

Arnauld Della Siga

THE WAR TO END WAR LA DER DES DERS

HEXASIM

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	2	12. FIN DU TOUR.....	18
2. GLOSSAIRE.....	2	13. ENTRÉE EN GUERRE & CAPITULATION.....	19
3. MATÉRIEL.....	3	14. FIN DE PARTIE	20
4. MISE EN PLACE.....	8	15. RÈGLES RAPIDES	21
5. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE	10	16. VARIANTE : RÉCRIRE L'HISTOIRE	21
6. DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE.....	10	17. JEU EN SOLITAIRE.....	22
7. CARTES ÉVÈNEMENT	11	18. LISTE DES ÉVÈNEMENTS	25
8. COLLECTE DES POINTS DE RESSOURCES	11	19. CRÉDITS.....	27
9. MAÎTRISE NAVALE.....	12	20. EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU (SOLITAIRE)	28
10. DÉPENSE DES POINTS DE RESSOURCES	12	21. NOTES DE CONCEPTION.....	30
11. RENFORTS SUPPLÉMENTAIRES.....	18	22. NOTES HISTORIQUES.....	32

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

1. INTRODUCTION

La Der des Ders est un jeu permettant de revivre toute la Première Guerre mondiale au niveau stratégique, chacun des joueurs contrôlant l'un des deux camps - l'Entente ou les Puissances Centrales.

La Der des Ders peut également se jouer en solitaire grâce à des règles dédiées : le joueur incarne alors le camp qu'il désire, tandis que le « système », appelé Athéna, constitue son adversaire virtuel.

À chaque tour, les joueurs se voient attribuer des Points de Ressources, qu'ils pourront répartir dans différents domaines (renforts, recherche technologique, offensives) afin d'orienter leur stratégie globale.

La victoire s'obtient en lançant de puissantes offensives qui useront le moral des nations ennemies, les forçant alors à quitter le conflit. Mais chaque bataille sera également très coûteuse pour l'attaquant.

Un tour de jeu équivaut à quatre mois de temps réel. Une partie peut durer jusqu'à 14 tours, sauf si la guerre est gagnée - ou perdue - avant, ou si des négociations de paix sont entamées.

Des événements historiques viennent ponctuer les parties, permettant de revivre le déroulement de la Première Guerre mondiale.

Le reste vous appartient.

2. GLOSSAIRE

- **Entente** : ce terme regroupe la France et ses colonies, l'Empire britannique (dont le Moyen-Orient), la Russie, l'Italie, la Roumanie, la Serbie et la Grèce. Ces nations sont représentées par la couleur bleue.
- **Puissances Centrales** : ce terme regroupe l'Allemagne et ses colonies, l'Autriche-Hongrie, l'Empire ottoman et la Bulgarie. Ces nations sont représentées par la couleur verte.
- **Neutre** : tout secteur dont la Valeur de Production est imprimée en blanc et dont l'évènement qui le fait entrer en guerre n'a pas encore été pioché.
- **En guerre** : tout secteur qui n'est pas neutre et qui n'a pas capitulé.
- **Points de Ressources (PR)** : les Points de Ressources représentent les ressources matérielles et humaines. Ils sont distribués aux joueurs au début de chaque tour. La répartition des PR par le joueur permet de définir ses priorités.
- **Avancer** : déplacer son cube/marqueur vers la droite.
- **Reculer** : déplacer son cube/marqueur vers la gauche.



LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

3. MATÉRIEL

Votre exemplaire de *La Der des Ders* contient :

- 1 plateau de jeu
- 1 planche de 52 marqueurs
- 86 pièces en bois
- 2 plateaux Arbre Technologique
- 2 plateaux Améliorations Technologiques
- 42 cartes Évènement
- 12 cartes Bleuets (pour le jeu en solitaire)
- 1 aide de jeu
- 7 dés (4 blancs et 3 noirs)
- le présent livret de règles

3.1 LE PLATEAU DE JEU

3.1.1 LES SECTEURS

Le plateau de jeu est divisé en secteurs. Ces secteurs correspondent, globalement, aux principaux pays ayant participé à la Première Guerre mondiale. Les secteurs avec une nuance bleue font partie de l'Entente ; ceux avec une nuance verte appartiennent au camp des Puissances Centrales.

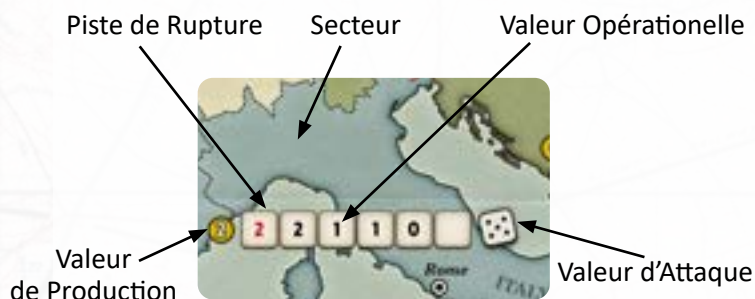
Valeur de Production

Chaque secteur affiche une Valeur de Production dans un cercle jaune. La Valeur de Production correspond au nombre de Points de Ressources (PR) générés par ce secteur au début de chaque tour, s'il est en guerre.

Si sa Valeur de Production est imprimée en noir, ce secteur est en guerre au début de la partie.

Si sa Valeur de Production est imprimée en blanc, ce secteur n'est pas en guerre au début de la partie. Il entrera en guerre dès que l'évènement correspondant sera pioché.

Un secteur qui n'est pas en guerre ne génère pas de Points de Ressources.



Piste de Rupture

Chaque secteur contient une piste de Rupture composée d'un certain nombre de cases numérotées.

Au début de la partie, un cube est placé dans la case située à **droite** de celle ayant une valeur inscrite en rouge.

Au fur et à mesure des pertes infligées à ce secteur, le cube est déplacé sur la droite de la piste.

Quand le secteur reçoit des renforts, le cube est déplacé sur la gauche.

Le cube ne peut jamais être placé sur la case comportant la valeur en rouge.

Valeur Opérationnelle

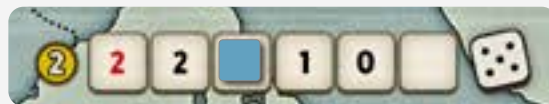
Les chiffres imprimés dans les cases de la piste de Rupture représentent la Valeur Opérationnelle du secteur (c'est-à-dire son niveau de combativité).

Ces chiffres indiquent le nombre maximum de PR qui peuvent être attribués à ce secteur lors d'une offensive (et incidemment la taille de cette offensive).

Sur cette piste, la valeur à prendre en compte est située **immédiatement à gauche** de la case occupée par le cube.

La Valeur Opérationnelle fluctue tout au long de la partie, au même rythme que le cube.

Exemple : si le cube est placé comme sur cette image, la Valeur Opérationnelle à prendre en compte est 2.



Valeur d'Attaque

La Valeur d'Attaque est utilisée lors des offensives.

La Valeur d'Attaque d'un secteur est symbolisée par un dé imprimé à l'extrémité de la piste de Rupture.

La face de ce dé indique le résultat minimum que ce secteur doit obtenir pour occasionner des pertes au secteur qu'il prend pour cible.

Exemple : lorsque l'Italie lance une offensive, elle inflige une perte à son adversaire pour chaque 5 (ou plus) qu'elle obtient.



Note sur la représentation des différentes nations : même si cela n'est pas visible physiquement dans le jeu, les secteurs représentés sur la carte peuvent contenir des soldats de différentes nationalités. Ainsi, le secteur « France » inclut intrinsèquement des Britanniques, des Belges, des Portugais etc., sans que ceux-ci fassent l'objet d'un pion spécifique. La participation des différentes nations à l'effort de guerre se traduit également via les Points de Ressources accordés à chaque tour au pays représenté sur la carte. C'est pourquoi il convient de considérer ces zones comme des « secteurs » plutôt que comme des « nations ».

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

3.1.2 LES PISTES DU PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu comporte plusieurs pistes.

Piste des Tours

Le marqueur placé sur cette piste dans le coin supérieur droit du plateau indique le tour en cours. Il débute la partie sur la case 1 et est avancé d'une case à l'issue de chaque tour.

Le 14^e tour est le dernier, sauf si la guerre se termine avant par une victoire automatique de l'un des camps ou par le déclenchement de l'évènement *Négociations de Paix*.

La couleur de la case indique le camp qui a l'initiative pour ce tour (bleue pour l'Entente, verte pour les Puissances Centrales).

Les étoiles sur la case 10 indiquent le tour d'entrée en jeu des Américains - sauf si ceux-ci sont arrivés plus tôt par le biais des évènements (marqueur *La Fayette*).

Piste des Points de Victoire

Les marqueurs *Points de Victoire* posés sur cette piste avancent quand un pays du camp adverse capitule.

Piste des Ressources

Cette piste, numérotée de 0 à 20, indique le nombre de PR disponibles pour chacun des deux camps.

Les cubes de Ressources (bleus pour l'Entente, verts pour les Puissances Centrales) placés sur cette piste permettent de connaître en temps réel le nombre de Points de Ressources disponibles pour chacun des camps.

Les marqueurs *Production* permettent de se rappeler du nombre de Points de Ressources accordés aux joueurs au début de chaque tour.

Les drapeaux français et allemands imprimés sur cette piste servent lors de la mise en place.

Pistes de Commerce

Il y a deux pistes de Commerce, l'une pour l'Entente (Merchant Navy), l'autre pour les Puissances Centrales (Kaiserliche Marine), dans le coin supérieur gauche du plateau.

Ces deux pistes représentent les PR supplémentaires reçus par les deux camps au début de chaque tour.

Les tests de Maîtrise Navale peuvent modifier le nombre de PR reçus au début d'un tour.

Le marqueur *Merchant Navy* est avancé d'une case à la fin de chaque tour, faisant avancer le marqueur *Production* de l'Entente en conséquence. Si le marqueur *La Fayette* se trouve sur cette piste, il est lui aussi avancé d'une case. Une fois rendus au bout de la piste, ces marqueurs ne sont plus avancés. Ils ne sont jamais déplacés vers la gauche.

Piste de Révolution russe

Cette piste indique l'avancée du peuple russe vers la révolution.

Le marqueur *Révolution russe* commence la partie dans la case blanche.

Ce marqueur est susceptible d'être déplacé vers la droite à chaque fois que la Russie obtient des renforts. Il n'est jamais déplacé vers la gauche.

Quand ce marqueur atteint la dernière case, la révolution éclate : la Russie ne produit plus de ressources et ne peut plus recevoir de renforts.

Table et piste de Maîtrise Navale

La table de Maîtrise Navale permet de réduire le nombre de PR que l'adversaire reçoit par le biais de sa piste de Commerce. Elle est constituée de deux rangées : U-Boote pour les Puissances Centrales, Blocus pour l'Entente.

La piste située sous la table de Maîtrise Navale indique le modificateur à appliquer au dé lors d'un jet effectuée par les Puissances Centrales. Il prend en compte le niveau de technologie Naval des Puissances Centrales et celui de l'Entente.

En début de partie, seules les Puissances Centrales peuvent effectuer un jet de dé sur la table de Maîtrise Navale. La petite case bleue (verrou) reliée à la table de Maîtrise Navale indique que l'Entente ne le peut pas encore. Une fois qu'elle a débloqué le niveau 1 de la Technologie Navale, l'Entente est autorisée à effectuer des jets de dé sur la table de Maîtrise Navale.

3.1.3 LES CASES ÉVÈNEMENT

Les cases grisées sont destinées à recevoir le marqueur correspondant (issu des évènements aléatoires). Une fois que le marqueur est placé à cet endroit, son effet s'active.

Un emplacement est également prévu pour y déposer le marqueur indiquant que la Roumanie a capitulé et que les Puissances Centrales gagnent 1PR supplémentaire à chaque tour.

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

3.2 UNE PLANCHE DE 52 MARQUEURS

Le marqueur Tour (recto verso)



Le marqueur *Tour* permet de garder une trace du tour en cours. Il est placé sur la face du camp ayant l'initiative. Le marqueur *Tour* débute la partie sur la case 1 et est avancé d'une case à l'issue de chaque tour.

Bleu = Entente, vert = Puissances Centrales

Le marqueur Révolution russe



Le marqueur *Révolution russe* permet de garder une trace de l'avancée de la Russie vers la révolution. Il est susceptible d'avancer lorsque la Russie reçoit des renforts. Il n'est jamais reculé.

2 marqueurs Production



Les marqueurs *Production* permettent de reporter sur la piste des Ressources le nombre de Points de Ressources devant être collectés au début de chaque tour. Les marqueurs *Production* sont ajustés en temps réel, à chaque fois qu'une nation entre en guerre ou se rend et en fonction des fluctuations sur les pistes de Commerce. Bleu = Entente, vert = Puissances Centrales

Le marqueur Kaiserliche Marine



Le marqueur *Kaiserliche Marine* indique le nombre de Points de Ressources supplémentaires accordés aux Puissances Centrales à chaque tour (3PR).

Le marqueur Merchant Navy



Le marqueur *Merchant Navy* indique le nombre de Points de Ressources supplémentaires accordés à l'Entente pour le tour en cours. Ce marqueur avance d'un cran à la fin de chaque tour. Il n'est jamais reculé.

Le marqueur La Fayette



Le marqueur *La Fayette* indique le nombre de PR supplémentaires accordés à l'Entente pour le tour en cours.

Il est placé sur la piste de Commerce en cours de partie (suite au déclenchement d'évènements ou après la pioche des cartes Évènement du tour 10). Il avance d'un cran à la fin de chaque tour. Il n'est jamais reculé.

2 marqueurs Point de Victoire



Les marqueurs *Point de Victoire* permettent de garder une trace des points de victoire remportés par chacun des deux camps au cours de la partie.

Bleu = Entente, vert = Puissances Centrales

16 marqueurs Offensive



Les marqueurs *Offensives* servent à se rappeler quel secteur a attaqué quel autre secteur durant le tour en cours. Une face est prévue pour chacun des deux camps.

Bleu = Entente, vert = Puissances Centrales

9 marqueurs Évènement



Ces marqueurs sont placés sur le plateau de jeu en cours de partie. Ils servent à se rappeler des évènements actifs.

Voir aussi 3.1.3 Les cases Évènement.

5 marqueurs Neutre / Drapeau blanc



Le côté *Neutre* indique que ce secteur n'est pas en guerre.

Le côté *Drapeau blanc* indique que le secteur a capitulé.

Le marqueur Roumanie



Le marqueur *Roumanie* est placé sur le plateau de jeu lorsque la Roumanie capitule. Son verso rappelle que les Puissances Centrales gagnent 1PR supplémentaire à chaque tour.



Les marqueurs Technologie (6 par joueur)



Chacun de ces marqueurs correspond à une technologie : Attaque, Défense, Artillerie, Aviation, Naval et Raid Aérien. Ils sont placés sur les arbres technologiques et permettent d'indiquer les niveaux de technologie qui ont été débloqués (voir 3.4 Les Arbres Technologiques).

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

3.3 LES PIÈCES EN BOIS (86)

Les cubes de Secteur (8x  et 5x )

Quand un pays est en guerre, un cube de sa couleur est placé sur la piste de Rupture du secteur correspondant.

Quand le pays n'est pas/plus en guerre, le cube est placé sur le plateau de jeu de façon à cacher la valeur en PR du secteur concerné.

Voir Piste de Rupture et Valeur Opérationnelle (3.1.1).

Les cubes de Ressources (1x  et 1x )

Les cubes de Ressources permettent de garder une trace de la quantité de ressources encore disponible pour le tour en cours.

Le cube bleu est destiné au joueur de l'Entente, le cube vert à celui des Puissances Centrales.

Voir Piste des Ressources (3.1.2).

Le cube de Maîtrise Navale vert 

Le cube de Maîtrise Navale vert indique le modificateur que le joueur des Puissances Centrales doit prendre en compte lorsqu'il effectue un jet sur la table de Maîtrise Navale. Sa position dépend du niveau de technologie Naval des deux camps (et de certains événements) (voir Table et piste de Maîtrise Navale 3.1.2).

Le cube de Maîtrise Navale bleu 

Le cube de Maîtrise Navale bleu est placé sur le verrou (à gauche de la table de Maîtrise Navale) dès que le joueur de l'Entente débloque le niveau 1 de la technologie Naval (Blocus naval). Le joueur de l'Entente est dès à présent autorisé à effectuer des jets de dé sur la table de Maîtrise Navale. Voir Table et piste de Maîtrise Navale (3.1.2) et Les Arbres Technologiques (3.4).

Les cubes de Recherche Technologique (25) 

Les cubes de Recherche Technologique sont placés sur les Arbres Technologiques en cours de partie. Ils permettent de garder une trace des échecs lors des tentatives de déblocage de niveau de technologie (Les Arbres Technologiques 3.4).

Les cylindres Améliorations (4 par secteur)

Les cylindres sont placés sur les plateaux des Améliorations Technologiques et sont déplacés vers le haut en cours de partie.

Ils permettent d'indiquer le niveau de technologie atteint par chaque secteur (voir Les plateaux Améliorations 3.5).



3.4 LES ARBRES TECHNOLOGIQUES (2)

Chaque joueur possède son propre arbre technologique.

