

LA DER DES DERS LA GRANDE GUERRE 1914-1918

La Der des Ders est un jeu au niveau stratégique permettant de revivre toute la Première Guerre mondiale. Chaque joueur contrôle l'un des deux camps: l'Entente ou les Puissances Centrales. Il est également possible d'y jouer en solitaire grâce à des règles dédiées. Un tour de jeu équivaut à quatre mois de temps réel. Les parties peuvent durer 14 tours sauf si la guerre est gagnée avant.

1 - PRINCIPE

A chaque tour, les joueurs se voient attribuer des Points de Ressources (PR), qu'ils pourront redistribuer dans différents domaines (technologie, offensives, renforts, naval) afin d'orienter leur stratégie.

2 - MATERIEL

Un exemplaire de *La Der Des Ders* contient: une carte au format W; une planche de 108 pions; deux arbres technologiques. Des dés à 6 faces (notés d6) et un récipient opaque sont requis.

3 - GLOSSAIRE

Triple Entente, Entente, Alliés: ces termes regroupent les nations rassemblées derrière la France (Grande Bretagne, Russie, Italie...). Elles sont représentées par la couleur bleue.

Puissances Centrales: ce terme regroupe les nations rassemblées derrière l'Allemagne (Autriche-Hongrie, Empire Ottoman...). Elles sont représentées par la couleur verte.

PR: point de ressource. Les points de ressources représentent les ressources tant matérielles qu'humaines. Ils sont distribués aux joueurs au début de chaque tour. L'attribution

des PR par le joueur permet de définir ses priorités.

3.1 - LES DÉS

Au cours de la partie, tout résultat « naturel » (avant modificateur) de 1 est un échec. Tout résultat « naturel » de 6 est une réussite.

3.2 - LA CARTE

Chaque secteur contient une valeur en PR, correspondant au nombre de PR générés par ce secteur chaque tour (tant que ce pays est en guerre); une valeur d'attaque (correspondant au chiffre à obtenir pour infliger une perte à son adversaire) et une valeur de Niveau Technologique Maximum.

Exemple: le secteur France produit 3PR pour le camp de l'Entente à chaque tour. Quand elle attaque, tout 4 ou plus obtenu au dé signifie que le secteur attaqué est touché (des modificateurs peuvent néanmoins s'appliquer selon les technologies débloquées ou les événements). Son niveau technologique maximal est 7.

3.3 - LES PISTES

3.3.1 - Piste des Tours

Le marqueur placé sur la piste des tours indique le tour en cours. Le marqueur débute sur la case 1 et est avancé d'une case vers la droite à l'issue du tour. Le quatorzième tour est le dernier.

3.3.2 - Piste des ressources

Cette piste indique le nombre de PR disponibles pour chacun des deux camps. Les marqueurs de Ressources possèdent un verso indiquant « +10 » permettant ainsi de rassembler jusqu'à 20PR.

3.3.3 - Piste de Révolution russe

Cette piste indique l'avancée du peuple russe vers la Révolution. Le pion de Révolution russe commence la partie dans la case blanche. Quand il atteint la dernière case, la Russie sort de la guerre.

3.3.4 - Piste de Rupture

La valeur de Rupture (de 0 à 9) indique la combativité de la nation. Une valeur réduite peut être augmentée grâce aux renforts. Quand cette valeur atteint 0, la nation se rend. La valeur Opérationnelle (de 0 à 3), située à côté de la piste de Rupture, indique le nombre de PR qui peut être attribué à la nation lors d'une offensive. Quand la valeur de Rupture diminue, la valeur Opérationnelle décroît également.

3.3.5 - Piste des points de victoire

Elle permet de savoir qui est en train de gagner la guerre. Elle est aussi utilisée lors des jets d'Armistice. (voir 7. Rendition et Armistice).

3.4 - LES ARBRES TECHNOLOGIQUES

Chaque camp possède son propre arbre voir pages 8-9], sur lequel il pose les marqueurs des technologies qu'il est parvenu à débloquer. Chaque case est reliée à un chiffre correspond au niveau de la technologie débloquée.

3.5 - LES MARQUEURS SECTEUR

Chaque secteur a son propre marqueur. Quand le pays est en guerre, ce marqueur est placé sur la piste de Rupture. Quand le pays n'est pas/plus

en guerre, le marqueur est placé sur la carte de façon à cacher la valeur en PR du secteur concerné.

