



DOWNFALL of EMPIRES

REJOUER LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE

LIVRET DE RÈGLES

Downfall of Empires est un jeu de simulation historique permettant de rejouer la Première Guerre mondiale dans son intégralité en 2 à 3 heures et de 2 à 4 joueurs. Le jeu est né de la volonté de créer un wargame multijoueur, jouable rapidement, possédant des règles simples, amusant et passionnant tout en proposant une simulation satisfaisante de la réalité historique de ce conflit.

Une partie dure 18 tours. Chaque tour correspond à une saison, de l'été 1914 à l'automne 1918.

VERSION 1.2 DU 23 OCTOBRE 2023



1. Matériel

- 1 plateau de jeu
- 75 pions *Armées*
- 32 pions *Tranchées*
- 32 tuiles *Technologie*
- 1 marqueur *Tour*
- 41 marqueurs *Contrôle*
- 4 marqueurs *Mouv./Attaque*
- 2 dés
- 1 livret de règles
- 2 aides de jeu / scénarios

Les pions *Armées*, nommés *Armées* par la suite, et les marqueurs sont déclinés par nationalités. Les *Armées* ont une *Valeur de Combat* et une *Valeur de Support*. Sur son recto une *Armée* est dite à pleine force, et réduite sur son verso. Une *Armée* à pleine force qui subit 1 *Perte* est retournée sur sa face réduite. Une *Armée* réduite qui subit 1 *Perte* est placée dans sa réserve.

PIONS, MARQUEURS ET TUILES

ARMÉE



Pleine force
Valeur de Support



Force réduite
Valeur de Combat

TRANCHÉES



Niveau 1
(Triple Entente)



Niveau 2
(Empires Centraux)

MARQUEURS



Alliés



Russie



Allemagne



Autriche-Hongrie



Attaque



Mouvement

TUILES TECHNOLOGIE



Niveau de Technologie : requiert d'avoir développé les niveaux inférieurs de la même Technologie

Prérequis : requiert d'avoir développé 4 Technologies avant de pouvoir développer cette Technologie

2. Placement initial

Les *Armées* et marqueurs *Tranchées* sont placés selon les indications de déploiement, les *Armées* sur leur face à pleine force et les marqueurs *Tranchées* sur leur face de niveau 1. Les *Armées* restantes constituent la réserve d'une puissance située en dehors du plateau. Chaque puissance choisit secrètement et place 3 tuiles *Technologies* au niveau 1 de développement tout en respectant les prérequis (voir chapitre 10). Placez les marqueurs *Contrôle* correspondants sur la case 0 de la piste de *Diplomatie* et le marqueur *Tour* sur la case de l'Été 1914.

DOWNFALL OF EMPIRES

© 2022 DOITGAMES DISTRIBUTIÓN SL. www.doitgames.com

© 2022 ÉDITIONS SHAKOS. www.shakos.fr



TECHNOLOGIES RUSSES

2

LES BARILLES - AFFRICOBS - CSC

PV

9

5	1
4	2



-2

-1

1

2	3
---	---



6

7

8

10

100

DIPLOMATIE

1	2	3	4	5	6	7	8
				1	2	3	4
Turquie 1961-1972							
				1	2	3	4
Bulgarie 1961-1980							
				1	2	3	4
Roumanie 1961-1989				1	2	3	4
							
États-Unis 1947-1948				1	2	3	4
							
Capitulation Russes				1	2	3	4
							

TOUR	1914	1915	1916	1917	1918	1919
		1	2	3	4	5
	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne
	1	2	3	4	5	6
	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne
1915	1916	1917	1918	1919	1920	1921
Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver
3	4	5	6	7	8	9
2	3	4	5	6	7	8
Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne
1916	1917	1918	1919	1920	1921	1922
Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver
7	8	9	10	11	12	13
3	4	5	6	7	8	9
Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne
1917	1918	1919	1920	1921	1922	1923
Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver
11	12	13	14	15	16	17
4	5	6	7	8	9	10
Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne
1918	1919	1920	1921	1922	1923	1924
Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver	Hiver
15	16	17	18	19	20	21
3	4	5	6	7	8	9
Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne	Antenne

TECHNOLOGIES ALLEMANDES

ACTIONS

1 2 3

TECHNOLOGIES A-H



3. Puissances

Il y a 4 puissances dans le jeu.