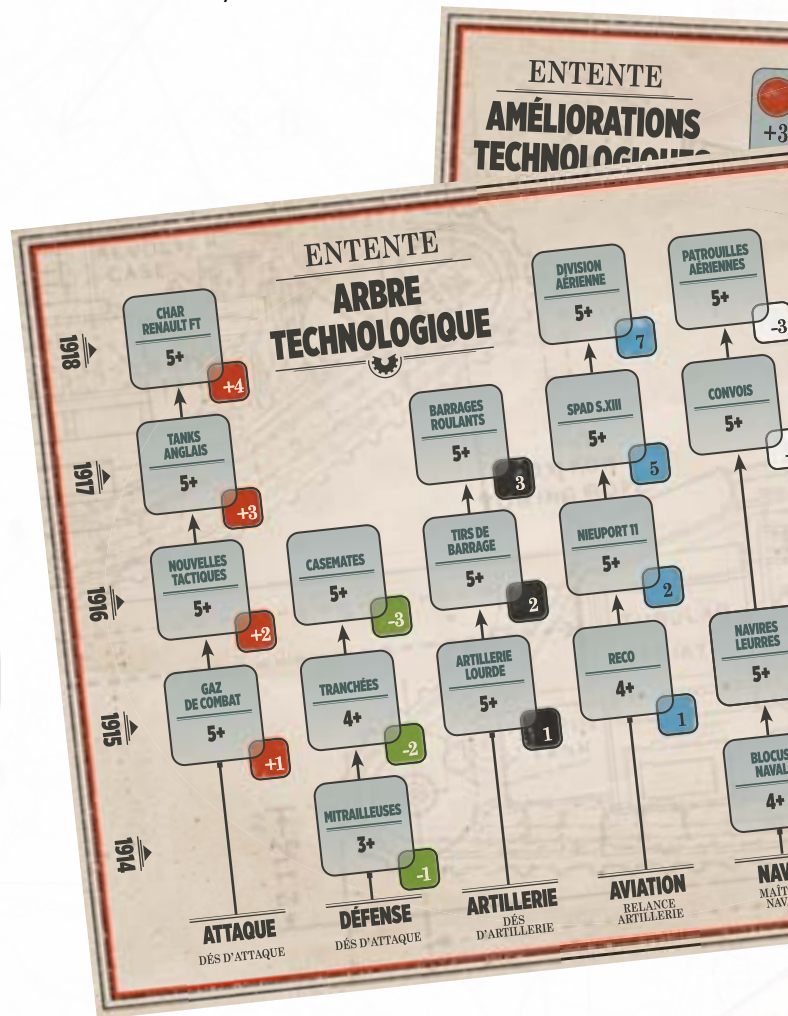
Chaque arbre se compose de six technologies :

Attaque, Défense, Artillerie, Aviation, Naval et Raid Aérien.

Chaque case de l'arbre technologique représente un niveau de technologie. Chaque niveau de technologie possède les informations suivantes : son nom, la date à partir de laquelle il devient possible de tenter de le débloquer, la valeur à obtenir pour réussir à le débloquer et le bonus conféré aux secteurs bénéficiant de ce niveau de technologie.

À chaque fois qu'il parvient à débloquer un niveau de technologie, le joueur monte son marqueur Technologie dans la case correspondante.

Chaque niveau de technologie procure un bonus spécifique qui est disponible uniquement pour les secteurs ayant implémenté ce niveau de technologie (voir Les plateaux Améliorations 3.5).



LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

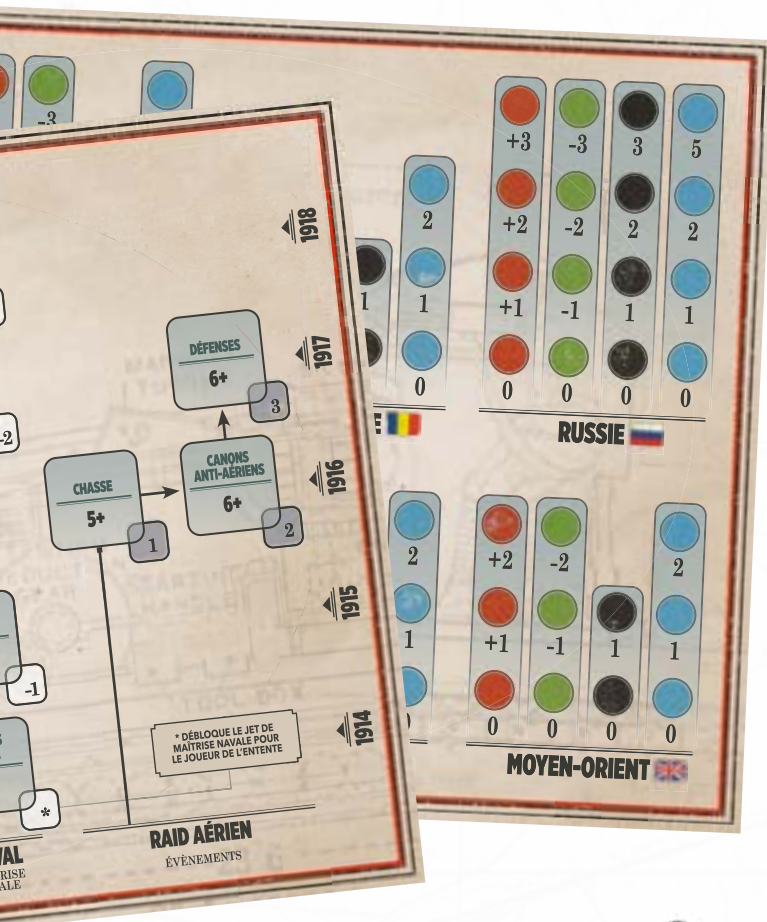
3.5 LES PLATEAUX AMÉLIORATIONS (2)

Chaque joueur possède un plateau sur lequel se trouvent les pistes d'amélioration technologique des secteurs appartenant à son camp.

Note : l'Afrique ne possède pas de piste d'amélioration.

Pour chaque secteur, les pistes correspondent, de gauche à droite, aux technologies Attaque, Défense, Artillerie et Aviation.

Lorsqu'un niveau de technologie est débloqué sur l'arbre technologique, le camp a la possibilité de l'implémenter dans les secteurs de son choix afin que ces secteurs bénéficient désormais des bonus que ce niveau procure. Cela requiert la dépense de Points de Ressources. Le cylindre d'Amélioration Technologique est ensuite déplacé en conséquence (voir *Implémentation des niveaux de technologie 10.2.6*).



3.9 LES DÉS (7)

Les 4 dés blancs sont dits « dés d'Attaque ».

Les 3 dés noirs sont dits « dés d'Artillerie ».

Au cours de la partie, quels que soient les modificateurs, tout dé dont la face affiche un 1 est automatiquement un échec ; tout dé affichant un 6 constitue une réussite.



3.6 LES CARTES ÉVÈNEMENT (42)



Ces cartes représentent les différents événements ayant eu lieu au cours de la Première Guerre mondiale. Elles se composent d'un titre, d'une photographie, d'un effet, d'une année, d'un symbole et d'une couleur.

Vous trouverez l'explication des couleurs et des symboles à la section 7 *Cartes Évènement*.

Le texte des cartes Évènement est disponible section 18.

3.7 LES CARTES BLEUET (12)



Ces cartes ne sont utilisées que pour les parties en solitaire. Elles sont destinées à simuler un adversaire virtuel appelé Athéna.

Reportez-vous au chapitre 17 pour de plus amples renseignements sur le jeu en solitaire.

3.8 L'AIDE DE JEU (1)

L'aide de jeu résume le déroulement d'un tour de jeu, que ce soit pour les parties à un ou à deux joueurs.

Elle indique également les valeurs de Victoire et de Prestige liées à chacun des secteurs.

Reportez-vous aux chapitres 13 et 14 pour en savoir davantage sur les valeurs de Victoire et de Prestige.

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

4. MISE EN PLACE

Avant de commencer une partie, vous devez mettre en place le jeu.

- ❶ Choisissez votre camp : l'un des joueurs contrôlera l'Entente, l'autre les Puissances Centrales. Prenez les plateaux Arbre Technologique et Améliorations Technologiques, et les cubes correspondant à votre camp (bleu pour l'Entente, vert pour les Puissances Centrales).
- ❷ Placez un cube de secteur sur la piste de Rupture de tous vos secteurs en guerre. En début de partie, les secteurs en guerre sont ceux dont la Valeur de Production est imprimée en noir. Le cube est placé à droite de la case ayant une valeur imprimée en rouge.
- ❸ Placez un cube de secteur sur la Valeur de Production des secteurs qui sont neutres en début de partie (Italie, Roumanie et Grèce pour l'Entente ; Bulgarie pour les Puissances Centrales). Placez un marqueur *Neutre* dans ces secteurs.
- ❹ Placez le marqueur *Tour* sur la case 1 de la piste des tours, face allemande (verte) visible.
- ❺ Placez le marqueur *Merchant Navy* sur la case 1 de la piste de Commerce de l'Entente et le marqueur *Lafayette* dans la case prévue à cet effet juste au-dessus.
- ❻ Placez le marqueur *Kaiserliche Marine* à gauche de la case 3 de la piste de Commerce des Puissances Centrales.
- ❼ Placez le cube de Ressources des deux camps sur la case 0 de la piste des Ressources.
- ❽ Placez le marqueur *Production* de l'Entente sur la case 9 de la piste des Ressources.
- ❾ Placez le marqueur *Production* des Puissances Centrales sur la case 13 de la piste des Ressources.
- ❿ Placez un cube **vert** sur la case 0 de la piste de Maîtrise Navale.
- ⓫ Placez le marqueur *Révolution russe* sur la case la plus à gauche de la piste de Révolution russe.
- ⓬ Placez les deux marqueurs *Point de Victoire* sur la case 0 de la piste de victoire.
- ⓭ Placez les marqueurs *Attaque*, *Défense*, *Artillerie*, *Aviation*, *Naval* et *Raid Aérien* en bas de leur arbre technologique respectif.
- ⓮ Pour chacun des pays en guerre, placez un cylindre de la couleur correspondante sur la case 0 de chacune des colonnes **ATTAQUE**, **DÉFENSE**, **ARTILLERIE** et **AVIATION** des plateaux d'Améliorations Technologiques.
- ⓯ Répartissez les cartes Évènement par année de façon à obtenir 5 piles (1914, 1915, 1916, 1917 et 1918). Prenez le paquet 1914, mélangez-le et placez-le sur le plateau de jeu, dans la case prévue à cet effet. Les autres paquets sont disposés le long du côté droit du plateau, en face de leurs cases respectives (1915 à 1918).

Note : à la fin de ce livret, vous trouverez une variante apportant plus d'aléatoire dans le déclenchement des événements. Reportez-vous à la section 16. Variante: récrire l'Histoire.

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

14

AMELIORATIONS TECHNOLOGIQUES

FRANCE

0	+1	+2	+3	+4
0	-1	-2	-3	-4

SERBIE

0	+1	+2	+3	+4
0	-1	-2	-3	-4

GRÈCE

0	+1	+2	+3	+4
0	-1	-2	-3	-4

MOYEN-ORIENT

0	+1	+2	+3	+4
0	-1	-2	-3	-4

ITALIE

0	+1	+2	+3	+4
0	-1	-2	-3	-4

ROUMANIE

0	+1	+2	+3	+4
0	-1	-2	-3	-4

RUSSE

0	+1	+2	+3	+4
0	-1	-2	-3	-4

13

ENTENTE

ARBRE TECHNOLOGIQUE

1914 1915 1916 1917 1918

ATTIÈRE, DÉFENSE, ARTILLÈRE, AVIATION, MARINE, RAPID LÈVIER

13

PUISSANCES CENTRALES

ARBRE TECHNOLOGIQUE

1914 1915 1916 1917 1918

ATTIÈRE, DÉFENSE, ARTILLÈRE, AVIATION, MARINE, RAPID LÈVIER

14

AMELIORATIONS TECHNOLOGIQUES

ALLEMAGNE

0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
0	-1	-2	-3	-4	-5	-6

AUTRICHE-HONGRIE

0	+1	+2	+3	+4
0	-1	-2	-3	-4

BULGARIE

0	+1	+2	+3	+4
0	-1	-2	-3	-4

EMPIRE OTTOMAN

0	+1	+2	+3	+4
0	-1	-2	-3	-4

L'ADER DES DERS

THE GREAT HOLLAND SEA

HEKASIM

POST DE RISSORCS

TABLE DE MILITAIRES AVAILABLE

POST DE OIK TOKO

ISSER MOULIN

1915 1916 1917 1918

15

ÈVÈNEMENT

1915 1916 1917 1918

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

5. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule jusqu'à l'Armistice (sauf en cas de mort subite, voir 14.1), ce qui représente 14 tours (au maximum).

Un tour de jeu se déroule selon la séquence suivante :

Séquence de jeu

- 1- Détermination de l'initiative
- 2- Pioche des cartes Évènement (éventuel Raid Aérien)
- 3- Collecte des Points de Ressources
- 4- Maîtrise Navale
- 5- Dépense des Points de Ressources
 - a) Renforts (joueur avec l'initiative, puis joueur sans l'initiative)
 - b) Technologies (joueur avec l'initiative, puis joueur sans l'initiative)
 - c) Offensives (à tour de rôle, en commençant par le joueur avec l'initiative)
- 6- Renforts supplémentaires
- 7- Fin du tour

6. DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

La possession de l'initiative permet de savoir quel camp joue avant l'autre.

Le joueur des Puissances Centrales possède l'initiative au premier tour.

À partir du deuxième tour, référez-vous à la couleur de la case dans laquelle se trouve le marqueur *Tour* pour savoir quel camp possède l'initiative (vert pour les Puissances Centrales, bleu pour l'Entente).

Règle optionnelle : d'un commun accord, les joueurs peuvent décider de lancer chacun un dé au début de chaque tour, hormis le premier. Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé obtient l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité, référez-vous à la couleur de la case dans laquelle se trouve le marqueur *Tour*.

Règle optionnelle : en complément à la règle optionnelle ci-dessus, les joueurs peuvent décider, avant que les dés soient lancés, de dépenser n PR pour bénéficier d'un bonus de n au résultat obtenu au dé.

Exemple : au tour 6, c'est l'Entente qui possède l'initiative. Retournez le marqueur *Tour* sur la face Entente (bleue) pour vous en souvenir.



LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

7. CARTES ÉVÈNEMENT

Les cartes Évènement rappellent les différents épisodes ayant ponctué la Première Guerre mondiale.

7.1 PIOCHE DES CARTES

Au début de chaque tour, piochez **3** cartes Évènement.

7.2 RAID AÉRIEN

Sous certaines conditions, le joueur allemand peut choisir d'annuler un évènement. Il doit avoir au préalable débloqué un niveau de la technologie Raid Aérien. Cela vous sera expliqué dans la section 10.2.7.

7.3 APPLICATION DES ÉVÈNEMENTS





Certains évènements ne sont applicables qu'en 1914. Ils sont signalés par un coin bleu.

Certains évènements ont des effets qui s'appliquent jusqu'à la fin de la partie, d'autres jusqu'à ce qu'ils soient annulés.

Certains évènements sont appliqués immédiatement, d'autres plus tard durant le tour. Un pictogramme indique le moment auquel les effets de la carte s'appliquent, à savoir:



Le texte est généralement suffisamment explicite. Néanmoins, vous pouvez vous référer à la section 18. *Liste des Évènements* pour obtenir d'avantage d'informations.

	(coin bleu) L'effet n'est plus applicable une fois que l'année 1914 est passée.		(coin vert) Cette carte est susceptible d'être annulée, sous conditions, dans le cadre de la technologie Raid Aérien.
	(coin rouge) Cette carte ne peut jamais être annulée dans le cadre de la technologie Raid Aérien.		(coin gris) Cette carte n'a pas de capacité spéciale.

8. COLLECTE DES POINTS DE RESSOURCES

Les Points de Ressource représentent à la fois la production industrielle et l'arrivée de nouveaux soldats pour combler les pertes.

8.1 PRINCIPE

Comptez le nombre de Points de Ressources conférés par chacun de vos secteurs en guerre et par votre piste de Commerce, puis avancez votre cube de Ressources (sur la piste des Ressources) en conséquence.

8.2 NOMBRE DE PR GAGNÉS

Chaque secteur en guerre confère autant de Points de Ressources que sa Valeur de Production.

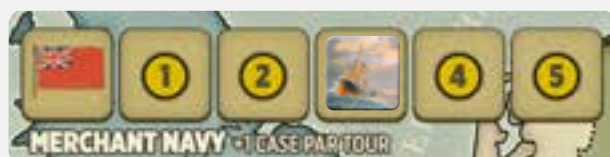
Les marqueurs placés sur les pistes de Commerce (Merchant Navy pour l'Entente, Kaiserliche Marine pour les Puissances Centrales) apportent à leur camp autant de points qu'indiqués dans la case dans laquelle ils se trouvent.

Exemple : ici, sa piste de Commerce fait gagner au joueur de l'Entente 3 Points de Ressources.

Note : si la Roumanie a capitulé, les Puissances Centrales gagnent 1PR supplémentaire à chaque tour.

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 alors annulés.

Note : les marqueurs Production permettent de suivre en temps réel la productivité des deux camps, c'est-à-dire le nombre de Points de Ressources que le camp reçoit au début de chaque tour. Cela signifie que si vous ajustez ce marqueur à chaque fois qu'un pays entre en guerre ou capitule, ou à chaque fois que le marqueur avance sur la piste de Commerce, vous n'aurez pas à compter le nombre de Points de Ressources que vous devez recevoir au début de chaque tour.



LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

9. MAÎTRISE NAVALE

La Maîtrise Navale permet de diminuer le nombre de ressources reçues par l'adversaire.

En début de partie, l'Entente n'a pas accès à la Maîtrise Navale.

9.1 PUISSANCES CENTRALES

Le joueur des Puissances Centrales lance un dé, ajoute le modificateur indiqué par la position du cube sur la piste de Maîtrise Navale et consulte la rangée U-Boote de la table de Maîtrise Navale.

Le résultat indique le nombre de PR **perdus** par l'Entente. Le joueur de l'Entente recule son cube de Ressources en conséquence.

L'Entente ne peut pas perdre plus de PR que ce que lui apporte sa piste de Commerce.

Rappel : la position du cube de Maîtrise Navale dépend du niveau de la technologie Naval des deux camps (voir 10.2.7 Technologie Naval).

9.2 ENTENTE

Attention : ce jet n'est effectué que si l'Entente a débloqué la technologie Blocus naval (le verrou près de la table de Maîtrise Navale est là pour vous le rappeler).

Le joueur de l'Entente lance un dé et consulte la rangée Blocus de la table de Maîtrise Navale.

Le résultat indique le nombre de PR **perdus** par les Puissances Centrales. Le joueur des Puissances Centrales recule son cube de Ressources en conséquence.

