dé, puis recule en 1007 où il reçoit un marqueur « Désorganisé ». Le 4^e corps russe peut alors occuper la forteresse.



- en cas de **DR**, le défenseur peut éventuellement refuser le recul en prenant une perte supplémentaire **puis** l'attaquant peut éventuellement forcer le recul en subissant une perte supplémentaire.
- De même, en cas d'**AR**, l'attaquant peut éventuellement refuser le recul en subissant une perte supplémentaire, **puis** le défenseur peut éventuellement forcer le recul en subissant une perte supplémentaire.

et **décembre**, les potentiels de cavalerie des QG allemands sont **augmentés** de 1.

10.3 - RÉSULTATS DU COMBAT

10.3.1 - Explication des résultats

x-y: Pertes de l'attaquant et du défenseur.
AR: Recul de l'attaquant
DR: Recul du défenseur, Avance de l'attaquant.

On subit ses pertes avant de reculer, mais :



TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT				
D6 + modificateurs	Pertes Att-Déf	Recul	DR	DR
1-2	1-0	-	0-0	0-0
3-4	0-0	-	1-1	1-1
5	1-1	-	0-0	1-2
6	1-1	-	0-0	1-2
7-8	0-0	-	DR	DR
9+	-	-	DR	DR

Exemple de combat
contre une forteresse
C'est au joueur russe

Une unité se réorganise durant la phase administrative (voir 11.2).

104 - EORTERESSES

Un hex de forteresse peut se défendre seul si aucune unité de combat n'est présente.

Quand un hex. de forteresse est attaqué, que des unités de combat soient présentes ou pas, sa valeur de combat minimum est de 4 pour les Forteresses mineures et de 8 pour les Forteresses majeures.

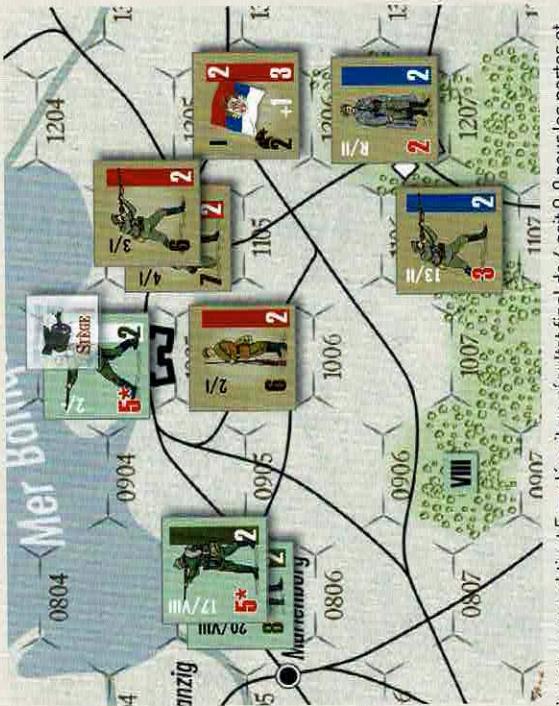
Exemple: Si une unité de valeur 6 est attaquée dans une Forteresse majeure, son potentiel de combat sera de 8; si deux unités de valeur 6 sont attaquées, leur potentiel de combat en défense sera de 12.

Le combat se résout normalement et les modificateurs s'appliquent. La For-teresse ne subit pas de pertes mais les unités présentes en subissent. En cas de DR, le défenseur peut refuser le recul sans subir de pertes (y compris une For-teresse seule) et l'attaquant peut forcer

Si l'attaquant parvient effectivement à forcer le recul d'une Forteresse qui n'a **jamais** été prise par l'adversaire le joueur peut au choix:

- **reculer normalement ses unités**: dans ce cas la Forteresse se rend et l'attaquant l'occupe.
 - **ne pas reculer et se déclarer assié-gés** (voir 10.5).