- A 4 joueurs, chaque joueur contrôle 1 puissance.
- A 3 joueurs, l'un des joueurs s'occupe de 2 puissances, Triple Entente ou Empires Centraux.
- A 2 joueurs, chaque joueur prend en charge 2 puissances, Triple Entente ou Empires Centraux.

Chaque puissance contrôle le territoire d'origine et les **Armées** des pays qui la composent plus les pays neutres qui entreront en guerre à ses côtés via la diplomatie.

Camp	Puissance	Territoires d'origine	Neutres
Triple Entente	Alliés	France, Royaume-Uni, Belgique, Grèce et Serbie	Italie et États-Unis
	Russie	Russie	Roumanie
Empires Centraux	Allemagne	Allemagne	
	Autriche-Hongrie	Autriche-Hongrie	Turquie et Bulgarie

Dans un tour, l'ordre de jeu des puissances est : Allemagne, Alliés, Russie et Autriche-Hongrie.

L'Albanie et le Monténégro sont neutres mais les deux camps peuvent les envahir à tout moment.

4. Zones, empiement et contrôle

Le plateau de jeu est divisé en zones. Une puissance ne peut avoir plus de 3 **Armées** dans une zone (**exception** - 2 dans les zones du Caucase, de Syrie et d'Égypte).

Une zone peut contenir des **Armées** de deux puissances ennemies. Des **Armées** de puissances d'un même camp (Triple Entente ou Empires Centraux) ne peuvent pas cohabiter dans une même zone (**exceptions** - voir chapitre 14).

Il existe des zones de plaine, forêt, désert ou montagne. Certaines zones contiennent également des villes ou des ports qui sont utilisés pour le recrutement et le ravitaillement des **Armées**. Il y a 3 zones (Moscou, Saint-Petersbourg et Kharkov) reliées par des flèches qui ne peuvent être utilisées que par les **Armées** russes et une zone (Angora) par les **Armées** turques.

Au début du jeu, chaque puissance contrôle les zones de son territoire d'origine. A la fin d'une Phase d'Actions (voir chapitre 7), le contrôle d'une zone ennemie change si une ou des **Armées** de la puissance active l'occupent ou l'ont traversée pendant cette phase et que la zone est vide d'**Armées** ennemies.

5. Points de victoire

Quelle que soit la configuration du jeu, 2, 3 ou 4 joueurs, le joueur qui contrôle la puissance avec le plus de **Points de Victoire** à la fin des 18 tours est déclaré vainqueur.

En début de partie, un marqueur **Contrôle** de chaque puissance est placé sur la piste des **Points de Victoire (PV)** sur les cases suivantes : Allemagne (-3), Autriche-Hongrie (0), Alliés (4) et Russie (5).

Les **PV** sont modifiés immédiatement :

- -1 **PV** pour une puissance qui perd le contrôle d'une zone amie contenant une ville.*
- +1 **PV** pour une puissance qui gagne le contrôle d'une zone ennemie contenant une ville.*
- +1 **PV** pour l'Allemagne **et** l'Autriche Hongrie pour chaque pays neutre suivant qui entre en guerre : Turquie et Bulgarie.
- +1 **PV** pour les Alliés **et** la Russie pour chaque pays neutre suivant qui entre en guerre : Italie, Roumanie et États-Unis.
- -1 **PV** pour l'Allemagne **et** l'Autriche Hongrie si la Bulgarie n'est pas entrée en guerre à la fin du dernier tour de l'année 1916.
- -1 **PV** pour les Alliés **et** la Russie si la Roumanie n'est pas entrée en guerre à la fin du dernier tour de l'année 1916.
- +1 **PV** pour l'Allemagne **et** l'Autriche Hongrie si la Russie capitule.