Les Puissances Centrales ne peuvent pas perdre plus de PR que ce que leur apporte leur piste de Commerce.

En cas de blocus définitif (voir l'évènement 15. Bataille du Jutland), déplacez le marqueur Kaiserliche Marine vers la droite de façon à ce qu'il cache numéro '3'. Reculez le marqueur Production des Puissances Centrales de 3 cases. Désormais, il n'est plus nécessaire pour l'Entente de lancer de dé sur cette piste.

10. DÉPENSE DES POINTS DE RESSOURCES

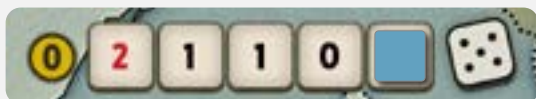
Les Points de Ressources (PR) sont la monnaie du jeu. Ils sont gagnés et dépensés tout au long de la partie.

Les joueurs peuvent dépenser leurs Points de Ressources pour (**dans cet ordre**) :

- Renforcer des secteurs
 - joueur avec l'initiative, puis
 - joueur sans l'initiative, puis
- Tenter de débloquer des niveaux de technologie
 - joueur avec l'initiative, puis
 - joueur sans l'initiative, puis
- Lancer une offensive
 - joueur avec l'initiative, puis
 - joueur sans l'initiative,
 - et ainsi de suite.

Les deux joueurs continuent de lancer des offensives, successivement, jusqu'à ce qu'ils aient tous les deux passé.

Ces trois phases sont effectuées les unes après les autres.



10.1 RENFORTS

Le joueur avec l'initiative peut dépenser des PR pour renforcer les secteurs de son choix. Puis, c'est au tour du joueur sans l'initiative de faire de même.

10.1.1 PRINCIPE

Chaque renfort permet de déplacer le cube du secteur **d'un cran** sur la gauche sur la piste de Rupture.

Il est interdit de dépasser la Valeur Opérationnelle initiale de ce secteur. Cela signifie que le cube ne peut jamais entrer dans la case avec la valeur imprimée en rouge.

10.1.2 Coût

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

Il n'est pas possible de dépenser plus de **6PR** pour un même secteur. Un secteur ne peut donc déplacer son cube de secteur que de 3 cases au maximum à chaque tour.

Exemple : si la Valeur Opérationnelle du Moyen-Orient est à 0, le joueur qui souhaite augmenter cette valeur à 2 devra dépenser 6 PR (1PR pour passer de 0 à 1, 2PR pour passer de 1 à 1, et 3PR pour passer de 1 à 2). Sa Valeur Opérationnelle serait alors au maximum.

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

10.1.3 CAS PARTICULIERS

- En Afrique, les Colonies allemandes ne peuvent pas recevoir de renforts.



- Lorsque la Russie reçoit des renforts, elle est susceptible de faire un pas vers la révolution (voir 13.3 Révolution russe).



Une fois que les deux joueurs ont accompli cette phase, passez à la phase **Technologies**.

10.2 TECHNOLOGIES

Le joueur avec l'initiative peut dépenser des PR pour tenter de débloquer des niveaux de technologie et les implémenter à ses secteurs. Une fois qu'il a terminé, le joueur sans l'initiative peut faire de même.

10.2.1 PRINCIPE

La tentative pour débloquer un nouveau niveau de technologie ne peut être faite qu'à partir de l'année indiquée dans la case du niveau à débloquer.

La tentative ne peut être faite que si le niveau de technologie précédent a été débloqué (lors d'un précédent tour).

Hormis cas particulier (voir 10.2.5 Relances), une même technologie (Attaque, Défense, Artillerie, Aviation, Naval, Raid Aérien) ne peut faire l'objet que d'une seule tentative par tour.

Cela implique qu'une même technologie ne peut progresser que **d'un seul** niveau par tour.

10.2.2 COÛT

Le coût est de **1PR** pour chaque tentative.

Avant de lancer le dé pour tenter de débloquer un niveau de technologie, le joueur peut décider de dépenser des Points de Ressources supplémentaires. La dépense d'1PR supplémentaire accorde, ce tour, un bonus de **+1** à cette tentative.

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

Exemple : si le joueur décide de dépenser 2PR supplémentaires (pour un total de 3PR donc). Il bénéficiera de +2 à son jet de dé pour tenter de débloquer ce niveau de technologie.

10.2.3 RÉUSSITE ET ÉCHEC

Le niveau de technologie est débloqué si le joueur obtient un résultat **supérieur ou égal** à la valeur indiquée dans la case du niveau à débloquer. Le marqueur *Technologie* correspondant est alors placé dans la case du niveau débloqué.



Exemple : en 1917, le joueur de l'Entente, dont la technologie *Attaque* est au niveau 2 (*Nouvelles Tactiques*), tente de passer au niveau 3 (*Tanks anglais*, niveau qui sera débloqué en obtenant 5+). Il dépense 3PR (c'est-à-dire 1PR + 2PR supplémentaires), ce qui lui confère +2 au dé. Il lance le dé et la face affiche 4, ce qui, avec le bonus +2, est suffisant pour débloquer le niveau.

En cas d'échec, le joueur reçoit un cube de Recherche Technologique qu'il place dans la case du niveau de technologie à débloquer (sauf en cas de relance - voir 10.2.5 Relance).

10.2.4 CUBES RECHERCHE TECHNOLOGIQUE

Tout cube de Recherche Technologique placé dans le niveau à débloquer permet de bénéficier d'un bonus de **+1** au résultat obtenu au dé.



Exemple : au tour 6, le joueur tente de débloquer le niveau *Nieuport 11*, mais il échoue et y place donc un cube de Recherche Technologique. Il retente au tour 7 (avec un bonus de +1) et échoue à nouveau. Sa prochaine tentative bénéficiera d'un bonus de +2, ayant deux cubes dans cette technologie.

Une fois que le niveau de technologie est débloqué, remplacez dans la réserve tous les cubes de Recherche Technologique placés dans cette case.

10.2.5 RELANCES

Lorsqu'une tentative échoue, le joueur a la possibilité, plutôt que de recevoir un cube de Recherche Technologique, de se défausser d'un cube placé précédemment sur ce niveau de technologie. Il obtient alors le droit de relancer gratuitement le dé (et ainsi de retenter sa chance).

Dès qu'il a été défaussé, le cube de Recherche Technologique n'apporte plus son bonus +1.

Les bonus accordés par la dépense supplémentaire de PR et par les cubes de Recherche Technologique non défaussés s'appliquent aux relances.

Il est possible de bénéficier d'autant de relances qu'il y a de cube de Recherche Technologique à défausser.

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

10.2.6 IMPLÉMENTATION DES NIVEAUX

Lorsqu'un niveau de technologie est débloqué, les joueurs doivent l'« implémenter » dans leurs secteurs s'ils souhaitent bénéficier de ses avantages.

Coût

Implémenter **un** niveau d'**une** technologie dans **un** secteur coûte **1PR**.

Exception : l'implémentation est gratuite et automatique pour les secteurs France et Allemagne.

Procédure

Sur le plateau des Améliorations Technologiques, montez le cylindre sur la piste de la technologie correspondante pour le(s) secteur(s) souhaité(s). Le secteur bénéficie désormais des effets qui s'y rattachent, jusqu'à la fin de la partie.

Cette amélioration peut être faite à n'importe quel tour de jeu, pendant la phase Technologies du joueur.

Il est possible d'implémenter des niveaux de technologie dans des secteurs qui ne sont pas encore en guerre.

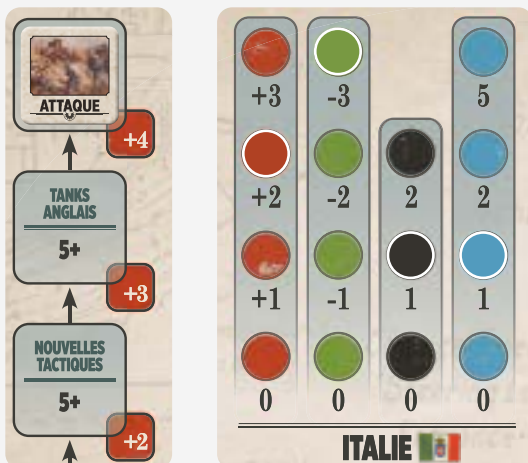
Exception : les niveaux des technologies Naval et Raid Aérien débloqués sont automatiquement utilisables, sans aucune dépense de PR. Il n'est donc pas nécessaire de les implémenter.

Niveau maximal

Tous les niveaux de technologie ne sont pas disponibles pour chaque secteur.

Le secteur Afrique ne bénéficie d'aucune technologie.

Exemple : l'Entente est parvenu à débloquent le niveau 4 de la technologie Attaque (Char Renault FT). Actuellement, le cylindre rouge du secteur Italie se trouve au niveau +2. Le joueur décide de dépenser 1PR pour avancer ce cylindre au niveau +3. Il ne peut pas dépenser de PR supplémentaire car 3 représente le niveau maximal de l'Italie pour la technologie Attaque.



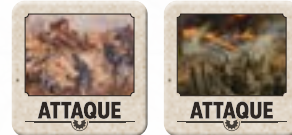
10.2.7 AVANTAGES CONFÉRÉS

Les niveaux des technologies Attaque, Défense, Artillerie et Aviation implémentés aux secteurs permettent à ces secteurs de bénéficier de bonus lors des combats.

Technologie Attaque

Par niveau de technologie implémenté, la technologie **Attaque** accorde **+1** à chaque dé d'Attaque du secteur.

Exemple : la France a implémenté le niveau 3 de la technologie Attaque (Tanks anglais). Tous ses dés d'attaque bénéficient d'un +3.



Technologie Défense

Par niveau de technologie implémenté, la technologie **Défense** inflige **-1** à chaque dé d'Attaque de l'adversaire attaquant le secteur.

Exemple : l'Allemagne a implémenté le niveau 4 de la technologie Défense (Siegfried Stellung). Tous les dés d'Attaque visant l'Allemagne se voient infliger un -4.



Technologie Artillerie

Par niveau de technologie implémenté, la technologie **Artillerie** accorde **un dé supplémentaire (noir)** lors des offensives. Ces dés supplémentaires, appelés « dés d'Artillerie » ne sont pas soumis aux bonus/malus conférés par les technologies Attaque ou Défense.

Attention : le nombre de dés d'Artillerie lancés par le joueur ne doit jamais dépasser la taille de l'offensive, sauf si les dés d'Artillerie supplémentaires ont été accordés par une carte Évènement.

Exemple : la France a implémenté le niveau 2 de la technologie Artillerie (Tirs de barrage). Même s'il opte pour une offensive de taille 3, le joueur ne pourra bénéficier que de 2 dés d'Artillerie.

Exemple : la France a implémenté le niveau 2 de la technologie Artillerie (Tirs de barrage). S'il opte pour une offensive de taille 1, le joueur ne pourra bénéficier que d'un seul dé d'Artillerie.



LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

Technologie Aviation

La technologie **Aviation** permet à l'Attaquant, s'il possède un niveau **supérieur** à celui du défenseur, de relancer autant de dés d'Artillerie n'ayant pas causé de perte que la **différence de niveaux Aviation** entre les deux belligérants. Les dés ayant été relancés ne peuvent pas l'être une seconde fois.

Exemple : l'Allemagne (Aviation niveau 6 - Fokker D.VII) attaque l'Italie (Aviation niveau 2 - Nieuport 11). Aucun des trois dés d'Artillerie lancés par l'Allemagne ne parvient à toucher. Le joueur peut relancer une fois chacun des trois dés puisque la différence de niveaux est 4 (6-2).



Technologie Naval

Chaque niveau de technologie **Naval** débloqué par les Puissances Centrales fait avancer le cube de Maîtrise Navale d'une case.

Hormis au niveau 1 (voir la note ci-après), chaque niveau de technologie **Naval** débloqué par l'Entente fait reculer le cube de Maîtrise Navale d'une case.

Note : le premier niveau de l'Entente (Blocus naval) permet au joueur de l'Entente de pouvoir effectuer un jet de dé sur la table de Maîtrise Navale à chaque tour (si cette technologie n'a pas encore été débloquée, seules les Puissances Centrales sont habilités à effectuer de tels jets de dé). Quand cette technologie est débloquée, placez un cube bleu dans la case Verrou de la table pour vous en souvenir.



La position du cube apporte un bonus ou un malus au joueur des Puissances Centrales au moment où celui-ci lance son dé sur la table de Maîtrise Navale.



Exemple : si les Puissances Centrales et l'Entente ont toutes deux débloqué le niveau 3 de la technologie Naval (Technologies avancées et Patrouilles aériennes), les Puissances Centrales bénéficieront d'un bonus de +1 à leurs jets de dé sur leur table de Maîtrise Navale.

Notez que certains événements peuvent aussi modifier le résultat obtenu au dé.



Technologie Raid Aérien

La technologie **Raid Aérien** permet au joueur des Puissances Centrales (et lui seul) d'avoir une influence sur le cours des Évènements, en fonction de la différence de niveaux Raid Aérien avec l'Entente.

- Une différence de **1** niveau en faveur des Puissances Centrales lui permet d'annuler **un** Évènement pioché ce tour dont le coin est vert.
- Une différence de **2** niveaux en faveur des Puissances Centrales lui permet d'annuler jusqu'à **deux** événements :
 - un Évènement pioché ce tour dont le coin est vert **et**
 - un Évènement pioché ce tour dont le coin **n'est pas** rouge.
- Une différence de **3** niveaux en faveur des Puissances Centrales lui permet d'annuler jusqu'à **deux** événements :
 - un Évènement pioché ce tour dont le coin est vert **et**
 - un Évènement pioché ce tour dont le coin **n'est pas** rouge.
 - **De plus**, le joueur de l'Entente ne reçoit que la moitié des Points de Ressource (arrondie à l'entier inférieur) normalement attribués par le marqueur *Merchant Navy*.



Une fois que les deux joueurs ont accompli cette phase, passez à la phase **Offensives**.



LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

10.3 OFFENSIVES

Durant cette phase, les joueurs, à tour de rôle, peuvent activer un de leurs secteurs qu'ils n'ont pas encore activés.

Le secteur ainsi activé doit lancer une offensive contre un secteur ennemi adjacent, en payant le coût approprié.

Une fois que les deux joueurs ont activé un secteur, chaque joueur peut choisir un nouveau secteur à activer et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'aucun nouveau secteur ne puisse être activé.

Un joueur peut décider de **passer** plutôt que d'activer un secteur : la phase de dépense des PR prend alors fin pour lui. L'autre joueur peut continuer d'activer les secteurs qu'il veut/peut, jusqu'à ce qu'il décide de passer à son tour (ou qu'il ne puisse plus activer de secteur).

10.3.1 CONDITIONS

Les offensives obligatoires générées par les cartes Évènement doivent être lancées en priorité.

Un même secteur ne peut engager qu'**une seule offensive par tour**, et toujours contre un secteur ennemi adjacent.

Lors d'un même tour, un secteur peut être attaqué par plusieurs ennemis adjacents, mais chaque offensive sera résolue **séparément**.

Le secteur qui attaque est appelé « attaquant », le secteur pris pour cible est appelé « défenseur ».

Note : vous pouvez utiliser les marqueurs Offensive pour vous souvenir quel secteur a attaqué quel autre secteur.

10.3.2 Coût

Lorsqu'il active un secteur pour lancer une offensive, le joueur doit d'abord décider la taille de cette offensive.

La taille de l'offensive doit être d'au moins 1 et **ne doit pas dépasser la Valeur Opérationnelle** du secteur qui attaque (indiquée par le chiffre situé à gauche du cube de secteur).

Puis, le joueur qui lance l'offensive dépense autant de PR que la taille de cette offensive. Ajustez le cube de Ressources en conséquence.

Exemple : le joueur décide d'attaquer l'Empire ottoman avec la Russie. Si la Valeur Opérationnelle de la Russie est actuellement à 2, la taille de l'offensive doit être comprise entre 1 et 2. S'il opte pour une offensive de taille 2, le joueur de l'Entente devra dépenser 2PR.

Note : saufs'il est stipulé le contraire (ex : Plan Schlieffen), les offensives générées par des cartes Évènement nécessitent que le joueur concerné en paie le coût.

10.3.3 RÉSOLUTION

Le joueur lance autant de **dés blancs** que la taille de l'offensive. On appelle ces dés les dés d'Attaque.

Note : certaines technologies permettent d'ajouter des modificateurs aux dés d'Attaque ou de lancer des dés supplémentaires (dés d'Artillerie).

Chaque niveau de technologie Attaque implémenté dans le secteur qui lance l'offensive donne **+1** à tous ses dés d'Attaque.

Chaque niveau de technologie Défense implémenté dans le secteur pris pour cible inflige **-1** à chacun des dés d'Attaque.

Chaque niveau de technologie Artillerie implémenté dans le secteur qui lance l'offensive permet de lancer **1** dé noir d'Artillerie. Ces dés ne sont pas soumis aux bonus/malus des technologies Attaque et Défense.

Rappel : le nombre de dés d'Artillerie ne peut pas dépasser la taille de l'offensive.

Grâce à la technologie Aviation, l'attaquant peut relancer autant de dés d'Artillerie que la différence entre son niveau d'Aviation et le niveau d'Aviation du défenseur.



LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

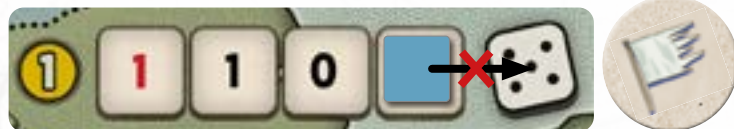
10.3.4 RÉSULTAT

Chaque résultat **supérieur ou égal** à la Valeur d'Attaque du joueur attaquant inflige **une perte** au défenseur. La Valeur d'Attaque d'un secteur est représentée par un pictogramme de dé.



Pour chaque perte subie, le défenseur avance le cube situé sur la piste de Rupture du secteur d'une case.