Note : les secteurs représentés sur la carte peuvent contenir des soldats de nations différentes. Ainsi, le secteur « France » inclus intrinsèquement des Britanniques, sans que ceux-ci soient représentés par un pion. La participation des nations à l'effort de guerre se traduit également via les points de ressources accordés à chaque tour au pays représenté sur la carte. Il convient donc de considérer ces pays comme des « secteurs » plutôt que comme des « nations ».

Ces marques sont placées dans un bol opaque à la date indiquée sur le marqueur. Trois sont piochés au début de chaque tour et leurs effets sont appliqués.

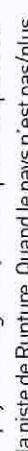
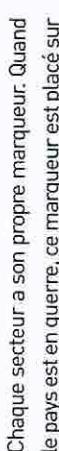
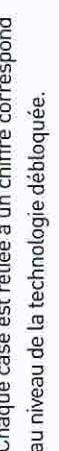
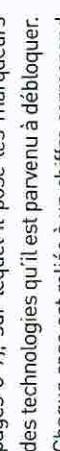
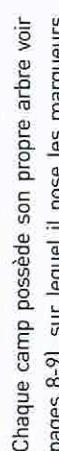
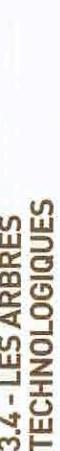
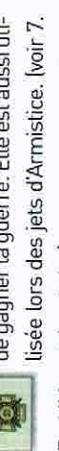
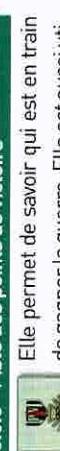
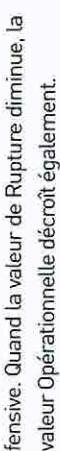
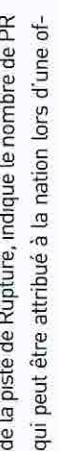
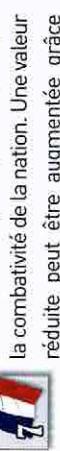
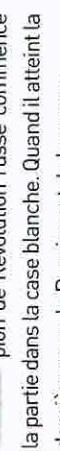
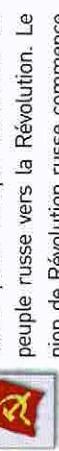
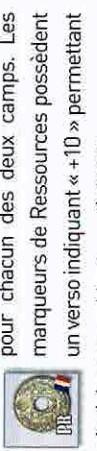
3.6 - LES MARQUEURS ÉVÉNEMENTS

Ces marques sont placées dans un bol opaque à la date indiquée sur le marqueur. Trois sont piochés au début de chaque tour et leurs effets sont appliqués.

Conseils de jeu: nous vous conseillons de placer les événements actifs près de la zone qu'ils concernent. Par exemple, l'Événement 18 (Bataille de la Somme) peut être placé comme ci-dessous. Les événements ayant un effet jusqu'à la fin de la partie [16 et 26], ou jusqu'à ce qu'ils soient annulés [7 et 16] peuvent être placés dans la case Evénements en cours.

3.7 - LES MARQUEURS TECHNOLOGIES

Ces marques sont placés sur la piste des Technologies lorsque la technologie en question a été débloquée (voir 6.4.1).



3.8 - LES AUTRES MARQUEURS

Les marqueurs Tours, Ressources et Révolution russe permettent de garder une trace, respectivement, du tour en cours, de la quantité de ressources des deux camps et de l'avancée de la Russie vers la révolution.

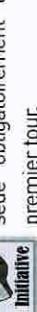
3.9 - LES MARQUEURS « COQUELICOTS »

Ces marqueurs ne sont utilisés que pour les parties en solitaire. Reportez-vous à la dernière partie des règles pour de plus amples renseignements.



4 - VICTOIRE

Une victoire automatique est obtenue suite à un jet d'Armistice réussi. Si aucune victoire automatique n'est déclenchée à l'issue des 14 tours, le vainqueur est le camp avec le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le camp des Puissances Centrales remporte la partie. [voir 7. Rédaction et Armistice].



Placez les pions de chaque pays en guerre sur la case de la piste de Rupture correspondant à leur valeur de Rupture.

Note : Le pion Royaume-Uni est utilisé pour l'Egypte (uniquement).

Les marqueurs des pays qui ne sont pas en guerre en début de partie (Italie, Roumanie, Grèce, Bulgarie) sont posés sur la carte, sur la valeur en PR du pays. Placez le marqueur Tour et les marqueurs Ressources de chaque camp sur la case 0 des pistes concernées.

Placez le pion Révolution russe sur la case 0 de la piste de Révolution russe.

Placez les pions Événements de l'année 1914 dans un bol opaque.