* **Important** - lorsque la Russie ou l'Autriche-Hongrie gagnent ou perdent des **PV** suite au gain ou à la perte de zones, les Alliés ou l'Allemagne gagnent et perdent ces **PV** également. La réciproque n'est pas vraie. De plus, si l'Autriche-Hongrie s'empare des villes de Varsovie, Wilna, Minsk ou Riga, seule l'Allemagne gagne des **PV**.

Si la Russie prend le contrôle de Lemberg, la Russie et les Alliés gagnent 1 **PV**, l'Autriche-Hongrie et l'Allemagne perdent 1 **PV**. Si l'Allemagne prend le contrôle de Bruxelles, seule l'Allemagne gagne 1 **PV** et seuls les Alliés perdent 1 **PV**.

6. Ravitaillement

Les **Armées** d'une puissance sont ravitaillées par les villes situées dans leurs territoires d'origine. Une **Armée** est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement à travers des zones contrôlées par son camp jusqu'à une zone de ville de ses territoires d'origine qu'elle contrôle. La zone où se trouve l'**Armée** n'a pas obligation d'être contrôlée.

Les ports sont une source de ravitaillement pour les **Armées** alliées. La ligne de ravitaillement peut partir d'un port contrôlé jusqu'à un autre port, contrôlé ou non.

Une seule fois, à la suite du changement de contrôle des zones, toute **Armée** non ravitaillée, subit 1 **Perte**.

De plus, à la fin de sa Phase d'Actions, toutes les **Armées** non ravitaillées d'une puissance sont éliminées. Les **Armées** non ravitaillées peuvent effectuer une **Manœuvre** pour essayer de rétablir leur ravitaillement.



À la fin de la **Phase d'Actions** des Alliés, une **Armée** allemande à pleine force devient non ravitaillée. Elle subit 1 **Perte** et est retournée sur sa face réduite. Au tour suivant, si à la fin de la **Phase d'Actions** allemande l'**Armée** demeure non ravitaillée, elle est éliminée.

Une puissance perd immédiatement le contrôle d'une zone non ravitaillée au bénéfice de la puissance qui a coupé le ravitaillement.

7. Actions

En respectant l'ordre du tour de jeu, chaque puissance va effectuer plusieurs actions : 3 pour l'Allemagne et les Alliés et 2 pour la Russie et l'Autriche-Hongrie. Chaque puissance effectue toutes ses actions, vérifie le contrôle des zones puis le ravitaillement de toutes les **Armées**. C'est sa **Phase d'Actions**.

Les actions disponibles sont :

RECRUTEMENT	MANŒUVRE	RECHERCHE
RETRANCHEMENT	DIPLOMATIE	MISSIONS

Seule l'action **Manœuvre** peut être effectuée plusieurs fois dans une même **Phase d'Actions**. L'action **Recrutement**, si elle est choisie, doit être la première de la **Phase d'Actions**.

Pour se rappeler du nombre d'actions effectuées, utilisez les marqueurs **Contrôle** sur les pistes dédiées du plateau.

8. Recrutement

L'action **Recrutement** permet de retourner ses **Armées** réduites sur leur face à pleine force ou placer des **Armées** de sa réserve sur le plateau.

L'Allemagne, la Russie et les Alliés collectent 3 **Points de Recrutement (PR)** par action, l'Autriche-Hongrie, 2.

Le nombre de **PR** collectés peut-être modifié :

- Les Alliés ont 4 **PR** par tour au lieu de 3 à partir du tour 11 (1917).
- L'Allemagne gagne 1 **PR** supplémentaire aux tours 3, 7, 11 et 15 si elle contrôle la zone de Bruxelles.
- L'Autriche-Hongrie gagne 1 **PR** par tour lorsque la Turquie est en guerre. Ce **PR** supplémentaire ne peut être utilisé que pour les **Armées** turques.
- Les Alliés gagnent 1 **PR** par tour lorsque l'Italie est en guerre et 1 autre **PR** lorsque les États-Unis sont en guerre, utilisables uniquement pour les **Armées** italiennes et américaines respectivement.