Si un cube doit être avancé sur la piste de Rupture, mais qu'il se trouve déjà sur la case la plus à droite (et qu'il ne peut donc plus avancer), ce pays se rend **immédiatement** (voir 13.2 Capitulation).



Contre-attaque

Si la face d'**au moins** l'un de ses dés d'Attaque **affiche un 1 (naturel)**, l'attaquant subit **une perte** : le cube de son propre secteur est avancé d'une case.

Les dés d'Artillerie ne sont pas concernés par la règle de contre-attaque.

Exception : cette règle ne s'applique pas lorsque ce sont les Colonies allemandes qui lancent une offensive.

Exception : la contre-attaque n'a pas d'effet si le secteur en défense a, plus tôt dans ce tour, lancé une offensive contre un secteur **autre** que le secteur qui l'attaque.

Une fois que les deux joueurs ont accompli cette phase, passez à la phase **Renforts supplémentaires**.

Exemple : l'Allemagne (dont les niveaux d'Attaque, d'Artillerie et d'Aviation sont à 3) choisit d'attaquer la Russie (dont le niveau de Défense est à 2 et le niveau d'Aviation à 1) grâce à une offensive de taille 2 (une offensive de taille 3 aurait pu être possible). L'Allemagne dépense 2PR. Deux dés d'Attaque sont lancés (taille de l'offensive 2). Chacun de ces dés bénéficie d'un bonus de +3 (niveau de la technologie Attaque) mais est également soumis à un malus de -2 (niveau de la technologie Défense du défenseur), pour un total de +1. L'attaquant lance aussi deux dés d'Artillerie (le niveau de la technologie Artillerie est de 3, mais le nombre de dés est limité à la taille de l'offensive, 2), ceux-ci ne bénéficiant d'aucun bonus. Grâce à son niveau de technologie Aviation supérieur à celui de celui de la Russie (3 contre 1), l'Allemagne pourra annuler et relancer 2 dés d'Artillerie (différents), 2 étant la différence de niveau entre l'Allemagne (3 - Jagdstaffeln) et la Russie (1 - Reconnaissance). L'Allemagne causera une perte pour chaque résultat final de 4 ou plus (comme indiqué par le pictogramme de dé). Les dés affichent : 1 et 3 pour les dés d'Attaque (auquel on ajoute +1), et 1 et 5 pour les dés d'Artillerie (le 1 obtenu au dé d'Artillerie est relancé grâce à la technologie Aviation, mais donne le même résultat). Les résultats finaux sont : 2 et 4 (dés d'Attaque) / 1 et 4 (dés d'Artillerie). L'Allemagne inflige donc deux pertes : la Russie doit déplacer le cube placé sur sa piste de Rupture de deux cases vers la droite. Plus qu'une perte et c'est la capitulation ! L'Allemagne, elle, subit une perte à cause de la contre-attaque russe (à cause du 1 obtenu à l'un des dés d'Attaque, les dés d'Artillerie ne provoquant jamais de contre-attaque).



Exemple (exception à la contre-attaque) : au cours du même tour, la France décide d'attaquer l'Allemagne. Elle lance deux dés d'Attaque et obtient 1 et 3. La France ne subit pas de perte de contre-attaque, l'Allemagne ayant attaqué un autre secteur plus tôt dans le tour. Si l'Allemagne avait attaqué la France plutôt que la Russie, la contre-attaque s'appliquerait et la France devrait déplacer son cube d'une case sur la droite.

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

II. RENFORTS SUPPLÉMENTAIRES

Si le marqueur *Merchant Navy* ne se trouve pas à l'extrémité de la piste, il est avancé d'une case.

Le marqueur *Production* de l'Entente est avancé en conséquence (d'une case).

Si le marqueur *La Fayette* se trouve sur la piste de Commerce, il est avancé d'une case, si cela est possible.

Le marqueur *Production* de l'Entente est avancé en conséquence (une case).

Exemple : le marqueur *Lafayette* est avancé d'une case, ce qui fait également avancer le marqueur *Production* de l'Entente d'une case. Le marqueur *Merchant Navy* est quant à lui déjà à son maximum et n'est donc pas avancé.



12. FIN DU TOUR

À la fin du tour, si le marqueur *Tour* se trouve sur la case 14, la partie est terminée. Les joueurs déterminent le gagnant.

Sinon, le marqueur *Tour* est avancé d'une case et un nouveau tour commence.

Si le nouveau tour marque le début d'une nouvelle année, prenez toutes les cartes Évènement correspondant à cette nouvelle année et mélangez-les aux cartes Évènement des années précédentes qui n'ont pas encore été piochées.

Retirez tous les marqueurs *Offensives* du plateau de jeu.



LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

13. ENTRÉE EN GUERRE & CAPITULATION

En 1914, tous les pays ne sont pas encore en guerre. Les années qui suivent voient l'entrée progressive de nouveaux belligérants, donnant au conflit son caractère « mondial ».

13.1 ENTRÉE EN GUERRE

13.1.1 SECTEURS NEUTRES



En début de partie, les secteurs neutres sont : l'Italie, la Roumanie, la Grèce (Entente) et la Bulgarie (Puissances Centrales).

Les secteurs qui sont neutres en début de partie ont leur Valeur de Production imprimée en blanc. Tant que ces secteurs sont neutres, ils ne produisent pas de Points de Ressources.

Ces secteurs n'entrent en guerre qu'au moment où leur carte Évènement est piochée.

Quand un secteur entre en guerre, retirez son marqueur *Neutre*, prenez son cube et placez-le sur la piste de Rupture, à droite de la case avec la valeur imprimée en rouge. Puis, avancez le marqueur *Production* du camp qui contrôle ce secteur d'un nombre de cases égal à sa Valeur de Production.

13.1.2 LA FAYETTE

Si, à l'issue de la phase de pioche des événements du tour 10, l'évènement *La Fayette nous voila !* n'a toujours pas été déclenché, placez le marqueur *La Fayette* sur la piste de Commerce de l'Entente, sur la case avec le drapeau.

Une fois placé sur la piste de Commerce, le marqueur *La Fayette* est avancé d'une case à la fin de chaque tour.



Le marqueur *La Fayette* accorde à l'Entente une quantité croissante de Points de Ressources à chaque tour, lors de la collecte des Points de Ressources. Cette quantité est indiquée sur la piste de Commerce.

13.2 CAPITULATION

13.2.1 GÉNÉRALITÉS

Si vous devez avancer un cube sur la piste de Rupture, mais que celui-ci se trouve déjà sur la case la plus à droite (et qu'il ne peut donc plus avancer), ce pays capitule **immédiatement**.



Si un pays capitule, placez un *Drapeau blanc* sur la Valeur de Production du secteur. Ce secteur ne générera plus de PR. Ajustez le **marqueur Production** en conséquence.

Le camp étant parvenu à faire capituler le pays avance son marqueur *Points de Victoire* de la valeur en **PV** du secteur

qui s'est rendu (voir 13.2.2).

13.2.2 VALEUR EN PV DES SECTEURS

Entente

- Russie : 3 PV
- Italie, Moyen-Orient, Roumanie : 2 PV
- Serbie, Afrique, Grèce : 1 PV

Puissances Centrales

- Autriche-Hongrie : 3 PV
- Empire ottoman, Bulgarie : 2 PV
- Colonies allemandes : 1 PV

13.2.3 CAPITULATION DE LA ROUMANIE



Si la Roumanie capitule, les Puissances Centrales gagnent 1 PR supplémentaire à **chaque tour**. Ajustez le marqueur *Production* en conséquence.

13.2.4 CAPITULATION FRANCE / ALLEMAGNE

Si la France ou l'Allemagne capitule, la mort subite est déclenchée (voir 14.1 *Mort subite*) et la partie se termine immédiatement. Le camp adverse gagne la partie.

13.3 RÉVOLUTION RUSSE

Lorsque la Russie reçoit des Renforts, un dé est lancé **pour chaque PR** dépensé pour obtenir des renforts.

Si au moins un « 1 » est obtenu, le marqueur *Révolution russe* est avancé d'un cran sur la piste de Révolution russe.



La révolution russe se déclenche quand le marqueur *Révolution russe* atteint la dernière case de la piste qui lui est dédiée. La Russie ne produit plus aucune ressource à partir du prochain tour et ne peut plus recevoir de renforts. Ajustez le marqueur *Production* en conséquence.

Des Points de Victoire ne sont accordés aux Puissances Centrales **que** si la Russie se rend parce que son cube de secteur doit être avancé au delà de la dernière case de **la piste de Rupture** (voir 13.2.1). Cela signifie que le déclenchement de la révolution russe et l'évènement *Traité de Brest-Litovsk* n'accordent pas de Point de Victoire.

Exemple : le joueur de l'Entente décide d'envoyer 3 Renforts à la Russie (pour un coût de 6PR). Il doit lancer 6 dés. Il obtient 1, 1, 1, 3, 5 et 6. Il doit donc avancer le marqueur *Révolution russe* d'un cran. Si ce marqueur atteint la dernière case de la piste, la révolution éclate en Russie.

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

14. FIN DE PARTIE

La partie peut prendre fin en deux occasions : par mort subite ou lorsque l'Armistice est signé.

14.1 MORT SUBITE

La partie prend immédiatement fin en cas de mort subite. Celle-ci se déclenche dans trois cas :

- lorsque la France capitule. Les Puissances Centrales remportent alors immédiatement la partie,
- lorsque l'Allemagne capitule. L'Entente remporte alors immédiatement la partie,
- lorsqu'un camp parvient à totaliser 6 Points de Victoire. Ce camp remporte alors immédiatement la partie.

Note : si les deux camps déclenchent la mort subite en même temps, aucun camp n'est vainqueur. Cela peut survenir, par exemple, avec l'évènement Grippe espagnole ou, plus rarement, en cas de contre-attaque.

14.2 ARMISTICE

14.2.1 GÉNÉRALITÉS

Si la mort subite n'est pas déclenchée, la partie prend fin dans deux cas :

- à l'issue du tour au cours duquel la carte *Négociations de paix* est piochée, ou
- après 14 tours de jeu.

Dans les deux cas, le camp avec le plus de Points de Prestige est déclaré vainqueur (voir 14.2.2 *Calcul des Points de Prestige*). En cas d'égalité, les Puissances Centrales remportent la partie.

14.2.2 CALCUL DES POINTS DE PRESTIGE

Chaque joueur comptabilise son total de Points de Prestige (PP) comme suit.

- Pour chaque pays encore en guerre, le joueur multiplie la Valeur Opérationnelle (VO) actuelle du secteur (valeur à gauche du cube de secteur) par sa Valeur de Prestige (VP), à savoir :
 - Allemagne : 5
 - France : 4
 - Autriche-Hongrie, Empire ottoman, Italie, Moyen-Orient : 3
 - Autres secteurs : 1
- Au total ainsi obtenu, chaque joueur ajoute son total de Points de Victoire (PV) (indiqué par son marqueur sur la piste des Points de Victoire).

Note : les Valeurs de Prestige sont utilisées pour calculer les Points de Prestige gagnés par les joueurs.

Note : les Valeurs de Prestige de chaque secteur sont également indiquées sur l'aide de jeu.

Calcul des Points de Prestige

$$\text{TOTAL PP} = (\text{VO} \times \text{VP}) + \text{PV}$$

Total Entente : 16PP

France : 1 x 4 = 4PP



Russie : n'est plus en guerre à cause du *Traité de Brest-Litovsk* = 0PP

Italie : 2 x 3 = 6PP



Roumanie : 1 x 1 = 1PP



Serbie : a capitulé = 0PP



Grèce : 1 x 1 = 1PP



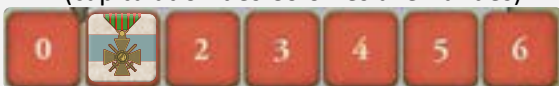
Moyen-Orient : 1 x 3 = 3PP



Afrique : 0 x 1 = 0PP



PV : 1PV (capitulation des Colonies allemandes) = 1PP

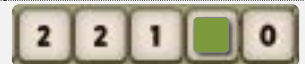


Total Puissances Centrales : 18PP

Allemagne : 2 x 5 = 10PP



Autriche-Hongrie : 1 x 3 = 3PP



Empire ottoman : 1 x 3 = 3PP



Bulgarie : 1 x 1 = 1PP



Colonies allemandes : ont capitulé = 0PP



PV : 1PV (capitulation de la Serbie) = 1PP



Victoire des Puissances Centrales !

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

15. RÈGLES RAPIDES

Les règles qui suivent vous permettent de diminuer le temps de jeu. Les sensations ne sont pas tout à fait les mêmes qu'avec la totalité des règles, et se rapprochent de celles éprouvées en jouant à la version originale, publiée dans le numéro 145 du magazine VaeVictis.

15.1 MISE EN PLACE

Pas de changement, hormis :

- les technologies NAVAL et RAID AÉRIEN ne sont pas utilisées.

15.2 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Initiative : n'utilisez pas la règle optionnelle.

15.3 DÉPENSE DES PR

Les technologies NAVAL et RAID AÉRIEN ne sont pas utilisées.

Amélioration : quand un niveau de technologie est débloqué, considérez que **tous** les secteurs disposent **immédiatement** et **gratuitement** de cette Technologie.

Néanmoins, un secteur ne peut pas bénéficier d'un niveau de technologie si la piste d'amélioration technologique ne le permet pas.

Exemple : si les Puissances Centrales débloquent le niveau 4 de la technologie Défense, seule l'Allemagne pourra bénéficier de ce bonus.

16. VARIANTE : RÉCRIRE L'HISTOIRE

Après plusieurs parties, vous pourriez vouloir ajouter davantage d'aléatoire, quitte à passer sous silence certains événements. Procédez alors comme expliqué dans les règles ci-dessous.

16.1 CARTES ÉVÈNEMENT

Au début de chaque nouvelle année (tours 2, 5, 8 et 11), ajoutez aléatoirement au paquet Évènement 6 cartes de l'année qui débute, sans prendre connaissance de leur identité.

Exception : les cartes L'Italie en guerre, La Roumanie en guerre, La Bulgarie en guerre et La Grèce en guerre doivent obligatoirement faire partie des 6 cartes à ajouter.

Note : les cartes non ajoutées sont mises de côté et pourront éventuellement être piochées par les Puissances Centrales (grâce à la technologie Raid Aérien, voir 16.2).

À chaque tour, piochez aléatoirement **deux** cartes Évènement (à lieu des 3 habituelles) et appliquez leurs effets.

Si la carte possède un coin bleu et que l'année 1914 est passée, l'évènement en question n'a pas d'effet. Ne piochez pas une autre carte pour autant.

En cas de doute quant à l'ordre d'application des événements, commencez par la carte avec le numéro le plus bas.

16.2 RAID AÉRIEN

La règle du Raid Aérien est modifiée comme suit :

- Une différence de **1** niveau en faveur des Puissances Centrales permet d'annuler **un** Évènement pioché ce tour et dont le coin est vert.
- Une différence de **2** niveaux permet d'annuler **un** Évènement pioché ce tour et dont le coin est vert **et** de piocher un Évènement dans la pile des cartes Évènement mises de côté. Cet Évènement peut être appliqué ou pas (auquel cas il est défaussé sans effet), au choix du joueur des Puissances Centrales.
- Une différence de **3** niveaux permet d'annuler **un** Évènement pioché ce tour et dont le coin est vert **et** de choisir un Évènement dans la pile des cartes Évènement mises de côté. Cet Évènement peut être appliqué ou pas (auquel cas il est défaussé sans effet), au choix du joueur des Puissances Centrales. **De plus**, le joueur de l'Entente ne reçoit que la moitié des Points de Ressources (arrondi à l'entier inférieur) normalement attribués par le marqueur *Merchant Navy*.



LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

17. JEU EN SOLITAIRE

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

Votre adversaire sera appelé « Athéna », la déesse grecque de la stratégie.

17.1 CHOIX DU CAMP

Décidez avant le début de la partie quel camp vous souhaitez incarner. Athéna incarnera l'autre camp.

17.2 CARTES BLEUET

Le jeu en solitaire utilise des cartes supplémentaires, appelées cartes Bleuets, qui dicteront les actions d'Athéna.

Ces cartes Bleuets se composent de trois sections, de haut en bas :

- Technologies
- Renforts
- Offensives

Mélangez toutes les cartes Bleuets au début de chaque tour.

17.3 SÉQUENCE DE JEU

La séquence de jeu diffère légèrement du jeu à deux joueurs :



Séquence de jeu

- 1- Détermination de l'initiative
- 2- Pioche des cartes Évènement (éventuel Raid Aérien)
- 3- Collecte des Points de Ressources
- 4- Maîtrise Navale (joueur puis Athéna)
- 5- Dépense des Points de Ressources
 - a) Renforts puis Technologies (joueur)
 - b) Technologies puis Renforts (Athéna)
 - c) Offensives (à tour de rôle - camp avec l'initiative en premier)
- 6- Renforts supplémentaires
- 7- Fin du tour

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

17.4 INITIATIVE

Le joueur effectue toujours les actions en premier, **sauf** lorsqu'il s'agit de lancer les offensives.

C'est toujours le camp possédant l'initiative qui effectue la première offensive du tour. Puis, les offensives se déclarent et s'effectuent à tour de rôle.

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

17.5 ÉVÈNEMENTS

Reportez-vous à la section 18. *Liste des Évènements* pour obtenir d'avantage d'informations sur la manière d'appliquer les effets des cartes lors de vos parties en solitaire.

Notez que les offensives obligatoires (i.e. *Bataille de Verdun*, *Bataille de la Somme*, *Offensive Broussilov*, *Bataille de Gaza*, *Passchendaele*) sont obligatoirement résolues, lors de la phase Offensives du tour où elles sont piochées, même si les cartes Bleuet n'indiquent pas d'offensive pour le secteur correspondant.

17.6 COMMENT JOUER ATHÉNA

Au début de la partie, mélangez toutes les cartes Bleuet et formez un paquet. Piochez une carte lorsque cela est demandé.

17.6.1 RAID AÉRIEN

Ceci n'est valable que si Athéna incarne les Puissances Centrales.