Note: une Forteresse prise à l'adversaire ne se défend jamais seule, sa vaillance



contre une forteresse.) Le joueur russe obtient 3 au dé des unités et 3 au dé de la forteresse.) Le joueur DR. Le joueur allemand peut refuser le recul sans perte s'il y a une Fortification. C'est ce qu'il fait. Le joueur russe peut forcer le recul en subissant une perte. C'est ce qu'il fait en retournant le 3^e corps. A ce moment le joueur allemand peut choisir de reculer en D905 et en prenant le risque de subir une perte puisqu'il passe dans une ZdC ennemie ou subir un siège. C'est ce qu'il fait. On place alors un marqueur siège sur l'unité allemande et le joueur russe avance ses deux unités en 1004. (une seule suffit pour tenir un siège.) Si le joueur allemand joue par la suite, il a la possibilité d'avancer les 20^e et 17^e corps en 0904 et d'attaquer les deux corps russes pour rompre le siège. (Ce sera une attaque à 1/1 avec +2 de modificateur si le QG allemand est en mode actif!) Si le Russe recule, le siège est rompu.

Simon, durant la phase administrative on résout le siège. Le rapport est de 10 contre 8, soit 1/1 (On ne compte pas les troupes assiégées mais **uniquement** la valeur de la forteresse pour la résolution du siège.) Le Russe n'a donc pas de modificateur et devra obtenir un 6 pour prendre la forteresse de Königsberg. Si au tour suivant le Russe renforce ses unités, il pourra obtenir un rapport de 3/2 et prendre la forteresse sur un score de 5 ou 6.

Si le Russe descend en dessous de 8 points de combat, le siège est maintenu mais comme il aura un modificateur négatif il ne pourra pas prendre la forteresse.

Dans tous les cas, la perte supplémentaire ne **doit pas** provoquer l'élimination totale des unités présentes dans l'hex. Il doit rester au moins une unité « Cadre ». Les pertes sont prises **en priorité** sur des unités entières avant de passer aux unités réduites ou aux unités « Cadre. » **Note :** une perte réduit une unité entière ou élimine une unité réduite ou une unité « Cadre ».

Les QG ne subissent pas de pertes et
ne sont éliminés que dans le cadre de
l'ajustement de front (voir 11.2.).
Les QG et les unités qui viennent de re-
culer suite à un **précedent** combat ne
subissent pas les pertes mais reculent
si les unités avec lesquelles elles sont
impliquées reculent.

Un hex. devenu vacant à la suite d'un
recul du défenseur doit être occupé par

10.3.3 - Unité désorganisée

Une unité désorganisée attaque et se défend moins bien (voir 10.2.4). Elle n'apporte pas de soutien et n'interdit pas le soutien adverse si elle est seule dans son hex

10/VAEVICTIS - N° 155 - MARS/AVRIL 2021

leur minimum de combat ne s'applique **pas** mais le modificateur {-1} reste. Elle ne peut pas se déclarer assiégée. Elle est reprise automatiquement si l'occupant n'a pas d'unités qui l'occupent.

111 - PHASE ADMINISTRATIVE

Les deux joueurs vont contrôler la victoire, puis si besoin, ajuster leur front, faire rentrer leurs renforts et planifier le tour suivant (sauf au tour D2).

10.5 - SIÈGE

A la suite d'un combat si le défenseur doit effectivement reculer, il peut refuser et se déclarer **assiégé** à la place. On pose sur les unités du défenseur un marqueur « Siège » et par-dessus **au moins une** unité attaquante qui devient assiégeante.



- La Forteresse **n'exerce plus** de zone de contrôle. De plus, elle ne sert plus de relais pour la Ligne de communication (voir 11.2).
 - L'assiégeant peut être attaqué par des unités ennemis venant de l'extérieur. S'il recule le siège est levé.
 - Une unité assiégeante ne donne pas de soutien aux attaques.
 - Une unité assiégiée ne peut pas tenter de combattre par elle-même les unités assiégeantes. De plus, une unité assiégiée ne peut recevoir ni renfort ni remplacement.
 - L'assiégeant peut manœuvrer pour retirer ou ajouter des unités assiégeantes durant sa phase d'activation.

Durant la phase administrative (voir 11.2), l'assiégeant jette un dé. Il y ajoute le bonus de rapport de force qu'il peut obtenir : la Forteresse vaut toujours 4 ou 8 selon sa taille. S'il obtient **6 ou plus** la Forteresse se rend et les unités assiégeantes

gées sont éliminées, on retire alors le marqueur. Sinon le siège se poursuit.