6 - DÉROULEMENT DU JEU

6.1 - SEQUENCE DE JEU

- Détermination de l'initiative
- Tirage des événements
- Collecte des points de ressources
- Dépense des PR du joueur avec l'initiative
- Jet sur Table Navale [joueur avec initiativel]
- Dépense des PR du joueur sans l'initiative
- Jet sur Table Navale [joueur sans initiativel]

6.2 - DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Le joueur de la Triple Alliance possède obligatoirement l'initiative au premier tour.

A partir du deuxième tour, chaque joueur décide secrètement combien de PR il souhaite dépenser pour tenir d'acquérir l'initiative (de 0 à 3). Utilisez les pions Stiffel pour garder votre choix secret jusqu'au moment de le révéler.

Chaque joueur lance un d6 et ajoute le nombre de PR dépensés. En cas d'égalité (ou si vous ne voulez pas utiliser cette règle), référez-vous à la piste des tours (en bas à gauche du tour en cours) pour savoir quel camp possède l'initiative.

1914	1915	1915	1915	4	1
PC	2	PC	2	PC	2

Exception : chaque tour, la Russie génère un nombre de PR égal au double de sa valeur opérationnelle.

Il est possible de conserver des PR d'un tour sur l'autre mais à aucun moment un camp ne peut posséder **plus de 20PR**. Les PR en surplus sont annulés.

Exemple : au tour 2 le joueur de l'Entente choisit de dépenser 2PR pour gagner l'initiative, le joueur des Puissances Centrales en dépense 0. Les deux camps lancent un dé, l'Entente obtient 4 (+2) et les Puissances Centrales 6 (+0). Les deux camps sont à égalité.

Le pion Royaume-Uni est utilisé pour l'Egypte (uniquement).

Les deux camps lancent un dé, l'Entente obtient 4 (+2) et les Puissances Centrales 6 (+0). Les deux camps sont à égalité.

On consulte donc la piste des tours, qui indique qu'au tour 2 ce sont les Puissances centrales qui possèdent l'initiative en cas d'égalité.

6.3 - ÉVÉNEMENTS

Au début de chaque année (tours 2, 5, 8 et 11), rajoutez les pions Événements correspondant à l'année qui débute dans le même récipient opaque.

A chaque tour, piochez aléatoirement trois pions « Événement » et appliquez-en les effets. Si l'année est imprimée en bleu et que cette date est dépassée, l'événement en question n'a pas d'effet.

Exemple : au tour 5, on ajoute au bol des événements aléatoires les marqueurs des années 1916. Trois Événements sont piochés et leurs effets appliqués (hormis s'il s'agit de l'événement n° 3 ou 4, dont la date 1914 est imprimée en bleu).

6.4 - COLLECTE DES PR

Chaque secteur qui ne s'est pas rendu augmenté le niveau de ressources de son camp d'autant de points produits qu'indiqué dans le secteur. Déplacez le marqueur Ressources sur la piste Ressources en conséquence.

Exception : chaque tour, la Russie génère un nombre de PR égal au double de sa valeur opérationnelle.

Il est possible de conserver des PR d'un tour sur l'autre mais à aucun moment un camp ne peut posséder **plus de 20PR**. Les PR en surplus sont annulés.

Exemple : au tour 2 le joueur de l'Entente choisit de dépenser 2PR pour gagner l'initiative, le joueur des Puissances Centrales en dépense 0. Les deux camps lancent un dé, l'Entente obtient 4 (+2) et les Puissances Centrales 6 (+0). Les deux camps sont à égalité.

Le joueur peut dépenser ses PR restants pour (dans cet ordre) :

- Tenter de débloquer des technologies.
- Lancer des offensives.

- Renforcer des secteurs.
- S'assurer la maîtrise des mers.

6.5.1 - Technologies

Dès 1914, le joueur peut tenter de débloquer certaines technologies. La tentative ne peut être faite qu'à partir de l'année indiquée dans la case de la Technologie à débloquer et uniquement si le niveau de technologie précédente a été débloqué. Les niveaux de technologie sont indiqués sur le côté de l'arbre.

Chaque technologie ne peut faire l'objet que d'une seule tentative par tour. Le coût est de 1PR pour chaque tentative. La dépense d'1PR supplémentaire avant le jet de dé accorde un bonus de +1 au dé pour cette tentative. La technologie est débloquée si le joueur obtient un résultat supérieur ou égal à la valeur indiquée dans la case de la Technologie à débloquer. Lorsque la technologie est débloquée, le joueur gagne le bonus correspondant.