Athéna annule **toujours** un Évènement dont le coin est vert si cela lui est possible.

Athéna pioche **toujours** un nouvel Évènement si cela lui est possible et applique ses effets seulement si la carte est favorable aux Puissances Centrales.

Dans le cadre de la variante **Récrire l'Histoire**, Athéna choisit **toujours** un Évènement favorable aux Puissances Centrales parmi les cartes mises de côté, si cela lui est possible. En cas de choix multiple, la carte avec le plus petit chiffre est choisie en priorité.

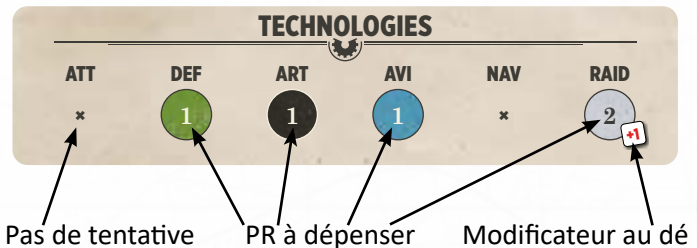


17.6.2 DÉBLOQUER DES TECHNOLOGIES

Piochez **une** carte Bleuet.

La partie supérieure de la carte indique la quantité de PR à dépenser pour la tentative de déblocage de chacune des Technologies et l'éventuel modificateur à appliquer au dé.

x signifie qu'il n'y a pas de tentative pour cette technologie ce tour.



Pour chacune des technologies à débloquenter, lancez le dé et appliquez les éventuels modificateurs (indiqués sur la carte et/ou conférés par les cubes de Recherche Technologique).

À chaque tentative, diminuez le nombre de PR d'Athéna en conséquence.

Si Athéna ne possède plus suffisamment de PR pour effectuer toutes les tentatives demandées, dépensez-en autant qu'il est possible.

Athéna ne relance jamais le dé.

Si Athéna parvient à débloquenter un niveau de technologie, avancez les cylindres de la technologie correspondante de **tous** les secteurs sous son contrôle. Ces améliorations technologiques sont **gratuites**.

Exemple : nous sommes au tour 7 (dernier tour de 1916). Athéna (PC) a débloquenté les niveaux suivants : Puissance de feu, Tranchées, Artillerie lourde, Jagdstaffeln, Raiders et Zeppelins. La carte Bleuet montrée ci-dessous est piochée. Athéna doit ignorer la technologie Attaque, qui est déjà débloquentée pour l'année 1916, ainsi que les technologies Défense et Aviation (la carte indique un x). Elle doit tenter de débloquenter le niveau Barrage d'artillerie en dépensant 2PR (ce qui lui donne un bonus +1 au dé - si elle a déjà tenté de débloquenter ce niveau précédemment, elle bénéficie également des bonus procurés par les cubes de Recherche Technologique). La technologie Raid Aérien est également ignorée : le niveau de 1915 (Zeppelins) est déjà débloquenté et le prochain (Gothas) ne sera débloquentable qu'à partir de 1917.



Quand un pays contrôlé par Athéna entre en guerre, disposez les cylindres du plateau des Améliorations Technologiques de façon à prendre en compte **tous** les niveaux de technologie qu'Athéna a précédemment débloquentés.

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

17.6.3 RENFORCER DES SECTEURS

Procédez au renforcement des secteurs ayant subi des pertes lors des tours précédents, selon l'ordre suivant :

- le secteur ayant subi le plus de pertes (c'est-à-dire celui dont le cube est le plus éloigné de son maximum), puis
- le deuxième secteur ayant subi le plus de pertes, puis
- dans l'ordre suivant, en ignorant les secteurs déjà traités ci-dessus :
 - France, Russie, Italie, Serbie, Roumanie, Moyen-Orient, Afrique, Grèce (Entente)
 - Allemagne, Autriche-Hongrie, Bulgarie, Empire ottoman (Puissances Centrales).

Note : en cas d'égalité aux points 1 ou 2, les secteurs à égalité sont départagés selon l'ordre indiqué au point 3.

Note : les Colonies allemandes ne sont jamais renforcées.

Pour chaque secteur concerné :

- piochez autant de cartes Bleuets qu'il y a de cases séparant le cube de secteur de la case avec la valeur imprimée en rouge (**include**),
- parmi les cartes piochées, comptez le nombre de cartes comportant le nom du secteur concerné,



- reculez le cube de la piste de Rupture d'autant de cases (pour un maximum de 3 cases),
- payez le coût en PR comme habituellement. Si Athéna ne possède pas suffisamment de Points de Ressources, déplacez le cube au mieux de ses possibilités.

Puis, continuez de la même manière pour les secteurs suivants.

Cette phase se termine quand Athéna ne possède plus suffisamment de PR, ou que tous les secteurs ont pu « tenter leur chance ».

Note : la règle sur la Révolution russe (voir 13.3) s'applique toujours.

Exemple : le secteur ayant subi le plus de pertes est l'Autriche-Hongrie, dont le cube de secteur est situé à 4 cases de la valeur rouge. 4 cartes sont piochées. 3 d'entre elles portent la mention Autriche-Hongrie. Le cube du secteur est déplacé de 3 cases vers la gauche et 6PR sont retirés à Athéna. Comme les Colonies allemandes ne peuvent jamais se renforcer, il y a égalité pour le deuxième secteur (Empire ottoman et Bulgarie). La Bulgarie est prioritaire. Une fois la Bulgarie renforcée, la liste du troisième point indique les priorités (donc l'Allemagne, puis l'Empire ottoman).

17.6.4 LANCER DES OFFENSIVES

Chaque camp lance une offensive à tour de rôle, en commençant par le camp avec l'initiative.

Lorsque c'est à Athéna d'attaquer, piochez **une** carte Bleuets. La partie inférieure de la carte indique le secteur qu'Athéna attaque. Le secteur à attaquer est indiqué à gauche si Athéna incarne l'Entente, à droite si elle joue les Puissances Centrales.



Le secteur indiqué sur la carte doit toujours être attaqué par le secteur ayant le plus de chance d'infliger des dégâts (généralement celui avec la Valeur Opérationnelle actuelle la plus élevée) **et n'ayant pas encore lancé d'offensive ce tour**. En cas d'égalité, il faut privilégier le secteur le moins susceptible de pouvoir attaquer ailleurs.

La taille de l'offensive est toujours égale à la Valeur Opérationnelle actuelle, si le nombre de PR restant le permet. Sinon la taille de l'offensive est réduite à hauteur du nombre de PR restant.

Vous pouvez utiliser les marqueurs *Offensive* pour vous rappeler que tel secteur a attaqué tel autre secteur.

Une fois les PR dépensés et les dégâts appliqués, lancez à votre tour une offensive (ou passez). Puis, piochez une nouvelle carte Bleuets afin de définir la prochaine offensive d'Athéna. Et ainsi de suite.

Note : si le secteur indiqué sur la carte ne peut pas être attaqué (parce qu'il est neutre ou qu'il a capitulé), Athéna ne lance pas d'offensive.

Un même secteur ne peut lancer qu'**une seule** offensive par tour. Cette phase prend fin soit lorsqu'Athéna ne possède plus de PR, soit lorsque 3 cartes Bleuets ont été piochées et n'ont pas pu être appliquées **du tout**.



LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

18. LISTE DES ÉVÈNEMENTS

En bleu : les cartes qui sont défaussées sans effet si elles sont piochées après 1914.

En vert : les cartes qui peuvent être annulées par le joueur des Puissances Centrales grâce à la technologie Raid Aérien.

En rouge : les cartes qui ne peuvent jamais être annulées.

Un pictogramme indique le moment où les effets de la carte s'appliquent, à savoir :

- ! : immédiatement
- o : lors de la phase de collecte des PR
- x : lors des offensives

Si deux événements se déclenchent en même temps, commencez par appliquer les effets de la carte ayant le numéro le plus bas.

En italique, vous trouverez des clarifications, notamment pour le jeu en solitaire. Les phrases commençant par le nom d'un camp entre parenthèses sont applicables seulement si Athéna incarne ce camp, à savoir PC pour les Puissances Centrales et ENT pour l'Entente.

Rappel :

- « avancer » signifie « déplacer vers la droite »
- « reculer » signifie « déplacer vers la gauche ».

1914

1- Plan Schlieffen : offensive immédiate et gratuite de l'Allemagne contre la France, avec trois dés d'Attaque. Chacun des dés d'Attaque bénéficie de +1. *Cet événement ne compte pas dans la limite fixant une seule offensive par tour : l'Allemagne pourra donc, si elle le souhaite, réattaquer la France lors de la phase Offensives de ce tour, en dépensant les PR nécessaires (mais sans bénéficier des bonus conférés par le Plan Schlieffen).*

2- Fortifications belges : l'Allemand ne bénéficie pas du +1 aux dés d'Attaque conféré par l'évènement *Plan Schlieffen*.

3- Offensive russe : ce tour, la Russie bénéficie gratuitement d'un dé d'Attaque supplémentaire et de +1 à tous ses dés d'Attaque quand elle attaque l'Allemagne. *(ENT) La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement avec la Russie contre l'Allemagne.*

4- Tannenberg / Miracle de la Marne : les joueurs peuvent obliger leur adversaire à annuler et relancer, une seule fois, un ou plusieurs dés qui auraient dû causer une perte dans le cadre des événements *Plan Schlieffen* et/ou *Offensive Russe*. Le nouveau résultat doit être appliqué.

1915

5- Crise des obus : ce tour, tous les secteurs de l'Entente subissent -1 à leurs dés d'Attaque et d'Artillerie. *(ENT) Si une carte Bleuet indique une offensive de la France contre l'Allemagne, lancez un dé. Sur 3-6, la France ne lance pas d'offensive ce tour ; choisissez un autre secteur depuis lequel lancer cette offensive.*

6- Von Lettow en Afrique : effet permanent jusqu'à la capitulation des Colonies allemandes. *Placez le marqueur Évènement 6 sur le plateau de jeu pour vous en souvenir. Les offensives des Puissances Centrales contre l'Afrique ne coûtent plus de PR. (PC) Athéna mène obligatoirement une offensive en Afrique à chaque tour, et ce dès qu'elle ne peut pas lancer l'offensive indiquée par la carte Bleuet.*

7- Siège de Przemyśl : ce tour, tous les dégâts causés au défenseur par une offensive de la Russie contre l'Autriche-Hongrie sont **doublés**. *(ENT) La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement avec la Russie contre l'Autriche-Hongrie.*

8- Ypres : ce tour, l'Allemagne bénéficie de +2 à tous ses dés d'Artillerie lors d'une offensive contre la France. Si son niveau d'Artillerie est à 0, elle lance **un** dé d'Artillerie sans bonus à la place. *(PC) La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement avec l'Allemagne contre la France.*

9- Bataille de Gallipoli : ce tour, l'Entente perd **1d6** PR sur la piste des Ressources à l'issue de la collecte des PR. La Serbie recule gratuitement son cube de secteur d'**une** case sur la piste de Rupture.

10- Le Lusitania torpillé : placez le marqueur Évènement 10 sur le plateau de jeu. Si l'évènement *Télégramme Zimmermann* (24) a déjà été pioché, placez le pion *La Fayette* sur la piste de Commerce de l'Entente, dans la case avec le drapeau. *Cette carte est sans effet si le marqueur La Fayette a déjà été placé.*

11- L'Italie en guerre : l'Italie entre immédiatement en guerre aux côtés de l'Entente. *Retirez le marqueur Neutre. Placez le cube de secteur sur sa piste de Rupture et avancez le marqueur Production de deux cases.*

12- Heia Safari : ce tour, les Colonies allemandes bénéficient gratuitement d'un dé d'Attaque supplémentaire. De plus, elles reculent gratuitement leur cube de secteur d'**une** case sur la piste de Rupture. *(PC) La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement contre l'Afrique.*

13- La Bulgarie en guerre ! : la Bulgarie entre immédiatement en guerre aux côtés des Puissances Centrales. *Retirez le marqueur Neutre. Placez le cube de secteur sur sa piste de Rupture et avancez le marqueur Production d'une case.*

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

1916

14- Bataille de Verdun : ce tour, l'Allemagne **doit** lancer une offensive contre la France avec tous les dés d'Attaque possibles, dans la limite de sa Valeur Opérationnelle. Toutes les pertes infligées à la France par les dés d'Attaque sont également infligées à l'Allemagne. (PC) *Il s'agira de la première offensive d'Athéna de ce tour.*

15- Bataille du Jutland : lancez **1d6** :

1 : Grand Fleet battue - les Puissances Centrales gagnent immédiatement **3 PR**.

2-4 : défaite allemande mineure - pas d'effet.

5 : défaite allemande majeure - l'Entente bénéficie de **+1** sur la Table de Maîtrise Navale jusqu'à la fin de la partie. Placez le marqueur Évènement 15 sur le plateau de jeu pour vous en souvenir.

6 : Hochseeflotte détruite - blocus définitif - l'Entente ne fait plus de jet sur la table de Maîtrise Navale jusqu'à la fin de la partie. Les Puissances Centrales ne gagnent plus les 3PR normalement conférés par la Kaiserliche Marine à chaque tour. Déplacez le marqueur Kaiserliche Marine sur la droite de façon à cacher le '3' dans le cercle jaune.

16- W. Wilson intervient ! : le joueur des Puissances Centrales n'effectue plus de jet sur la table de Maîtrise Navale. Placez le marqueur Évènement 16 sur le plateau de jeu pour vous en souvenir. Cet évènement est annulé quand l'évènement *Guerre sous-marine à outrance* (23) est pioché ou quand *La Fayette, nous voilà !* est déclenché.

17- Kut-el-Amara : ce tour, le joueur des Puissances Centrales peut annuler et relancer, **une fois**, tous les dés d'Attaque qu'il souhaite lors d'une offensive de l'Empire ottoman contre le Moyen-Orient. (PC) *La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement de l'Empire ottoman contre le Moyen-Orient. Athéna relance les dés d'Attaque qui n'ont pas infligé de dégât.*

18- Offensive du Trentin : ce tour, l'Autriche-Hongrie bénéficie gratuitement d'un **dé d'Attaque supplémentaire** et de **+1** à tous ses dés d'Attaque lors d'une offensive contre l'Italie. (PC) *La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement avec l'Autriche-Hongrie contre l'Italie.*

19- Offensive Broussilov : ce tour, la Russie **doit** lancer une offensive contre l'Autriche-Hongrie et bénéficie de **+1** à tous ses dés d'Attaque. Une fois les pertes appliquées, l'attaquant peut choisir de relancer tous les dés d'Attaque (en bénéficiant du +1) dont la face **affichait** 5 ou 6 et infliger de nouvelles pertes. Chaque dé relancé qui **n'affiche pas** 5 ou 6 inflige une perte à la Russie. (ENT) *Il s'agira de la première offensive d'Athéna de ce tour. Athéna relancera toujours une fois les dés affichant 5 ou 6.*

20- Révolte arabe : l'Empire ottoman avance son cube de secteur de **1 case** sur la piste de Rupture.

21- Bataille de la Somme : ce tour, la France **doit** lancer une offensive contre l'Allemagne avec tous les dés d'Attaque possibles, dans la limite de sa Valeur Opérationnelle. Les dés d'Attaque bénéficient de **+1**. Toutes les pertes infligées à l'Allemagne par les dés d'Attaque sont également infligées à la France. (ENT) *Il s'agira de la première offensive d'Athéna.*

22- La Roumanie en guerre ! : la Roumanie entre immédiatement en guerre aux côtés de l'Entente. Retirez le marqueur Neutre. Placez le cube de secteur sur sa piste de Rupture et avancez le marqueur Production d'**une case**. Rappel : si la Roumanie se rend, les Puissances Centrales gagnent **1PR supplémentaire** à chaque tour.

1917

23- Guerre sous-marine à outrance : les Puissances Centrales bénéficient gratuitement de **+1** sur la table de Maîtrise Navale jusqu'à la fin de la guerre. Cet évènement annule *W. Wilson intervient !* (16). Placez le marqueur Évènement 23 sur le plateau de jeu pour vous en souvenir.

24- Télégramme Zimmermann : placez le marqueur Évènement 24 sur le plateau de jeu. Si *Le Lusitania torpillé* (10) a déjà été pioché, placez le pion *La Fayette* sur la piste de Commerce de l'Entente, dans la case avec le drapeau. Cette carte est sans effet si le marqueur *La Fayette* a déjà été placé.

25- Bataille de Gaza : ce tour, le Moyen-Orient **doit** lancer une offensive contre l'Empire ottoman avec tous les dés d'Attaque possibles, dans la limite de sa Valeur Opérationnelle. Tous les dés qui auraient du infliger une perte sont annulés et relancés (une fois). (ENT) *Il s'agira de la première offensive d'Athéna de ce tour.*

26- Bataille de Vimy : ce tour, ajoutez **+1** à **tous les dés** lors d'une offensive depuis la France vers l'Allemagne. (ENT) *La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement avec la France contre l'Allemagne.*

27- Mutineries en chaîne : ce tour, tous les dés d'Attaque et d'Artillerie de la France subissent un **-1**. (ENT) *Si une carte Bleuet indique une offensive de la France, lancez un dé. Sur 3-6, la France ne lance pas d'offensive ce tour ; choisissez un autre secteur depuis lequel lancer les offensives.*

28- La Grèce en guerre : la Grèce entre immédiatement en guerre aux côtés de l'Entente. Retirez le marqueur Neutre. Placez le cube de secteur sur sa piste de Rupture.

29- Passchendaele : ce tour, la France **doit** lancer une offensive contre l'Allemagne avec tous les dés d'Attaque possibles, dans la limite de sa Valeur Opérationnelle. Toutes les pertes infligées à l'Allemagne par les dés d'Attaque sont également infligées à la France. (ENT) *Il s'agira de la première offensive d'Athéna de ce tour.*

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

30- Lawrence d'Arabie : l'Empire ottoman avance son cube de secteur de **1 case** sur la piste de Rupture.