111 - PHASE ADMINISTRATIVE

Les deux joueurs vont contrôler la victoire, puis si besoin, ajuster leur front, faire rentrer leurs renforts et planifier le tour suivant (sauf au tour D2).

11.1 - VICTOIRE

Si l'un des joueurs contrôle 5 fortifications de plus que son nombre initial (Russe 7, Austro-allemand 8), il gagne automatiquement la partie (Voir 4).

11.2 - AJUSTEMENT DE FRONT

Le joueur qui a eu l'initiative ajuste s

Chaque unité (ou pile d'unités) et chaque QG doit pouvoir tracer une Ligne de communication [LdCol] valide en étant à deux bav au moins au choix.

1- d'une autre unité amie (sauf QG) capable elle-même de pouvoir tracer une ligne

2- d'une fortification **contrôlée** capable de tracer une LdCo ou reliée par voie ferré à un hex. d'entrée de sa nation.

3- d'un hex de voie ferrée situé en ter-

ritoire ami relié par voie ferrée à un hex. d'entrée de sa nation d'une longueur de 4 hex. maximum.

Une LdCo ou un lien par voie ferree ne peut pas passer par un hex. situé en ZdC ennemis non occupé par une unité amie. Si une unité (ou pile d'unités ou forteresse) n'a pas de Ligne de communication valide, elle est isolée et doit effectuer



Example of Bharcos administrative

Durant la phase administrative, les joueurs doivent ajuster si besoin leurs fronts.

Du côté autrichien, le corps de Réserve a une ligne de communication grâce au chemin de fer en 1019 qui est à 4 hex. d'un hex. d'entrée, le 1^{er} corps a une ligne de communication de 2 hex. vers la forteresse de Kracow qui est reliée par le train à un hex. d'entrée, le 5^e corps qui est assiégié dans la forteresse de Przemyśl a une ligne de communication vers la forteresse elle-même. En revanche les 1^{re} et 9^e corps sont isolés car leur LdCo est soit bloquée par des unités ennemis, soit est trop longue [plus de baracca]

test de cohésion car il pénètre en ZdC ennemie non occupée par une unité armée. Ensuite le 14^e corps devra se déplacer en 1016 ou 1117 en effectuant un test de cohésion et abandonner le siège. S'il choisit le 14^e corps en premier celui-ci devra reculer en 1016 puis en 1015 ou 1115 en effectuant un test de cohésion. La situation change alors pour l'Autrichien, car avec le recul des Russes les 5^e et 7^e corps ont retrouvé une

ligne de communication et la force de relais.
Przemysl retrouve sa capacité de relais.

Si c'est le joueur autrichien qui a eu l'initiative, c'est à lui de commencer l'assautement de front.

C'est à ce moment-là que l'attaque russe est arrêtée. Il faut déplacer le 17^e corps en 1117 pour se rapprocher du corps de Réserve en effectuant un test de cohésion et reculer le 9^e corps sans test de cohésion en 0815. La situation change pour le Russe qui effectue ensuite son ajustement de front. Le recul des deux corps autrichiens a débloqué les lignes de communication des Grenadiers et du 14^e corps qui ne sont plus isolés.

- tuer un mouvement de recul d'un hex. (ou deux hex. si le premier hex. ne suffit pas) pour perdre son isolement.
- Les priorités de recul sont les suivantes:**
- 1- Dans un hex. **hors** ZdC ennemie;
 - 2- Dans un hex. **en** ZdC ennemie occupé par une unité amie;
 - 3- Dans un hex. **en** ZdC ennemie, (dans ce cas, l'unité (ou la pile d'unités) effectue un test de cohésion (voir 10.3.2).
- Les unités qui ne **peuvent pas** perdre leur isolement sont **éliminées**.
- Note :** une fortification isolée (ou assiégee) ne donne de Ligne de communication que pour les unités armées situées dans **son propre hex.**
- Un QG éliminé pour isolement revient en renfort le tour suivant.
- Chaque joueur teste ensuite ses sièges. (voir 10.5.).
- Chaque joueur retire enfin ses marquesurs « Désorganisé ».

11.3 - REMPLACEMENTS

Chaque nation peut **reformer** des unités éliminées ou **renforcer** des unités réduites présentes sur la carte avec ses Points de remplacement. Le Russe en premier, puis l'Autrichien et l'Allemand.