Exemple : en 1917, le joueur des Puissances Centrales, dont la technologie Attaque est au niveau 2, tente de passer au niveau 3, débloqué en obtenant 6+ au dé. Il dépense 3PR, ce qui lui confère +2 au dé. Il obtient 5, ce qui est suffisant pour débloquer le niveau.

Note : il n'y a pas de limite au nombre de PR dépensés pour ajouter un bonus.

Un niveau technologique débloqué permet d'accéder à des bonus de combat.

• La technologie **Attaque** accorde +1 au dé d'attaque au camp qui l'a débloqué lorsque celui-ci attaque.

• La technologie **Défense** inflige -1 au dé d'attaque à l'adversaire du camp qui l'a débloqué quand celui-ci est attaqué.

• La technologie **Artillerie** accorde au camp qui l'a débloqué autant de dés supplémentaires que le niveau débloqué. Ces

dés supplémentaires ne peuvent pas bénéficier des bonus ou être sujets aux malus conférés par les technologies Attaque ou Défense.

- La technologie **Aérien** permet à l'Attaquant, si celui possède un niveau aérien supérieur à celui de l'ennemi, de **relancer** une fois ses dés d'artillerie.



Exception : si l'a débloqué le niveau 7, le Français (uniquement) peut, de surcroît, quand il est attaqué par l'Allemand, obliger son adversaire à annuler et relancer, une fois, les dés d'attaque et/ou d'artillerie qu'il souhaite, sauf si le joueur des Puissances Centrales a atteint temporairement le niveau 8 grâce à l'événement 27.

• Niveau maximal

Tous les niveaux de technologie ne sont pas disponibles pour chaque secteur: le chiffre **3** imprimé dans le secteur indique le niveau maximal utilisable par ce secteur, même si le camp a débloqué un niveau plus élevé.

Exemple : l'Entente a débloqué le niveau 4 de la technologie Attaque. Si la Russie (dont le niveau max. est 3) attaque l'Allemagne, elle ne bénéficiera que d'un bonus de +3. La France, qui a un niveau max. de 7, pourra quant à elle utiliser le niveau 4 de la technologie.

Note: le secteur **Afrique** ne peut bénéficier d'aucune technologie.

• Restrictions aux technologies

Les deux camps possèdent des restrictions.

- **Technologie Défense :** seul le joueur des Puissances Centrales peut débloquer le niveau 4.
- **Technologie Attaque :** seul le joueur de l'Entente peut débloquer le niveau 4.
- **Technologie Aérien :** seul le joueur de l'Entente peut débloquer le niveau 7.

6.5.2 - Offensives

Le joueur peut dépenser autant de PR qu'il veut pour lancer des offensives (voir procédure 6.7).

6.5.3 - Renforts

Le joueur peut dépenser des PR pour renforcer ses secteurs. Chaque renfort permet d'augmenter le niveau de Rupture du secteur **d'un cran**, sans pouvoir dépasser la limite autorisée pour ce secteur (valeur de rupture initiale).

Pour un secteur donné, lors du même tour, le premier renfort coûte **1PR**, le second renfort coûte **2PR**, le troisième **3PR**, etc.

Note: l'Afrique allemande ne peut pas recevoir de renforts.

Consultez la règle sur la Révolution russe pour connaître les effets des Renforts sur la Russie.

Exemple: la valeur de Rupture de la Serbie est à 1. Le joueur qui souhaiterait augmenter le niveau de Rupture à 3 devrait dépenser **3PR** (1 PR pour passer de 1 à 2 et 2PR pour passer de 2 à 3). La Serbie ne pourrait pas gagner davantage de renforts, sa valeur de Rupture maximale étant 3.

6.6 - MAITRISE DES MERS

Une fois qu'il a dépensé tout ou partie de ses Points de Ressources, le joueur doit lancer un dé sur la table navale correspondant à son camp. Avant de lancer son dé, le joueur peut choisir de dépenser des PR, qui apporteront chacun **+1** au résultat obtenu au dé.

Puissances Centrales

Dé	1	2	3	4	5	6
Uboote	0	0	0	0	2	4

Le résultat indique le nombre de PR **perdus** par l'Entente. Si il ne reste plus suffisamment de PR à l'Entente pour satisfaire ce résultat en entier, le joueur de l'Entente doit, sur la Piste de Rupture, décaler un ou plusieurs de ses marqueurs de secteur, de une ou plusieurs cases. Chaque décalage ainsi réalisé permet d'absorber la perte d'1PR, jusqu'à ce que toutes les pertes aient pu être absorbées.

Entente

Dé	1	2	3	4	5	6
Blocs	+3	+1	0	0	0	0

Le résultat indique le nombre de PR **gagné** par l'Allemand. Les PR ainsi gagnés sont à ajouter immédiatement sur la Piste des Ressources de l'Allemand.