31- Bataille de Caporetto : ce tour, l'Autriche-Hongrie bénéficie gratuitement d'un **dé d'Attaque supplémentaire** et de **+1** à tous ses dés d'Attaque lors d'une offensive contre l'Italie. (PC) *La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement avec l'Autriche-Hongrie contre l'Italie.*

32- Rien à signaler : cette carte ne génère aucun évènement.

1918

33- Traité de Brest-Litovsk : la Russie sort immédiatement de la guerre. Elle ne produit plus de PR, ne peut plus se renforcer, ne peut plus lancer d'offensive ni être la cible d'une offensive. L'Allemagne recule son cube de secteur de **2 cases** sur la piste de Rupture. *La sortie de la Russie de la guerre via cet évènement n'accorde pas de PV ni de PP.*

34- Opération Michael : ce tour, l'Allemagne bénéficie gratuitement d'un **dé d'Attaque** et d'un **dé d'Artillerie supplémentaires** pour une offensive contre la France. (PC) *La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement avec l'Allemagne contre la France, en utilisant ce bonus.*

35- Commandement unique : jusqu'à la fin de la partie, l'Entente bénéficie de **+1** à ses dés d'Attaque en France. *Placez le marqueur Évènement 35 sur le plateau de jeu pour vous en souvenir. (ENT) La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement avec la France contre l'Allemagne.*

36- Louis Franchet d'Espèrey : jusqu'à la fin de la partie, ajoutez gratuitement un **dé d'Attaque** à toute offensive menée depuis la Grèce. *Placez le marqueur Évènement 36 sur le plateau de jeu pour vous en souvenir. Défaussez cette carte sans effet si la Grèce n'est pas/plus en guerre.*

37- Friedensturm : ce tour, l'Allemagne peut lancer **deux** offensives contre la France au lieu d'une seule. *Le joueur doit s'acquitter du coût de ces offensives. (PC) Les deux premières offensives d'Athéna se font obligatoirement avec l'Allemagne contre la France.*

38- Villers-Cotterêts : ce tour, la France bénéficie de **+1** à tous ses dés d'Attaque. (ENT) *La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement avec la France contre l'Allemagne.*

39- Grippe espagnole : chaque secteur avance son cube de secteur de **1 case** sur la piste de Rupture. **Exception** : avancez le cube de **2 cases** pour la France et l'Allemagne.

40- Bataille de Megiddo : ce tour, l'Entente bénéficie gratuitement d'un **dé d'Attaque supplémentaire** pour toute offensive du Moyen-Orient contre l'Empire ottoman. (ENT) *La première offensive d'Athéna se fait obligatoirement avec le Moyen-Orient contre l'Empire ottoman.*

41- Pariser Kanonen : ce tour, l'Entente reçoit **1PR de moins** lors de la phase de Collecte des PR. Lancez un dé au début de chaque tour. Sur 4 ou moins, la carte est défaussée ; sinon l'Entente reçoit **1PR de moins** lors de la phase de Collecte des PR. *Placez le marqueur Évènement 41 sur le plateau de jeu pour vous en souvenir et retirez-le lorsque la carte est défaussée.*

42- Négociations de paix : fin de la partie à l'issue du tour.

Note : les joueurs doivent s'acquitter du coût des offensives obligatoires (Bataille de Verdun, Bataille de la Somme, Offensive Broussilov, Bataille de Gaza et Passchendaele).

La Fayette, nous voilà !

Dès que les deux évènements *Le Lusitania torpillé* et *Télégramme Zimmermann* sont piochés, placez le marqueur *La Fayette* sur la piste de Commerce de l'Entente, dans la case avec le drapeau. Ce marqueur est avancé d'une case à la fin de chaque tour et représente la quantité de PR supplémentaire gagnés par l'Entente.



Si, à l'issue de la phase d'évènements du tour 10, « La Fayette nous voilà ! » n'a toujours pas été déclenché, placez le marqueur *La Fayette* sur la piste de Commerce de l'Entente, dans la case avec le drapeau. Ce marqueur est avancé d'une case à la fin de chaque tour.

19. CRÉDITS

Conception : Arnauld Della Siega

Développement : François Giffone

Illustrations : Marc von Martial

Tests : François Giffone, David Chauvel, Joël Lapière, Jose Miguel Costa, Jean Bouckenheimer, Jean Gabe, Marco Campari et tant d'autres

Relectures : Joël Lapière, Luc Olivier, David Chauvel, Alain Bauvent, Hervé Duval, Tristan Dicop, Enrico Acerbi

La Der des Ders est dédié à la mémoire de François GifGi, mon camarade des débuts, sans lequel ce jeu n'existerait pas. Puisse-tu trouver la paix, mon ami.

Toi aussi Tim. Jusqu'au dernier homme !

Merci à Nicolas Treil pour son aide - on les aura Nico !

À mamie (1931 -2025)

Publié et imprimé par Hexasim - www.hexasim.com
Tous les contenus sont protégés par le droit d'auteur

Un grand merci à Muriel pour son soutien continu au fil des ans.

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

20. EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU (SOLITAIRE)

Imaginons une partie en solitaire dans laquelle François choisit d'incarner les Puissances Centrales. Son adversaire virtuel (Athéna) dirigera donc l'Entente. François décide de n'utiliser aucune règle optionnelle ni variante. Le jeu est mis en place conformément aux instructions fournies page 8.

TOUR 1

Détermination de l'initiative

François a l'initiative, comme l'indique la piste des tours.

Pioche des cartes Évènement

Trois cartes Évènement sont piochées.

- Plan Schlieffen (1)
- Offensive russe (3)
- Tannenberg / Marne (4)

François commence par appliquer *Plan Schlieffen*, qui lui permet de déclencher une offensive immédiate contre la France. Conformément à ce qu'indique la carte, il lance 3 dés d'Attaque et ajoute +1 à chacun d'eux. Les dés affichent 1, 2 et 6. Le premier dé (1) inflige une perte à l'Allemagne (contre-attaque), qui avance son cube d'une case vers la droite sur sa piste de Rupture. Le deuxième dé (2+1) échoue (la valeur d'Attaque de l'Allemagne est 4), et le troisième devrait infliger une perte à la France (6 est une réussite automatique), mais à cause de la carte *Tannenberg/Marne*, François est obligé de relancer le dé. Il obtient un 1, qui est sans effet (un secteur ne peut subir qu'un seul dégât de contre-attaque par offensive).

Collecte des Points de Ressources

Les Puissances Centrales gagnent 13PR, l'Entente 8. Les cubes sont déplacés en conséquence sur la piste des Ressources.

Maîtrise Navale

François effectue un jet sur la table de Maîtrise Navale. Il obtient un 5. L'Entente devrait perdre 2PR, mais comme la Piste de Commerce ne lui en procure (pour l'instant) qu'un seul, elle n'en perd qu'un.

Athéna ne peut pas effectuer de jet de dé sur la table de Maîtrise Navale, n'ayant pas encore débloquent le premier niveau de la technologie Naval (*Blocus naval*).

Dépense des Points de Ressources - Renforts (François)

François décide de ne pas se renforcer (reculer le cube sur la piste de Rupture). Étrange décision !

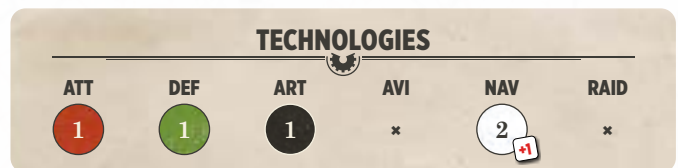
Dépense des Points de Ressources - Technologies (François)

François tente de débloquent le niveau de technologie *Mitrailleuse* (Défense, niveau 1), la seule qui soit disponible

en 1914. Il dépense 2PR, ce qui confère +1 à son jet de dé. Il obtient 1, ce qui est un échec. Il place un cube de Recherche Technologique sur le niveau *Mitrailleuses* de son Arbre Technologique (et bénéficiera de +1 à sa prochaine tentative). *Note: si François avait réussi son jet de dé (en obtenant 3 ou plus), la France aurait bénéficié gratuitement de cette avancée technologique. Les autres secteurs de l'Entente auraient dû payer 1PR pour voir leur cylindre vert être avancé d'une case.*

Dépense des Points de Ressources - Technologies (Athéna)

Une carte Bleuet est piochée.



La carte indique qu'Athéna doit tenter de débloquent les niveaux des technologies Attaque, Défense, Artillerie et Naval. Aucun niveau des technologies Attaque et Artillerie n'étant encore disponible en 1914, seuls les niveaux *Mitrailleuses* (Défense) et *Blocus naval* (Naval) feront l'objet d'une tentative.

Athéna dépense 1PR pour la technologie Défense et ne bénéficie pas de bonus. Un dé est lancé et un 3 est obtenu. Le niveau de la technologie est débloquent. Le marqueur de technologie Défense de l'Entente est placé sur la case *Mitrailleuse* de son Arbre Technologique. Tous les secteurs de l'Entente, même ceux qui ne sont pas encore en guerre, bénéficient immédiatement et gratuitement de cette avancée technologique et montent leur cylindre vert d'une case sur le plateau des Améliorations Technologiques.

Pour la technologie Naval, Athéna dépense 2PR (et bénéficiera donc de +1 à son jet de dé). Elle obtient 6. Le niveau *Blocus naval* est débloquent. Elle déplace son marqueur de technologie Naval sur la case *Blocus naval* de l'Arbre Technologique et place un cube bleu sur la case *Verrou* à gauche de la table de Maîtrise Navale. Dès le tour suivant, elle pourra, elle aussi, effectuer des jets de dé sur la table de Maîtrise Navale.

Dépense des Points de Ressources - Renforts (Athéna)

Aucun des secteurs de l'Entente n'a besoin de se renforcer, tous étant à leur maximum.

Dépense des Points de Ressources - Offensives

Passons aux offensives. Il reste 11PR aux Puissances Centrales et 5PR à l'Entente. Les Puissances Centrales ont l'initiative.

L'Allemagne choisit d'attaquer la France. François dépense 2PR pour une offensive à deux dés d'Attaque (sa Valeur

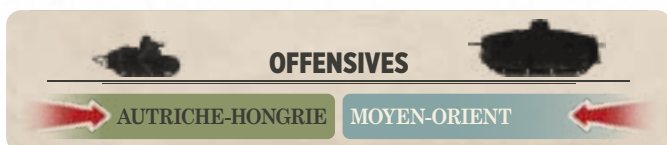
LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

Opérationnelle ayant été réduite suite aux précédentes offensives, elle ne peut plus lancer trois dés d'Attaque). Elle obtient 2 et 4 aux dés. Ce sont deux échecs (car, grâce à son niveau de défense, la France inflige -1 aux dés d'Attaque).

À cause de la carte *Offensive russe*, la première offensive de l'Entente implique forcément la Russie contre l'Allemagne. Athéna dépense 3PR et bénéficie de 3 dés (sa Valeur Opérationnelle). Grâce à la carte *Offensive Russe*, elle bénéficiera d'un dé d'Attaque supplémentaire et de +1 à tous ses dés d'Attaque. Elle lance les dés et obtient 1, 1, 5 et 6. Les 1 n'ont aucun effet car la contre-attaque n'est pas valide (car le secteur ciblé - l'Allemagne - a attaqué un secteur autre que celui qui l'attaque maintenant). François décide de profiter de l'évènement *Tannenberg* pour obliger Athéna à relancer les deux dés censés lui infliger des pertes. Elle obtient 4 et 4. Ces deux résultats sont des succès grâce au +1 conféré par la carte *Offensive Russe*. Le cube de l'Allemagne est avancé de deux cases sur la piste de Rupture.

François lance une offensive en Afrique pour 2PR. 1 et 6. L'Afrique avance son cube d'une case sur la piste de Rupture. Les Colonies allemandes ignorent les contre-attaques.

Il reste 1PR à l'Entente. Une carte Bleuet est piochée.



Athéna doit attaquer l'Autriche-Hongrie. Seule la Serbie est éligible, la Russie ayant déjà lancé une offensive et l'Italie étant neutre. Elle dépense son dernier PR et ne lancera donc qu'un seul dé. Un 5 est obtenu, ce qui provoque une perte à l'Autriche-Hongrie, qui avance son cube d'une case.

François décide d'attaquer la Russie depuis l'Empire ottoman. Il dépense 2PR et obtient deux 5. La Russie voit son cube être avancé de deux cases.

Athéna n'a plus de PR et est obligée de passer. François décide de conserver ses 5PR restants pour un prochain tour et passe également.

Renforts supplémentaires

Athéna avance son marqueur *Merchant Navy* (et son marqueur *Production*) d'une case. Un nouveau tour peut commencer. Les cartes Bleuet sont mélangés.

TOUR 2

Détermination de l'initiative

Les Puissances Centrales conservent l'initiative, comme l'indique la piste des tours.

Pioche des cartes Évènement

Les cartes 1915 sont ajoutées à la carte non encore piochée, et l'ensemble est mélangé.

Trois cartes Évènement sont piochées.

- Fortifications belges (2)
- L'Italie en guerre! (9)
- Bataille de Gallipoli (11)

Fortifications belges est sans effet (le coin bleu indique que l'évènement n'est actif qu'en 1914).

L'Italie en guerre. Le marqueur *Neutre* est retiré. Le cube de secteur de l'Italie est placé sur le chiffre 2 (noir) de sa piste de Rupture. Le marqueur *Production* de l'Entente est avancé de deux cases (Valeur de Production de l'Italie).

Collecte des Points de Ressources

Les Puissances Centrales gagnent 13PR, pour un total de 18PR. L'Entente gagne 10PR.

Athéna lance un dé pour connaître le nombre de PR qu'elle perd à cause de l'évènement *Bataille de Gallipoli*. C'est un 3. Son total de PR est ajusté (10-3=7). La Serbie pourrait regagner 1 case sur sa piste de Rupture, mais elle est déjà à son maximum.

Maîtrise Navale

François obtient un 3. L'Entente ne perd pas de PR.

Athéna obtient un 5. Les Puissances Centrales perdent 3PR.

Dépense des Points de Ressources - Renforts (François)

François décide de dépenser 3PR pour faire récupérer deux renforts à l'Allemagne (reculer son cube de secteur de deux cases) (1PR pour le premier renfort + 2 PR pour le second).

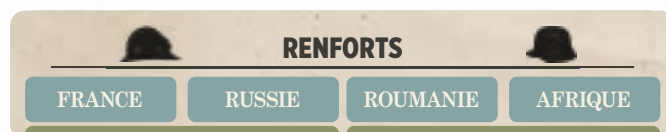
Il décide de ne pas renforcer l'Autriche-Hongrie. Les Colonies allemandes ne peuvent, quant à elles, jamais récupérer de renforts.

Dépense des Points de Ressources - Technologies

Par manque de place, nous n'allons pas détailler.

Dépense des Points de Ressources - Renforts (Athéna)

Athéna peut renforcer la Russie, le secteur le plus affaibli, à hauteur de deux renforts. Deux cartes sont piochées. Toutes deux portent la mention « Russie ».



Le cube est reculé de deux cases sur la piste de Rupture.

Puis, Athéna doit lancer deux dés sur la piste de Révolution russe. Elle obtient deux 1. Le marqueur *Révolution russe* est avancé d'une case comme au moins un 1 a été obtenu.

À SUIVRE...

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

21. NOTES DE CONCEPTION

Après avoir offert un aperçu de l'évolution de la guerre des tranchées au niveau tactique (*No Man's Land: la Guerre des Tranchées*, Ludifolie), j'avais voulu prendre de la hauteur et appréhender la Première Guerre mondiale dans sa globalité.

La première version de *La Der des Ders* est parue dans le numéro 145 de la revue *VaeVictis*. Créé en 1995, *VaeVictis* n'a eu de cesse, depuis cette date, de promouvoir le jeu d'histoire. Avoir l'opportunité de voir son jeu en encart était source de grande fierté. Les retours ont été très bons, et beaucoup de joueurs ont émis le souhait de voir ce petit jeu, rapide et instructif, paraître un jour en boîte, libéré des contraintes propres au format magazine. C'est aujourd'hui chose faite avec cette édition Hexasim, qui répond à toutes mes attentes et, j'en suis persuadé, aux vôtres également.

Lorsque j'ai créé *La Der des Ders*, l'objectif principal était l'accessibilité : le jeu devait pouvoir être jouable par le plus grand nombre. C'est pourquoi, la pratique en solitaire n'était pas vue comme une option. Bien au contraire, elle a été implémentée, dès les premières étapes de la conception, dans les gènes du système. Ainsi, *La Der des Ders* est jouable tant en face à face que seul, avec la possibilité d'incarner l'un ou l'autre camp. Il me semblait également important que le jeu puisse être compréhensible par un large public. Les règles devaient être simples afin d'être comprises par le joueur occasionnel, quitte à s'écarter des canons du jeu d'histoire.

Pour cette réédition, il a été décidé, conformément aux attentes des joueurs, de ne pas chercher à réinventer la roue. Les quelques ajustements visent une plus grande historicité (comme le nombre limité de dés d'Artillerie lors d'une offensive) et une meilleure ergonomie (cartes pour les événements, pistes individuelles pour les secteurs et utilisation de cubes et autres cylindres).

Lors de la conception du système, l'introduction d'événements aléatoires s'est naturellement imposée. Ils permettent en effet de coller au déroulement historique sans alourdir les règles. Le choix ne fut pas toujours facile, et, faute de place, certains ont dû être supprimés. Pour autant, la diversité des événements sélectionnés devrait donner une image assez complète du conflit. Pour offrir des parties pleines de surprises, il a été ajouté une variante qui rendra plus aléatoire le déclenchement de ces événements.

Les Points de Ressources dépensés lors d'une offensive correspondent aux moyens humains et matériels engagés. Le jeu ne se résume pas à faire s'affronter des armées pour tenter de parvenir à percer le front. L'idée est plutôt de conduire les pays adverses à la capitulation. Pour ce faire, les joueurs devront trouver le point d'équilibre entre gain de l'initiative, recherche technologique, offensives,

levées de troupes pour combler les pertes et maîtrise des mers. Les Points de Ressources distribués à chaque tour deviennent rapidement insuffisants, notamment pour le joueur allemand. Dans cette nouvelle édition, les nations doivent désormais dépenser ces précieux points pour pouvoir accéder aux technologies débloquées. Cela rend la gestion des ressources plus critique encore et multiplie les possibilités.