Note : les unités allemandes affectées aux armées autrichiennes utilisent des points remplacement allemands.

On doit reformer **obligatoirement** et en **priorité** les unités des armées auxquelles il manque plus d'**une** unité, avant même de pouvoir en reformer ou en renforcer d'autres.

Les unités peuvent être reformées réduites ou entières.

Les unités reformées sont placées dans la case « Renfort » de la carte.

Note : les unités assiégées ne peuvent pas être renforcées.

On compte le nombre d'unités éliminées (présentes dans la case « Unités éliminée »; les unités « Cadre » ne comptent pas) et on ajoute la valeur suivante:

Russe = + 6

Autrichien = + 4

Allemand = + 4

La somme obtenue est le nombre de Points de remplacement (PR) du tour.

Le coût des unités est le suivant:

Un pas de Réserve/Landwehr/Lands-turm = **1,5 PR**

Un pas d'infanterie régulière = **2 PR**

Un pas de Grenadier/Garde = **2,5 PR**

Les points non-utilisés ne sont pas conservés d'un tour sur l'autre.

Exemple: le Russe a deux unités dans la case « Unités éliminées », un corps de Réserve et un corps de Régulier de la même armée. Il aura donc 8 points de remplacement ($2 + 6$). Il pourra par exemple reformer ses deux unités pour 7 points ($1,5 + 1,5 + 2 + 2$) en perdant le point restant et les placer dans la case « renfort » ou bien reformer uniquement le corps régulier pour 4 points ($2 + 2$) car il doit au moins reformer l'une des deux unités et renforcer un corps de Grenadiers et un corps de Réserve réduits présents sur la carte pour 4 points ($2,5 + 1,5$) en les retournant sur leur recto.

11.4 - RENFORTS

- Le Russe joue en premier.
- Les renforts du tour (comme les unités reformées) sont placés dans la case « Renfort ».

- Ils entrent en jeu un par un, par des hex. d'entrée de leur nation soit en utilisant les points de transport ferroviaire restant, soit en effectuant un mouvement **administratif** de 4 PM en suivant une voie de chemin de fer.
- Les renforts doivent respecter les règles de mouvement, d'empièlement et d'isolement.

- De plus, les unités reformées (et non pas les renforts du tour) de valeur de combat de **8** (même réduite) placées dans la case « Renfort » doivent remplacer en priorité – et directement sur la carte – les unités « Cadre » présentes sur la carte, en dépensant un point de transport ferroviaire si nécessaire, même si l'unité « Cadre » n'est pas sur une voie ferrée. Le pion Cadre est ensuite retiré.

11.5 - PLANIFICATION

- Les marqueurs « Rail » sont remplacés sur leur valeur d'origine (5 pour le Russe, 3 pour l'Autrichien et l'Allemand).
- Tous les QG sont placés en mode « Inactif. »
- Chaque joueur lance à tour de rôle **1d6** par nation et place le nombre de QG indiqué en mode « Actif » en les retournant.

Le Russe en premier, puis l'Autrichien, puis l'Allemand.

Dé	Rus.	Aut.	All.
1	2	1	1
2	2	2	1
3	3	2	2

Tour A2 = **+ 2**; S1 = **+ 1**; N2-D1 = **- 1**

12 - GESTION DES UNITÉS



Deux unités russes ont deux armées d'affectation possibles (bande bicolore), le 1^{er} corps qui se partage entre la II^e et la IX^e armée et un corps de Réserve qui entre en renfort et qui peut être affecté entre la V^e et la VIII^e armée.

À la mise en place, le 1^{er} corps est affecté à la II^e armée. Quand la IX^e armée entre en jeu, le joueur Russe peut décider au moment de la phase administrative de lui affecter ce corps.

Quand le corps de réserve entre en jeu, le joueur russe décide à quelle armée l'affecter.

Quand les QG entrent en jeu, chaque joueur décide à quel front ils sont affectés.

Quand les unités sans affectation entrent en jeu, chaque joueur décide à quelle armée il les affecte.

Les affectations se font **pour le reste** de la partie.

Note : une aide jeu de gestion des unités est disponible sur le site.

Un jeu de Laurent Martin
Graphismes et maquette: studio Vae'cticls
Tests et relecture:: Pascal Barat, Frédéric Tatton