En effectuant l'action **Recrutement** le joueur peut :

- Pour 2 **PR**, placer 1 **Armée** de sa réserve à pleine force sur une ville de son territoire d'origine ou sur une zone adjacente qu'il contrôle. Il peut pour 1 **PR** placer 1 **Armée** sur sa face réduite.
- Pour 1 **PR**, retourner sur le plateau 1 **Armée** ravitaillée réduite sur sa face à pleine force.

Les **PR** d'une puissance sont utilisables pour n'importe lequel de ses pays **sauf pour les Armées américaines** (pour les Alliés).

Les **Armées** américaines et britanniques sont recrutées obligatoirement dans des zones contenant un port contrôlé par les Alliés.

Les Alliés ne peuvent recruter que des **Armées** ayant une **Valeur de Combat** de 3 à pleine force dans les ports de Méditerranée qu'ils contrôlent.

Les Alliés peuvent recruter des **Armées** britanniques, françaises et serbes de **Valeur de Combat** de 3 à pleine force dans la zone de Salonique à partir du tour 7 (1916).

9. Manœuvre

Cette action permet à 3 **Armées** de manœuvrer, c'est-à-dire d'effectuer un **Mouvement** et/ou une **Attaque**. Les marqueurs **Mouvement/Attaque** peuvent être utilisés pour désigner les **Armées** qui manœuvrent.

Une **Armée** qui a manœuvré ne peut manœuvrer à nouveau durant la même **Phase d'Actions**. De plus, une zone attaquée lors d'une action **Manœuvre** ne peut être attaquée à nouveau durant la même **Phase d'Actions**.

Aux tours 1 et 2, l'Allemagne doit attaquer au moins une zone contenant une ou plusieurs **Armées** alliées.

Durant l'année 1916 (tours 7 à 10), la Russie doit attaquer au moins deux **Armées** austro-hongroises ou allemandes en une seule ou plusieurs **Attaques**.

9.1 Mouvement

Une **Armée** qui manœuvre peut effectuer un **Mouvement** de 4 zones ou moins contiguës. Entrer dans une zone contrôlée par l'ennemi compte pour 2 zones.

Rappel important - le contrôle des zones ne change qu'à la fin de la **Phase d'Actions** de la puissance. Donc, une zone ennemie compte toujours pour 2 zones même si une **Armée** amie l'a traversée durant la même **Phase d'Actions**.

Des **Armées** amies situées dans une zone avec des **Armées** ennemies ne peuvent pas en sortir vers une zone contrôlée par une puissance ennemie.

Tout **Mouvement** dans un pays neutre est interdit (**Exception** - Albanie et Monténégro).

Mouvement naval : les **Armées** britanniques et américaines peuvent effectuer un **Mouvement** comptant pour 4 zones d'un port à un autre. **Précision** – seules les **Armées** ayant une **Valeur de Combat** de 3 à pleine force peuvent se déplacer en Méditerranée.

Mouvement stratégique : une **Armée** peut effectuer un **Mouvement stratégique** si elle part, termine et traverse uniquement des zones contrôlées par son camp ne contenant pas d'**Armées** ennemies. Cela équivaut au déplacement de 2 **Armées**. Les Alliés ne peuvent pas effectuer de **Mouvement stratégique** entre deux ports.



Les **Armées** austro-hongroises ne peuvent pas entrer en Grèce avant le tour 11 (1917). Cette restriction est levée dès qu'une **Armée** alliée occupe la zone de Salonique.

Les Alliés ne peuvent pas déplacer d'**Armées** dans la zone de Salonique avant le tour 7 (1916).

Une unique **Armée** britannique peut se déplacer dans la zone de Gallipoli et uniquement en 1915. Si elle est occupée par une **Armée** turque, les Alliés ne pourront pas utiliser la technologie **Aviation** pour effectuer une **Attaque**.

9.2 Attaque

Une **Armée** qui manœuvre peut effectuer une **Attaque** si elle se trouve dans une zone avec une ou plusieurs **Armées** ennemies, si elle est adjacente et se déplace directement dans la zone attaquée, ou suite à un **Mouvement naval**.

Il faut terminer tous les **Mouvements** avant d'effectuer les **Attaques** éventuelles.