Exemple: les Puissances Centrales dépensent 2PR et lancent le dé sur la table navale des Puissances Centrales. Le dé affiche 4, pour un résultat final de 6 (+4+2). Pour un résultat de 6, les Puissances Centrales provoquent la perte de 4PR chez l'Entente. Malheureusement, il ne reste plus aux forces de l'Entente qu'un seul PR. Le joueur abaisse donc le niveau à 0, et décide d'abaisser le niveau de rupture actuel de la France d'un cran et celui de l'Italie de 2. L'Entente a ainsi payé sa perte de 4PR.

6.7 - OFFENSIVES, PROCÉDURE

Un même secteur ne peut engager qu'**une seule offensive par tour**, et toujours contre un secteur ennemi adjacent. Un secteur peut être attaqué par plusieurs ennemis adjacents mais chaque offensive est résolue **séparément**.

Le joueur lance autant de **d6** que de PR attribué(s) au secteur. On appelle ces dés les dés d'attaque. Un secteur qui lance une offensive contre un secteur adjacent ne peut pas attribuer **plus de d6** d'attaque que sa **valeur opérationnelle** indiquée sur la carte en regard de sa valeur de rupture. **Exemple :** un niveau de rupture de 5 donne une valeur opérationnelle de 21.

Notez que certaines technologies permettent d'ajouter des modificateurs aux dés d'attaque ou de lancer des dés supplémentaires. Chaque résultat **supérieur ou égal** à la valeur d'attaque du joueur attaquant inflige **une touche** au défenseur.

Pour chaque touche subie, le défenseur voit sa valeur de Rupture être réduite d'une case.

Exemple: la France (valeur d'attaque 4+), dont les niveaux de Technologie sont à 3, dépense 2PR pour attaquer l'Allemagne, dont tous les niveaux de technologie sont à 2.

Deux dés d'attaque sont lancés (dépense des 2PR), chacun de ces dés bénéficiant d'un bonus de +3 (niveau de technico Attaque) mais également soumis à un malus de 2 (niveau de technico Défense du défenseur); ainsi que trois dés d'artillerie (niveau de Techno Artillerie), ne bénéficiant d'aucun bonus. Grâce à son niveau de technologie Aérien supérieur à celui de l'Allemagne, l'Entente pourra annuler et relancer tous ou certains de ses dés d'artillerie.

Le joueur obtient: 1, 2, 5, 5 et 6. Cela correspond à trois touches, et l'Allemagne perd autant de points de Rupture.

6.8 - FIN DU TOUR

Une fois que le joueur a dépensé tous ses PR ou qu'il décide de conserver les PR restants pour un tour ultérieur, c'est à son adversaire de jouer. Si son adversaire a déjà joué lors du tour en cours, un nouveau tour commence.

7 - REDDITION ET ARMISTICE

Si vous parvenez à abaisser le marqueur de Rupture d'un secteur jusqu'à la case zéro, ce pays se rend **immédiatement**. Replacez le marqueur du secteur sur la carte, de façon à cacher la valeur de PR de ce secteur. Ce secteur ne générera plus de PR.

Avancez votre marqueur de Points de victoire selon la valeur en **PV** du pays qui s'est rendu (voir 14) et effectuez un jet d'Armistice : si vous obtenez un résultat **strictement inférieur** à votre total de PV, vous avez gagné la partie.

8 - ENTRÉE EN GUERRE

Italie, Roumanie, Grèce, USA (Triple Entente) et Bulgarie (Triple Alliance) n'entrent en guerre qu'au moment où leur marqueur Événement

est pioché. Tant que ces pays ne sont pas en guerre, ils ne produisent pas de PR.

9 - RÉVOLUTION RUSSE

Lorsque la Russie reçoit des Renforts, un dé est lancé pour chaque Renfort reçu : pour chaque « 1 » obtenu, le marqueur Révolution est avancé d'un cran sur la piste de Révolution russe.

Quand le marqueur de Révolution russe atteint la dernière case de la piste qui lui est dédiée, la Russie sort de la guerre à l'issue du tour en cours.

* 1914
1- Rien à signaler... Pas d'événement
2- Rien à signaler... Pas d'événement
3- Le Plan Schlieffen. Attaque obligatoire, gracieuse et immédiate de la France par l'Allemagne, avec deux dés (+1 à chaque dé).