Les arbres technologiques ont été élaborés afin de refléter le caractère « industriel » de la guerre et donner une idée de l'évolutions des tactiques et du matériel à la disposition des combattants. Ils peuvent tout aussi bien représenter la recherche et le développement d'une nouvelle arme que la décision d'appliquer une manière de mener la guerre déjà connue depuis de nombreuses années (tranchées, blocus naval). Ils rappellent l'augmentation du volume de feu et de la mobilité (jusqu'à l'apparition des chars), l'utilisation intensive des moyens défensifs (jusqu'à la construction de la ligne Siegfried), l'emploi de l'artillerie (gaz, barrages roulants, mise en pratique des idées du colonel d'artillerie Bruchmüller), et la bataille que se sont livrés les deux camps pour produire des avions toujours plus performants. La dimension navale est toujours présente mais bénéficie de l'ajout d'une nouvelle technologie : l'Entente va désormais pouvoir rendre plus sûres ses liaisons commerciales (convois, navires-leurres), et les Puissances Centrales les rendre plus dangereuses (raiders, sous-marins). Autre technologie qui voit le jour : le bombardement stratégique. Cet ajout a fait l'objet de nombreuses discussions enflammées. Certes l'impact des raids aériens fut moindre qu'au cours de la Seconde Guerre mondiale. Pour autant, il a provoqué quelques mouvements au sein de la population londonienne. Le gouvernement a pris rapidement des mesures, mais l'on peut imaginer des conséquences plus graves - économiques et, surtout, politiques - si rien n'avait été fait pour protéger les villes et leurs habitants.

La tâche la plus délicate fut certainement l'équilibrage des valeurs accordées aux différents pays. Il fallait tenir compte, pour chacun d'eux, de la qualité intrinsèque de leur armée, de leur puissance industrielle, de leur capacité à absorber les pertes, mais aussi de leur volonté à poursuivre la guerre. Les valeurs attribuées aux belligérants sont donc à prendre en considération les unes par rapport aux autres.

La piste de Révolution russe a légèrement évolué. Le défi était de faire en sorte que cette région ne se rende pas trop facilement, mais qu'au contraire les joueurs ressentent le lent effritement de la confiance accordé au régime tsariste. L'acte de naissance de cette piste se trouve dans l'assertion voulant que les défaites finirent par mécontenter le peuple russe qui devait sans cesse regarnir des rangs éclaircis suite aux combats. Des soldats tués, certes, mais également des

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

soldats prompts à se rendre à l'ennemi sans combattre. La révolution qui éclate en février 1917 ne signe pas la fin de la guerre pour la Russie, pas davantage que celle d'octobre. Mais elle rend encore plus difficile le remplacement des soldats disparus (dans la règle cela se traduit par l'impossibilité d'y apporter de nouveaux renforts).

Un mot sur l'Empire ottoman. Certains joueurs attentifs ont remarqué qu'il est jouable dès le premier tour alors qu'historiquement il n'entre véritablement en guerre qu'en octobre 1914 avec le bombardement des ports russes de la Mer Noire - bombardement effectué à l'aide des fameux croiseurs allemands Goeben et Breslau, que les Alliés avaient vainement tenté de capturer quelques semaines auparavant. Comme le premier tour s'étale d'août à décembre, la possibilité de jouer ce secteur en tout début de partie n'est donc pas incongrue.

La Der des Ders est moins une simulation purement militaire qu'une volonté de montrer les choix difficiles qui doivent être faits au niveau du sommet de la pyramide décisionnaire. C'est la raison pour laquelle le Corps Expéditionnaire Britannique, par exemple, ne figure pas en tant que pion. Il a été intégré aux troupes combattant en France. Il en est de même pour les Belges, Portugais et autres Canadiens - qui s'illustrèrent lors de la bataille de la crête de Vimy -, pour ne citer qu'eux.

Si tous les fronts n'ont pas la même valeur stratégique, ce qui se répercute dans les points de victoire, il serait dangereux pour un joueur de sous-estimer l'importance d'un secteur « mineur » dans le décompte final. Plus de cent ans après, la tactique du grignotage pourrait peut-être porter ses fruits. Cela se vérifie au moment du décompte des points de prestige, puisque la « santé » finale d'une nation aura une répercussion directe sur le calcul.

Pour finir, quelques mots sur la production du jeu lui-même. D'un commun accord avec l'éditeur, il fut décidé que ce jeu devait attirer un large public intéressé par le sujet sans pour autant être féru de simulations historiques. Nous souhaitons le doter d'un matériel digne des jeux de société, pour ne pas qu'il paraisse rébarbatif, tout en le proposant à un prix abordable. Les plateaux double-couche constituent l'aspect le plus visible. Ils ne sont pas là juste pour faire beau. Ils s'avèrent très utiles lorsqu'un coup malencontreux contre la table aurait pu décaler les cubes, mettant un terme prématuré à la partie (c'est du vécu !). Tout reste désormais bien en place. Et le plaisir en est décuplé.

Je souhaitais également mettre à profit tout ce à quoi j'ai été sensibilisé lors de mes expériences précédentes. Un énorme travail de réflexion a été fait sur l'ergonomie du jeu, de façon à améliorer l'expérience du joueur, point trop souvent négligé par les auteurs et les éditeurs. Je pars du principe que le concepteur a le devoir de faciliter

l'apprentissage du système ainsi que sa mise en application. Au final, toutes ces petites choses dont on aurait très bien pu se passer (les marqueurs *Production* pour éviter d'avoir à recompter ses points de ressources au début de chaque tour, les marqueurs Évènement pour se souvenir d'appliquer tel ou tel modificateur, la position des cartes Évènement sur le bord du plateau, etc.) réduisent les distractions inutiles et permettent au joueur de profiter pleinement du jeu.

Cela passe également par l'écriture du livret de règles. Il est très important pour un concepteur de savoir écouter, car tout avis est bon à prendre (même - et surtout - ceux qui ne font pas plaisir à entendre). Nous avons donc relu, corrigé, fait relire, corrigé, relu à nouveau, déstructuré, restructuré... Nous voulions que le livret délivre son contenu sans aucune ambiguïté, car ce n'est pas au joueur de devoir faire des efforts pour tenter de comprendre ce qu'a voulu dire l'auteur. J'espère ne pas avoir failli à la mission que je m'étais fixée. À cause de la barrière de la langue, je n'ai pas pu être aussi pointilleux avec la version anglaise, mais le traducteur (et ses relecteurs) étant des personnes très fiables, vous devriez être pleinement satisfaits du résultat.

La police utilisée, sans empatement, permet de rendre la lecture du livret plus aisée pour les personnes souffrant de troubles *dys*. Il aurait également fallu que le texte ne soit pas justifié, j'en suis conscient, mais il faut parfois savoir faire des concessions. Les couleurs utilisées, que cela soit pour le plateau de jeu ou les autres éléments, ont été validées par un daltonien. De même, vous remarquerez que, selon leur couleur, le coin des cartes Évènement diffère. Il s'agit d'une petite astuce, simple à mettre en place et qui permet à tous de pouvoir jouer. Il était important pour moi de ne laisser personne à l'écart, et surtout pas une minorité.

La réalisation de cette nouvelle version de *La Der des Ders* a pris plus de temps que prévu. Nous n'avons pas voulu céder à la facilité et faire le minimum. Nous avons voulu améliorer le jeu, dans le fond et dans la forme. Nous avons voulu faire les choses bien, afin que vous ne soyez pas déçu. J'espère que le résultat sera à la hauteur de votre attente.

J'en profite d'ailleurs pour remercier tous ceux qui m'ont aidé, que ce soit les testeurs ou les relecteurs, et toutes les personnes qui ont eu la gentillesse de m'assister à un moment ou un autre. Merci à vous.

Arnauld Della Siega
11 novembre 2024

Arnauld Della Siega

22. NOTES HISTORIQUES

Les chiffres inscrits en **gras** correspondent aux numéros des cartes Évènement auxquelles se rapportent les événements évoqués, les noms en **gras** aux niveaux de technologie

PREMIÈRE GUERRE MONDIALE, GUERRE TOTALE

La Première Guerre mondiale devait être la guerre qui mettrait fin à toutes les guerres – selon l'expression popularisée par Herbert George Wells – un ultime affrontement, nécessaire pour instaurer un monde de paix que menaçait l'état d'esprit belliqueux du peuple allemand. Mais, le mirage d'une résolution rapide du conflit s'estompait aussi rapidement que s'ancre une profonde désillusion. Les quatre années qui suivirent le début des hostilités furent un désastre démographique pour l'Europe ainsi qu'une source de profonds bouleversements économiques, politiques et sociaux ; mais elles furent aussi le terreau d'importantes innovations techniques et tactiques.

Si, le 28 juin 1914, à Sarajevo, l'assassinat de l'Archiduc François Ferdinand prend de telles proportions, c'est avant tout à cause de l'application d'accords plus ou moins secrets signés avant la guerre. Trouvant sa source en Serbie, la guerre s'étend, telle une trainée de poudre, dans toute l'Europe, avant de contaminer les autres parties du monde, notamment l'Afrique ainsi que l'Orient, où la présence et l'influence européennes sont très fortes. Mais pour pouvoir emporter la décision, ceux du front doivent pouvoir compter sur ceux de l'arrière, chargés de leur fournir les moyens de surpasser l'ennemi. Car cette guerre sera aussi une guerre de matériel, à tel point que même les munitions vinrent à manquer en 1915 (5).

Une guerre sans frontière

En embarquant dans des wagons bondés, les soldats pensent être revenus pour Noël. Tant la France que l'Allemagne ont en effet mis au point des plans qui doivent leur assurer la victoire en quelques semaines : le plan Schlieffen allemand (1), défini en 1905, puis modifié par le chef du Grand État-Major général de l'Armée prussienne, Von Moltke, dans les semaines qui suivent la déclaration de guerre ; et le plan XVII français dont le mot d'ordre est l'offensive à outrance.

Les plans initiaux n'étaient pas parfaits et faisaient fi de plusieurs paramètres, comme l'avantage accordé au défenseur ou l'évolution des moyens de transport qui permettent une mobilisation et des mouvements de troupes plus rapides. Les fortifications autour de Liège (2), qui nécessitent que l'on y transporte des mortiers de 305 mm et des obusiers de 420 mm, et la résistance inattendue de la vaillante armée belge provoquent un premier coup d'arrêt. La poussée finit quand même par se faire et Paris n'est sauvée que par le « miracle » de la Marne (3) - resté dans la mémoire collective par l'utilisation des fameux taxis.

Après la Bataille des Frontières et l'épisode de la Course à la Mer, dont le but pour les Allemands est la capture des ports sur la Manche, et au cours de laquelle chacune des armées tente de déborder l'autre, le front se fige à l'Ouest sur une ligne longue de 700 kilomètres. La guerre de mouvement ne reprendra qu'au printemps 1918. D'ici là, des millions d'hommes vont mourir, sacrifiés dans des offensives aussi meurtrières qu'inutiles. Les pertes humaines trouvent leur apogée en 1916, année qui voit les deux camps s'affronter dans des offensives aux dimensions titanesques (Verdun (14) 720 000 morts ou blessés, la Somme (21) plus d'un million de morts ou blessés). Les mots d'ordres sont « Saigner l'ennemi à blanc » et « Ils ne passeront pas », et en disent long sur les stratégies employées, qui consistent peu ou prou à tenter d'écraser l'adversaire sous un déluge de métal.

La guerre en Russie est fort différente de celle qui se déroule sur le front occidental. Les étendues sont immenses et le peuple russe, bien que mal ravitaillé et commandé, représente un réservoir d'hommes jugé inépuisable. C'est grâce à cette supériorité numérique que les troupes du Tsar envahissent la Prusse-Orientale (3) avec pour objectif de s'emparer de Königsberg mais aussi d'ouvrir un nouveau front destiné à contrer le plan Schlieffen à l'Ouest. Mais la bataille de Tannenberg (4) met fin à l'offensive. Le siège de Przemyśl (7), qui a duré six mois, marque quant à lui une cuisante défaite pour l'Autriche-Hongrie, qui aura du mal à s'en remettre totalement. En s'attaquant aux Austro-Hongrois, plus faibles et moins bien équipés, les Russes, incités à le faire par les Français et les Britanniques, obligent les Allemands à ponctionner régulièrement une partie des divisions situées en France pour venir au secours de leur allié, ce qui fera dire à Ludendorff que l'Allemagne est enchaînée à un cadavre. Si les offensives russes permettent de soulager les troupes alliées stationnées en France, les défaites finissent par se multiplier. En 1916 est lancée la dernière opération militaire russe : l'offensive Broussilov (19). Le front austro-hongrois est rompu et la panique s'installe. Mais la guerre finit par avoir raison du régime impérial (**piste de Révolution russe**). La Révolution d'octobre 1917 qui en découle conduira à la signature de l'armistice, le 15 décembre 1917, puis à celle du Traité de Brest-Litovsk (33) le 3 mars 1918, permettant à l'Allemagne de rapatrier des divisions sur le front occidental.

Avec l'entrée en guerre de l'Italie dans le camp de l'Entente en 1915 (11), alliance arrachée grâce au Pacte de Londres, l'Autriche-Hongrie doit désormais se battre contre un ennemi supplémentaire. Les combats sont menés à plus de 3 000 mètres d'altitude, dans la neige et dans des tranchées creusées à même la roche. La vallée de l'Isonzo ne connaît pas moins de douze batailles (18), sans qu'aucune des onze premières ne soit déterminante. La défaite de Caporetto (31), en novembre 1917 (la douzième bataille),

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

prélève un lourd tribut au corps des Alpini et est près de sonner le glas de l'Italie. Armando Diaz, nouveau chef de l'état-major italien après le limogeage de Luigi Cadorna, réorganise l'armée et stoppe l'avancée autrichienne sur le Piave, avant de parvenir, à la fin de l'année 1918, à emporter définitivement la décision.

Les combats en Afrique auront peu de répercussions sur le déroulement global de la guerre. Si les opérations menées en Afrique de l'Ouest ont rapidement raison des soldats allemands, il n'en est pas de même en Afrique orientale allemande (aujourd'hui la Tanzanie). En effet, les actions du Lieutenant-Colonel Paul von Lettow-Vorbeck (6), dit « le lion d'Afrique », qui résistera toute la guerre à des troupes plus nombreuses, marqueront durablement les esprits. Vainqueur des britanniques aux batailles de Tanga en 1914 et de Jassin en 1915, il mène avec ses troupes composées d'askaris (12) des opérations de guérilla, obligeant les forces de l'Entente à mobiliser des effectifs de plus en plus nombreux contre un adversaire qui, sans cesse, parvient à se dégager des états qui le menacent. Il se rendra aux forces britanniques deux jours après la déclaration de l'Armistice, sans jamais avoir été vaincu.

Thomas Edward Lawrence, dit Lawrence d'Arabie (30), est une autre figure marquante de la guerre. En tant qu'agent de liaison, il noue des contacts étroits avec les forces arabes et mène des raids qui déstabilisent l'Empire ottoman. La grande révolte arabe (1916-1918) permettra de reprendre une grande partie de la péninsule arabique (20).

Et réparer l'affront fait à l'Entente en 1915, lors de la bataille désastreuse des Dardanelles (9). Les navires chargés de s'attaquer aux forts protégeant l'entrée du détroit avaient été pris pour cible par une artillerie ottomane efficace et confrontés à un important champ de mines. Le débarquement n'avait pas eu non plus les résultats escomptés. Devant l'impossibilité de gagner du terrain, huit mois après le début de l'opération, est finalement donné le signal du repli. Après l'échec cuisant à Gallipoli, les troupes sont redirigées vers Salonique où elles gagnent le sobriquet de « jardiniers ». Loin des tranchées du front de l'ouest, l'armée française d'Orient doit composer avec des conditions de vie épouvantables : les pertes pour cause sanitaire égalent celles occasionnées par le feu. À la fin de la guerre, côté allié, Salonique bloque 600 000 hommes et monopolise 800 000 tonnes de navires marchands. Ce n'est qu'à partir de 1918 qu'une offensive majeure va être lancée, à l'instigation du général Louis Franchet d'Espèrey (36), et qui conduira à la capitulation de la Bulgarie.

L'arme suprême

Une fois le front occidental stabilisé, les efforts se portent sur la façon de parvenir à la percée salvatrice. La découverte de cette « clé » est d'autant plus urgente que le système de tranchées se fait de plus en plus élaboré (Tranchées). Les trous individuels ont rapidement laissés la place à une série

de lignes discontinues parallèles, raccordées entre elles par des boyaux. Les Allemands excellent en ce domaine et creusent des abris bétonnés qui étonneront leurs ennemis (**Blockhaus**). Le système défensif, qui trouvera son apogée avec la construction de la ligne Hindenburg (**Siegfriedstellung**), qui atteindra une profondeur de plusieurs kilomètres et formera un véritable labyrinthe en perpétuelle transformation.

La Première Guerre mondiale voit l'avènement de la mitrailleuse (**Mitrailleuses**). Si celle-ci s'était déjà distinguée en Afrique du Sud, c'est à l'ouverture des hostilités, en 1914, que les armées européennes prennent pleinement conscience de son pouvoir destructeur. Le Général French, commandant la Force Expéditionnaire Britannique, a calculé que pour enlever une position ennemie défendue par une seule mitrailleuse il faut que le nombre des attaquants soit quatorze fois supérieur à celui des défenseurs. Les mitrailleuses sont également utilisées en tir indirect en guise de tir d'interdiction ou d'encadrement et positionnées selon des schémas complexes assurant une efficacité maximale.

Si la mitrailleuse parvient à fixer définitivement le front, elle permettra aussi, dans sa version légère, de redonner plus de mouvement aux troupes, tout en conservant une puissance de feu supérieure à celle des fusils.

