

DOWNFALL of EMPIRES

REJOUEZ LA PREMIERE GUERRE MONDIALE

© 2022 DDTGAMES DISTRIBUTION SL www.ddtgames.com
 © 2022 ÉDITIONS SHAKOS www.shakos.fr



MISSIONS

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

TECHNOLOGIES ALLIÉES

TECHNOLOGIES RUSSES

PV -6 -5 -4 -2 -1 1 2 3 6 7 8 9 10

DIPLOMATIE

	1	2	3	4	5	6	7	8
Turquie 1914-1915								
Bulgarie 1914-1915-1916								
Roumanie 1914-1915-1916								
États-Unis 1917-1918								
Capitulation Russe 1918								

TOUR

1914	1914	1914	1914
Hiver	Printemps	Été	Automne
3	4	5	6
1916	1916	1916	1916
Hiver	Printemps	Été	Automne
7	8	9	10
1917	1917	1917	1917
Hiver	Printemps	Été	Automne
11	12	13	14
1918	1918	1918	1918
Hiver	Printemps	Été	Automne
15	16	17	18

- L'Allemagne doit attaquer au moins une armée Alliée.
- À partir de ce tour, l'Allemagne peut ordonner des armées à l'arrière-front.
- À partir de ce tour, recrutement à Salonique possible. La Russie doit attaquer au moins 2 armées allemandes ou austro-hongroises au cours de l'été 1915.
- À partir de ce tour, les AI les obtiennent 4 PP par action de recrutement.
- À partir de ce tour, les technologies sont placées automatiquement en case de développement à partir d'une action de recherche.



Sur l'image de mise en place page 3 des règles, les armées françaises sont placés à pleine force sur leur face de valeur 4.

TECHNOLOGIES ALLEMANDES

TECHNOLOGIES A-H

ACTIONS

CAUCASE

SYRIE et ÉGYPTE

Salonique (recrutement possible à partir de 1916)

Salonique (équipement en 1915, une seule armée, pas d'aviation)