4- Course à la mer: ce tour la France et l'Allemagne bénéficient d'un +1 au (x) dé(s) d'attaque quand ils s'attaquent l'un l'autre (modificateur non cumulable avec celui du Plan Schlieffen).
• 1915
5- La crise des obus: ce tour, la France subit -1 à ses dés d'attaque.
6- Gaz!: ce tour, l'Allemagne bénéficie d'un +1 au (x) dé(s) d'artillerie quand il attaque la France.
7- Von Lettow en Afrique: le joueur allemand bénéficie gratuitement d'un dé d'attaque supplémentaire lors de ses prochaines offensives en Afrique. Il perd ce bonus dès que sa valeur opérationnelle tombe à 0 (niveau de rupture 0 ou 1).
8- Bataille de Gallipoli: l'Entente perd 1d6 PR à l'issue de la collecte des PR.

9- Vers la paix séparée ?: ce tour, les attaques de l'Allemagne et de l'Autriche-Hongrie contre la Russie bénéficient gratuitement d'un dé d'attaque supplémentaire.

10- L'Italie en guerre ?: l'Italie entre en guerre aux côtés de l'Entente.

11- La Bulgarie en guerre !: la Bulgarie entre en guerre aux côtés des Puissances Centrales.

12- Le Lusitania torpillé: pas d'effet. Si Le Lusitania torpillé ! et Télégramme Zimmerman ont été piochés, placez le pion Lafayette nous voilà ! sur la piste des Ressources, sur le 0. (voir 11.1).
• 1916
13- Rien à signaler... Pas d'événement

* 1916

14- Bataille du Jutland: lancez 1d6 et appliquez l'effet:
1: « Grand Fleet » battue - Les Puissances Centrales gagnent 3PR.

la valeur opérationnelle maximum]. Tous les dés ayant infligé une touche sont annulés et relancés une seconde fois.

24- Lawrence d'Arabie: l'Empire Ottoman perd 2 points sur la piste de Rupture.

25- Bataille de Caporetto : ce tour, les dés d'attaques de l'Autriche-Hongrie contre l'Italie bénéficient d'un +1 supplémentaire.

26- U-Boote: les Puissances Centrales bénéficient gratuitement de +1 sur la table navale jusqu'à la fin de la guerre. Annule l'événement 16.

27- Le cirque volant: augmentez temporairement le niveau Aérien des Puissances Centrales de +2 pour ce tour et le tour suivant.

28- La Grèce en guerre: la Grèce entre en guerre aux côtés de l'Entente.

29- Télégramme Zimmerman: pas d'effet. Si Le Lusitania torpillé ! et Télégramme Zimmerman ont été piochés, placez le pion Lafayette nous voilà ! sur la piste des Ressources, sur le 0. (voir 11.1).
• 1918

30- Rien à signaler... Pas d'événement.

31- Traité de Brest-Litovsk: la Russie sort immédiatement de la guerre. Elle ne produit plus de PR et ne peut plus ni attaquer ni être attaquée. La sortie de la Russie de la guerre n'accorde pas de PV.

32- Friedensturm sur la Marné: les dés d'attaques des offensives allemandes vers la France bénéficient d'un +1 supplémentaire ce tour.

33- Commandement unique: Jusqu'à la fin de la partie, l'Entente bénéficie d'un +1 au (x) dé(s) d'attaque en France.

34- Les chars arrivent!: l'Entente bénéficie gratuitement d'un +1 pour tenter de débloquer le prochain niveau de la Technologie Attaque.

35- Bataille de Megiddo: ce tour, le joueur de l'Entente bénéficie gratuitement d'un dé d'attaque supplémentaire pour toute attaque contre l'Empire Ottoman.

36- Expédition de Salonique

Défaussez ce marqueur sans effet si la Grèce n'est pas en guerre. Sinon, ajoutez définitivement et gracieusement **un d'attaque** pour toute attaque depuis la Grèce.

37- Grippe espagnole: chaque nation perd un point sur la piste de Rupture.

38- Négociations de paix: Placez le pion opaque. [voir 11.2].

39- Rien à signaler... Pas d'événement.

40- Rien à signaler... Pas d'événement.

41- Lafayette nous voilà ! Voir 11.1.

42- Armistice ! Voir 11.2.

11.1 - LAFAYETTE NOUS VOILÀ ! [41]

Dès que l'événement 12 : *Lusitania et 29 : Télégramme Zimmerman* sont piochés, placez le marqueur *Lafayette nous voilà !* sur la Piste des Ressources, sur le 0. Ce pion est avancé d'un cran vers la droite au début de chaque tour et représente la quantité de PR supplémentaires gagnés par l'Entente.