Les deux camps, essentiellement les Allemands, ont également recours aux lance-flammes, mais sans résultat réellement probant. En 1911, un régiment de douze compagnies est créé et équipé de Flammenwerferapparat. Ceux-ci sont de deux types : le petit modèle (Kleif 1912), ayant une portée de 15 mètres, et un modèle plus grand (Grof 1912) d'une portée de 35 mètres. En 1916, ils sont utilisés à Hooge, près d'Ypres : les soldats britanniques quittent leurs positions, terrorisés par le large nuage de fumée noire qui s'en dégage. Mais l'effet est davantage psychologique que meurtrier.

Lors de l'attaque du 6 juin 1915, à la butte de Vauquois, les Sapeurs-Pompiers de Paris intégrés à la compagnie « engins spéciaux » 22/6 du 1^{er} régiment du génie sont munis de modèles Schilt. L'équipement consiste en un réservoir de 80 litres de pétrole et de bouteilles d'azote comprimés. Le liquide est dirigé vers les positions ennemies et enflammé par des grenades incendiaires. Un retour de flammes cause la perte de 69 hommes.

Les lance-flammes sont des armes plus dangereuses pour leurs servants que pour leurs cibles car il ne suffit que d'une balle pour transformer leur porteur en torche vivante. De plus, leur poids limite les mouvements. Malgré cela, les lance-flammes allemands seront utilisés à près de 300 reprises au cours de la guerre.

Dans leur recherche d'un moyen leur permettant de briser les défenses ennemies, les Alliés s'intéressent, avec plus ou moins d'entrain, à une nouvelle arme, qui permettrait de franchir le no man's land tout en offrant une protection aux tirs ennemis. À partir de 1910, date qui voit la première

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

utilisation de véhicules chenillés à un usage militaire, plusieurs projets voient le jour, mais sans susciter un réel engouement. En février 1915 est créé, à l'instigation de Winston Churchill, alors Premier Lord de l'Amirauté, le Landships Committee, chargé de développer des véhicules de combat blindés. Le Mark I est le premier char à être envoyé sur le front (**Tanks anglais**). Il est décliné en deux versions : le mâle, équipé de deux canons de six livres et de mitrailleuses Hotchkiss, et la femelle, dotée uniquement de mitrailleuses. La série des Marks sera déclinée jusqu'au Mark V (hors prototypes).

Les Français conçoivent quant à eux les Schneider et les St Chamond puis les Renault FT. Ces derniers, considérés comme les chars de la victoire, seront produits à presque 4000 exemplaires.

Les Allemands ne croient pas en cette arme. Ils ne produisent que vingt A7V, char lourdement armé mais qui souffre de nombreuses erreurs de conception, dont un profil qui en fait une magnifique cible et de capacités de franchissement très faibles. Ils savent, par contre, réparer les Mark anglais et les transformer en chars de prise (Beutepanzer).

La première utilisation de chars au combat a lieu sur la Somme, le 15 septembre 1916, mais les blindés sont alors trop peu nombreux pour avoir un réel impact sur l'issue de l'offensive. La percée n'est pas exploitée. Ce coup d'épée dans l'eau, qui parvient juste à terroriser les soldats allemands présents, n'est pas du goût de Churchill qui avait préconisé d'attendre de pouvoir déployer ses jouets sur une plus grande échelle. Leur utilisation au cours de la bataille de Cambrai donnera des résultats plus probants.

Les chars souffrent de défauts conceptuels de jeunesse mais se perfectionnent petit à petit. Fabriqués en masse, à l'instar du Renault FT, avec sa tourelle mobile révolutionnaire, et qui préfigure ce qu'allaient devenir les chars modernes, ils apportent un soutien non négligeable à l'infanterie lors de la reprise du mouvement en 1918 (**Char Renault FT**).

L'essor de l'automobile permet une plus grande mobilité stratégique, facilitant la tâche du défenseur qui peut plus facilement repositionner ses troupes que lors des guerres antérieures. Les Taxis de la Marne et surtout la Voie Sacrée lors de la bataille de Verdun en sont les symboles les plus forts. De surcroît, la capacité à transporter munitions et matériel est, en 1918, sans commune mesure avec les possibilités de 1914.

L'aviation, qui n'en est qu'à ses balbutiements au déclenchement des hostilités, connaît elle aussi un essor incroyable au cours de la guerre. Elle se voit intégrée aux armées où elle joue un rôle primordial, dans la reconnaissance des positions ennemies d'abord (**Reconnaissance**), puis dans différentes tâches. Loin de la boue et du tumulte causé par les rampants, ces nouveaux chevaliers se font des signes de la main en se croisant dans le ciel. Puis, bientôt, des carabines s'installent près du siège du pilote et le sentiment de fraternité devient alors plus

relatif. Des progrès sont rapidement faits, notamment dans la synchronisation des mitrailleuses embarquées, facilitant les tirs contre les appareils ennemis. De « simples » observateurs, les pilotes deviennent chasseurs, et la maîtrise du ciel devient un élément important dans la conduite des opérations. Il faut récupérer ou conserver l'initiative : cela passe par la mise en service de nouveaux appareils, comme le Nieuport 11, destiné à contrer le Fokker E.III, ou le Spad S.XIII, l'un des seuls appareils à pouvoir rivaliser avec un Fokker D.VII. Parallèlement à cela, les Allemands mettent en place des Jagdstaffeln (Jasta), des escadrilles de chasseurs, qui deviennent l'unité de base de l'aviation allemande (**Jagdstaffeln**). Le regroupement de quatre Jasta en une escadre, la Jagdgeschwader 1, surnommée Cirque Volant (**Der Fliegende Zirkus**), sous le commandement de Manfred von Richthofen, permet aux Allemands de reconquérir la domination du ciel perdue lors de la bataille de la Somme et de faire vivre aux Britanniques un « avril sanglant » en 1917. En mai 1918 est créée la division aérienne (**Division aérienne**). Confiée au colonel Duval, elle rassemble quatre groupements de chasse et un de bombardement. La stratégie de Foch, qui lance des offensives incessantes sur plusieurs points du front, sonnera le glas de l'aviation allemande, dont l'infériorité numérique est de plus en plus flagrante, conséquence de la grave situation économique dans laquelle se trouve l'Allemagne, notamment dans le domaine industriel.

Parallèlement, il pouvait sembler intéressant de s'attaquer directement aux centres de production ennemis, ou même aux villes pour tenter de saper le moral des populations. Paris et Londres, pour ne citer qu'elles, sont prises pour cibles. Les attaques allemandes se font d'abord à l'aide de zeppelins, très vulnérables aux attaques aériennes et aux tirs depuis le sol, puis de bombardiers Gotha. Vers la fin de la guerre, les Allemands recourent aux attaques nocturnes, essentiellement pour échapper à la chasse britannique et aux défenses mises en place (**canons anti-aériens** et barrages de ballons), dont l'efficacité va croissante (**Raid aérien**).

Notons, pour finir, que l'artillerie à très longue portée peut également être utilisée, comme ce fût le cas contre Dunkerque ou Paris. Cette dernière, attaquée par les Pariser Kanonen (**41**), situés à 120 kilomètres de la capitale, souffrira au final relativement peu des effets des tirs de ce que les Français appellent, à tort, Grosse Bertha.

L'artillerie conquiert

La Première Guerre mondiale représente l'avènement de l'artillerie. En 1914, la différence en artillerie lourde est flagrante. Si les Français sont dotés du 75, réputé comme le meilleur canon de campagne de l'époque, celui-ci n'a qu'un rôle limité dans le cadre de la guerre des tranchées où le tir courbe est le plus efficace. Les Allemands, bénéficient de nombreuses pièces lourdes, des pièces de siège de 210, 280 et 420mm, et ce n'est qu'à partir de 1915 que le déséquilibre commence à s'estomper (**Artillerie lourde**).

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

Face à l'établissement des tranchées, il faut trouver des armes capables de frapper des unités enterrées. Ainsi, les soldats se mettent à chercher des moyens pour bombarder les lignes adverses avec des projectiles les plus variés : pétards-raquettes, arbalètes... Des crapouillots datant du Second Empire sont même ressortis et des mortiers de toutes sortes inventés : l'objectif est de pouvoir toucher un ennemi invisible, ou au moins instiller chez lui un sentiment d'insécurité.

Pour sortir de l'impasse engendrée par développement du système des tranchées, une solution semblait être trouvée avec l'artillerie : l'extension de la durée des barrages, rendue possible par la hausse de la production (**Tirs de Barrage / Barrages d'artillerie**). Des jours durant, sans interruption, des milliers d'obus labourent le sol, cherchant vainement à écraser sous leur poids les réseaux de barbelés. Mais l'utilité réelle est toute relative. À part multiplier les cas d'obusite, ces longs barrages d'artillerie servent surtout à signaler à l'ennemi qu'un assaut se prépare. Grâce à un système de défense en profondeur, les Allemands, à l'abri des tirs dans leurs blockhaus bétonnés, peuvent alors regagner la première ligne sans avoir subi de pertes, prêts à accueillir des soldats, ralentis dans un no man's land rendu impraticable par les cratères creusés par les explosions, puis stoppés par les barbelés laissés intacts.

Il arrive qu'avec de fortes pertes la première ligne soit conquise, mais sans possibilité d'exploitation, les survivants sont irrémédiablement éliminés lors de l'inévitable contre-attaque qui s'ensuit. Ainsi, les quelques mètres remportés au prix de grands sacrifices sont facilement repris.

Les barrages roulant (**Barrages roulants**) sont utilisés avec succès lors de la bataille de Verdun : ils permettent de protéger l'infanterie, qui effectue des bonds de cent mètres toutes les deux minutes, cachée à la vue du défenseur. À la fin de la guerre, les artilleurs se spécialisent dans le tir sur carte, comme lors de la bataille de Cambrai en 1917 : l'efficacité est atteinte dès le premier obus tiré, sans procéder à des tirs de réglage. L'effet de surprise est alors total. Les calculs complexes et l'utilisation de cartes très détaillées nécessitent un personnel parfaitement formé. On entre dans la guerre scientifique, confirmation apportée par l'extension de la guerre chimique, autre symbole de la Première Guerre mondiale.

Si, dès 1914, des grenades remplies de gaz lacrymogènes apparaissent sur le champ de bataille, la première utilisation en masse de gaz de combat date de 1915 (**Gaz**). La technique employée est celle des nuées dérivantes : en avril, près d'Ypres (**8**), les Allemands disposent devant leurs premières lignes 5 730 cylindres contenant 150 tonnes de chlore, qu'ils ouvrent à 17 heures. L'effet est spectaculaire : une brèche de sept kilomètres est créée suite à la fuite des deux divisions françaises présentes à cet endroit.

Une course s'engage alors pour mettre au point des molécules de plus en plus efficaces, d'un côté, et pour

trouver une parade à celles-ci, de l'autre. Le chlore est rapidement remplacé par le phosgène, lui-même supplanté par l'ypérite, le fameux gaz moutarde, un puissant vésicant.

Encore faut-il trouver un moyen de diffusion. C'est ainsi que les projecteurs Livens sont conçus pour amener la mort directement dans les lignes allemandes. De conception extrêmement simple (des tubes fichés dans le sol amenés à recevoir des obus remplis de leur mortel produit), les projecteurs Livens sont d'une efficacité dramatique car la dispersion du produit létal est moindre. Cette tâche sera ensuite confiée à l'artillerie, différents types de gaz étant associés afin d'optimiser les effets.

Le gaz est un ennemi invisible et terrifiant. L'agonie qu'elle provoque est redoutée par les combattants. Et pourtant, la guerre chimique ne représenterait que 1% des morts.

Nouvelles tactiques

Si les effectifs composant les bataillons allemands sont, tout au long de la guerre, revus à la baisse, le phénomène est contrebalancé par une puissance de feu de plus en plus importante, grâce à une dotation en mitrailleuses plus grande et à l'introduction des fusils mitrailleurs et des lance-bombes (**Puissance de feu**). À cela s'ajoute la création graduelle de détachements d'élite surentraînés qui viendront appuyer les attaques, et dont le modèle le plus connu est celui des Sturmtruppen (**Stosstruppen**).

À la fin de la guerre, les Stosstruppen se sont généralisés dans l'armée allemande et constituent le fer de lance de toutes les attaques. Grâce à leur tactique d'infiltration, leur mission est d'avancer le plus loin possible dans le dispositif défensif ennemi tandis que la tâche de réduire les points de résistance et d'occuper le terrain est confiée aux unités « régulières ». L'organisation des troupes se modifie également du côté de l'Entente. Les unités sont de plus petite taille, ce qui leur assure une plus grande flexibilité (**Nouvelles tactiques**). À partir de la fin de 1916, les compagnies françaises se spécialisent. Elles sont formées de quatre sections, elles-mêmes divisées en deux demi-sections, chacune à deux escouades. En février 1917, les Britanniques se spécialisent à leur tour en adoptant le modèle français. Mais là où les Français utilisent des escouades plutôt homogènes rassemblant des fusiliers, des voltigeurs, des tromblons Viven-Bessières et des fusils mitrailleurs Chauchat, les Britanniques préfèrent quant à eux pousser la spécialisation plus loin. Les platoons sont divisés en 4 sections ayant chacun son propre rôle. Les voltigeurs et les fusiliers sont en première ligne, suivis de près par les fusils lance-grenades et les mitrailleuses légères. Une compagnie est composée de quatre platoons, la quatrième étant gardée en réserve. Des nettoyeurs, équipés de grenades et de mitrailleuses légères suivent les troupes pour éliminer les dernières unités situées dans les tranchées avant que celles-ci soient occupées par la vague suivante.

LA DER DES DERS - THE WAR TO END WAR

La défaite de l'Allemagne est aussi due en grande partie à sa difficulté à pouvoir s'approvisionner. En 1914, la flotte britannique met en place un blocus empêchant son adversaire de se fournir en produits alimentaires et en matières premières nécessaires à son industrie (**Blocus naval**). En 1916, la bataille du Jutland (**15**) n'apporte pas les succès escomptés, et la Hochseeflotte est condamnée à rester à l'abri de la Royal Navy jusqu'à la fin de la guerre. Mais les Allemands ont une autre arme : les sous-marins (**Production Unterseeboote**). Leur cible sera les navires ennemis puis, rapidement, les navires de commerce. Mais le recours par les Alliés aux Q-Ships (des bateaux-pièges destinés à tromper les U-Boote) (**Navires-Leurres**) incite les Allemands à torpiller tout intrus, quelle que soit sa nature. En 1915, après l'épisode du paquebot transatlantique Lusitania (**10**), l'Allemagne se voit contrainte de limiter ses attaques (**16**), jusqu'en 1917. Au début de cette année, n'ayant plus de doute sur la fin prochaine de la neutralité américaine (**La Fayette, nous voilà !**), elle décide de proclamer la guerre sous-marine à outrance (**23**). Le tonnage coulé augmente dans des proportions inquiétantes. Mais la mise en place systématique de convois (**Convois**), l'utilisation des premiers sonars et de patrouilles aériennes (**Patrouilles aériennes**) restreindra l'utilité des sous-marins, qui auront au moins forcé les Alliés à mobiliser de très importantes ressources pour les contrer. Les États-Unis, quant à eux, entrent en guerre le 6 avril 1917, l'interception du télégramme (**24**) envoyé par le ministre des Affaires étrangères de l'Empire allemand à l'ambassadeur allemand au Mexique ayant provoqué une forte hostilité au sein de l'opinion publique.

Toutes ces innovations techniques et tactiques concourent à la reprise de la guerre de mouvement et aboutissent, *in fine*, à la fin de la guerre (**42**). Mais avant, il faudra passer par les ultimes offensives de 1918. L'échec de l'opération Michael (**34**) et de l'« offensive de la paix » (**37**), la troisième bataille de l'Aisne (**38**) puis la seconde bataille de la Marne conduiront à une victoire décisive des armées alliées, dont Foch est à la tête depuis avril (**35**). Le peuple allemand, affamé, n'a de toutes façons plus la force ni la volonté de combattre.

Le premier conflit mondial dura plus longtemps que ce qui avait été promis ou imaginé. La recherche de la percée salvatrice, au moins en Europe, occupa les esprits des états-majors qui durent changer leur façon d'appréhender la guerre. L'homme armé seulement de son courage s'effaçait devant la puissance destructrice et aveugle de la machine.

Après la guerre, les Français, meurtris et choqués par cette longue et douloureuse expérience, utilisèrent l'expression « Der des Ders ». Ce ne sera malheureusement pas la dernière. Malgré la Société des Nations, qui était censée garantir la paix en Europe, le monde allait s'embraser de nouveau une vingtaine d'années plus tard, et prendre des proportions encore plus gigantesques.

ORIENTATION BIBLIOGRAPHIQUE

- Adkin, M., *The Western Front Companion*, London, Aurum Press, 2013
- Buffetaut, Y., *La Grande Guerre Aérienne*, Louviers, Ysec, 2019
- Buffetaut, Y., *La Grande Guerre des Chars*, Louviers, Ysec, 2019
- Buffetaut, Y., *La Grande Guerre sur Mer*, Louviers, Ysec, 2019
- Ellis, J., Cox, M., *The World War I Databook*, London, Aurum Press, 2001
- Cailleteau, F., *Gagner la Grande Guerre*, Paris, Economica, 2008
- Goya, M., *La Chair et l'Acier*, Paris, Tallandier Éditions, 2004
- Keegan, J., *La Première Guerre Mondiale*, Tempus Perrin, 2005
- Kennett, 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



« Les voici les p'tits « Bleuets »
Les Bleuets couleur des cieux
Ils vont jolis, gais et coquets,
Car ils n'ont pas froid aux yeux.
En avant partez joyeux ;
Partez, amis, au revoir !
Salut à vous, les petits « bleus »,
Petits « bleuets », vous notre espoir ! »

— Alphonse Bourgoïn, extrait de *Bleuets de France*,

La Der des Ders est un jeu Hexasim
31 Faubourg des Balmettes
74000 Annecy
FRANCE
www.hexasim.com
www.facebook.com/hexasimcom

HEXASIM