Note : le nombre de PR gagné correspond bien sûr au numéro de la case sur laquelle se trouve ce pion.

11.2 - ARMISTICE ! [42]

Dès que Négociations de Paix (38) est pioché, placez le marqueur événement 42 : *Armistice !* dans le récipient opaque.

Une fois pioché, ce marqueur a l'effet suivant:

42- Armistice !: fin de la partie à la fin du tour. L'Allemagne ne produit que **2 PR** au lieu de 4 durant ce dernier tour.

12 - JEU EN SOLITAIRE

La Der Des Ders est également jouable en solitaire en utilisant les règles habituelles, à quelques exceptions près, listées ci-dessous.

12.1 - CHOIX DU CAMP

Le joueur doit décider, avant le début de la partie, quel camp il souhaite incarner:

12.2 - MARQUEURS « COQUELICOTS »»

Le jeu en solo utilise des pions supplémentaires, appelés marqueurs Coquelicots.

Sur les marqueurs Coquelicots sont indiqués:

- le type de marqueur [Technologie, Renfort, Offensive ou Naval]
- le secteur concerné ou un éventuel modificateur au dé
- la couleur : ceux de l'Entente ont un fond bleu, ceux des Puissances Centrales un fond vert.

Le marqueur indique l'action à entreprendre et le coût entre parenthèses. Quand le coût n'est pas indiqué, c'est qu'il est variable.



De gauche à droite:

Marqueur Techno [modificateur +1, coût 2PR]

Marqueur Renfort [France, coût variable]

Marqueur Offensive (contre l'Allemagne)

Marqueur Offensive (contre la France)

Marqueur Naval [modificateur +2, coût 2PR]

12.3 - INITIATIVE

La piste des tours indique quel camp possède l'initiative pour le tour en cours.

Si le joueur souhaite acquérir une initiative qui ne lui est pas dévolue, il doit s'acquitter du **nombre de PR** indiqué dans la case du tour en cours. Ajustez le marqueur sur la case 4 durant ce dernier tour.



Exemple: au tour 9, le joueur qui incarne les Puissances Centrales, souhaite avoir l'initiative. Il dépense donc 2PR et obtient alors l'initiative.

12.4 - ACTIONS DU SYSTÈME

Au début de la partie, le joueur place les marqueurs Coquelicots dans un bol opaque.

Le système pioche autant de marqueurs Coquelicots que de PR à sa disposition en ne tenant compte **que de la face correspondant** au camp qu'il incarne.

12.4.1 - Débloquer des technologies

Si un marqueur Techno est pioché, le système doit tenter de débloquer la technologie non débloquée la plus ancienne [c'est-à-dire 1914, puis 1915, puis 1916, etc.] et pour laquelle il n'y a pas encore eu de tentative ce tour.

En cas d'égalité entre plusieurs technologies, utilisez les priorités suivantes: Attaque ➔ Défense ➔ Artillerie ➔ Aérien. Une même technologie ne peut faire l'objet que **d'une seule** tentative. Utilisez le modificateur indiqué sur le marqueur Coquelicot utilisé pour la tentative. Puis, diminuez le nombre de PR du système en conséquence.

S'il n'est pas possible de tenter le déblocage d'aucune technologie, aucun PR n'est dépensé.

Note : si plusieurs marqueurs Techno ont été piochés, utilisez en priorité les marqueurs présentant le modificateur **le plus fort**.

Exemple: nous sommes en 1917. Le système incarnant l'Allemagne a atteint les technologies Attaque [2-1916], Défense [3-1916], Artillerie [3-1917] et Aérien [5-1916]. Parmi les marqueurs Coquelicots piochés, deux concernent les Technologies. Le système doit tenter de débloquer les deux Technologies dont la date est la plus ancienne. Il va donc tenter de débloquer la technologie Attaque de niveau 3 puis la Technologie Défense de niveau 5 [la technologie Aérien]. La technologie Artillerie est quant à elle la plus récente (1917 contre 1916 pour les autres).

12.4.2 - Lancer des offensives

Si un marqueur Renfort avec le drapeau d'un secteur est pioché, le système doit renforcer le secteur indiqué, à son niveau maximal, si cela est possible.

Si le système avait pioché un marqueur Techno +2 et un marqueur Techno +1, le marqueur Techno aurait été utilisé pour la technologie Attaque avec un modificateur de +2 au dé, pour un coût de 3PR. Le marqueur Techno +1 aurait été utilisé pour la Techno Défense [avec un modificateur de +1 au dé], pour un coût de 2PR.

12.4.3 - Renforcer des secteurs

Les marqueurs Offensives déclenchent une offensive contre le secteur **indiqué**. Le secteur **depuis** lequel se fait l'attaque est celui ayant la plus forte probabilité d'infliger des dégâts et **n'ayant pas encore lancé d'offensive ce tour**. Un même secteur ne peut lancer qu'**une seule** offensive par tour.

Attaquez **en priorité** les secteurs avec le niveau de rupture **initial** [indiqué sur le pion du secteur] le plus élevé.

Utilisez la valeur opérationnelle actuelle du secteur qui attaque pour déterminer le nombre de dés d'attaque [et donc le nombre de PR dépendra].

Si le marqueur a le drapeau serbe, attaquez, dans cet ordre de priorité, la Serbie ➔ la Roumanie **ou** la Grèce.

Puis, diminez le nombre de PR du système en conséquence.

Exemple: le système devrait attaquer quer l'Allemagne trois fois. La première attaque se fera depuis la France, la seconde depuis la Russie. Comme il n'y a pas d'autre secteur adjacent à l'Allemagne, il n'y a pas de troisième attaque contre celle-ci.

Exemple: au tour 9, le joueur qui incarne les Puissances Centrales, souhaite avoir l'initiative. Il dépense donc 2PR et obtient alors l'initiative.

La Défense 1914-1918

CAILLETEAU, F., Gagner la Grande Guerre, Paris, Economica, 2008
 GOYA, M., La Chair et l'Acte, Paris, Tallandier Éditions, 2004

Note: si plusieurs secteurs différents doivent recevoir des renforts, renforcez en priorité les secteurs avec le niveau de rupture initial fini-qué sur le pion du secteur le plus élevé.

12.4.4 - S'assurer la maîtrise des mers

Les marqueurs Naval indiquent le modificateur à prendre en compte lors d'un jet sur la Table navale et le nombre de PR dépensés. Les marqueurs Naval ne sont pas cumulatifs : utilisez uniquement le marqueur Naval procurant le meilleur modificateur, ou faites au mieux selon les PR restants. Puis, diminuez le nombre de PR du système en conséquence.

Note: si le système pioge deux pions Naval, un +1 et un autre +2. N'appliquez que le marqueur avec le plus gros modificateur (+2). Si le système avait piogé un marqueur +2 alors qu'il ne possédait plus qu'un seul PR, déposez ce PR et appliquez un modificateur +1 à la place.

Les marqueurs piogés mais dont l'effet n'a pas pu être appliqué ne coûtent aucun PR. Si, à l'issue de la phase d'actions du système, aucun marqueur Naval n'a été piogé, le système effectue tout de même un jet, mais sans modificateur.

A la fin des actions du système, replacez les marqueurs Coquelicots dans le récipient opaque, prêts à être piogés au tour suivant. ♦

Si le marqueur a le drapeau serbe, renforcez la Serbie, la Roumanie et la Grèce.
 Diminuez le nombre de PR du système en conséquence.



KENNEDY, L., La Première Guerre Aérienne, Paris, Economica, 2005
 ORTHOLAN, H., La Guerre des Chars 1916-1918, Paris, Bernard Giovanangeli Éditeur, 2007
 ORTHOLAN, H., La Guerre sous Marine 1914-1918, Paris, Bernard Giovanangeli Éditeur, 2007
 PORTE, R., Rompre le Front ? Novembre 1914 - Mars 1918, Éditions Soteca 14/18, 2016
 SCHNETZLER, B., Les Erreurs Stratégiques pendant la Première Guerre Mondiale, Paris, Economica, 2006

14 - PRODUCTION ET PV

SECTEUR	PROD. PR	PV
France	3	6
Italie	2	2
Russie	?	3
AOF	2	1
Egypte	2	1
Serbie	1	1
Roumanie	1	1
Grèce	0	1
Allemagne	4	6
Autriche-Hongrie	2	3
Ottoman	2	2
Bulgarie	1	2
Afrique allemande	1	2

Un jeu de Arnauld Della Siega
Graphismes : studio VaeVictis
Tests : Ce jeu n'aurait pu voir le jour sans les Poilus et Alpinis suivants : François Giffone, Manuel Mignot, Marco Campari, Jean-Baptiste Mouillet, François Giffone
Relecture : Jean-Baptiste Mouillet, François Giffone
 Ce jeu est aussi le vôtre, les gars !

13 - BIBLIOGRAPHIE

ADKIN, M., The Western Front Companion, London, Aurum Press, 2013
 ELLIS, J., Cox, M., The World War I Databook, London, Aurum Press, 2001

Règles & Scénarios

VAEVICTIS