L'**Attaque** est obligatoire après un **Mouvement** dans une zone où se trouve des **Armées** ennemies si elle ne contenait pas d'**Armée** amie au début de la **Manœuvre**. Le joueur actif choisit l'ordre des zones attaquées puis l'ordre des **Attaques**. Les **Armées** ennemies à pleine force doivent être attaquées avant celles qui sont réduites.

Dans une zone, chaque **Armée** attaquante cible une **Armée** ennemie. Si l'attaquant a plus d'**Armées** que le défenseur, les **Armées** en excès qui manœuvrent agissent comme **Support** et sont réparties au choix de leur propriétaire. Les **Armées** en défense ne bénéficient jamais de **Support**, même si elles sont plus nombreuses.

L'attaquant peut décider d'attaquer avec une seule **Armée**.

3 **Armées** alliées attaquent 2 **Armées** allemandes. Chaque **Armée** allemande est attaquée par 1 **Armée** alliée. La dernière **Armée** alliée supporte l'une des deux **Attaques**.

Pour résoudre une **Attaque** chaque camp détermine son **Potentiel de Combat (PC)** en ajoutant à la **Valeur de Combat** de son **Armée** :

- + la **Valeur de Support** des **Armées** en **Support** (attaquant uniquement).
- +1 pour une zone de montagnes **OU** le bonus de la tranchée pour l'**Armée** attaquée. Les marqueurs **Tranchées** de niveau 1 ou 2 apportent un +2 en France, Belgique et Allemagne ainsi que dans les zones de Riga et Kiev et +1 partout ailleurs.
- +1 pour le camp avec la tuile **Technologie** d'attaque ou de défense la plus élevée.
- +2 pour le camp de l'**Armée** qui attaque si la technologie **Aviation** a été développée et qu'une mission a été dépensée et non contrée. **Rappel** - 1 mission uniquement par **Phase d'Actions**.
- + le résultat du lancer d'1 dé.

Les **PC** des deux camps sont ensuite comparés :

- Si le **PC** d'un camp est le double de celui de son adversaire, ce camp ne subit aucune **Perte** et son adversaire 2.
- Si le **PC** d'un camp est supérieur à celui de son adversaire mais inférieur au double, ce camp subit 1 **Perte** et son adversaire 2.
- Si les **PC** sont égaux, chaque camp subit 1 **Perte**.

Les **Pertes** sont infligées aux **Armées** qui ont combattu puis aux autres **Armées** de la zone si nécessaire. Ainsi, une **Armée** réduite qui subit 2 **Pertes** implique que la seconde **Perte** soit infligée sur une autre **Armée** de la zone, même si elle n'a pas encore ou a déjà combattu auparavant.

Dans le cas où un camp ne peut subir les 2 **Pertes** reçues, son adversaire ne subit aucune **Perte**.

Les marqueurs **Tranchée** permettent d'annuler 1 **Perte** par **Attaque** pour les **Armées** attaquées excepté si le **PC** de l'adversaire est double..

- Un marqueur **Tranchée** de niveau 2 peut être retourné sur sa face de niveau 1 pour annuler 1 **Perte**.
- Un marqueur **Tranchée** de niveau 1 peut être enlevé pour annuler 1 **Perte**.

Une **Armée** qui a réduit ou enlevé un marqueur **Tranchée** pour annuler 1 **Perte** doit retraiter vers une zone contrôlée en respectant les règles de **Mouvement** sauf si la zone où elle se trouve est une zone de montagnes, de forêts ou de désert ou, dans le cas d'un marqueur de **Tranchée** de niveau 2, si la zone se trouve en France, Belgique ou Allemagne. Si ce **Mouvement** est impossible, elle est éliminée et placée dans la réserve de sa puissance.

10. Recherche

L'action **Recherche** consiste à placer 1 tuile **Technologie** sur la case développement 1 ou déplacer 1 tuile **Technologie** de développement 1 à développement 2. Une tuile **Technologie** dans la case développement 2 devient disponible au tout début de la **Phase d'Actions** de la puissance du tour suivant. Les tuiles **Technologie** sont gardées faces cachées et révélées lorsqu'elles sont utilisées.

À partir du tour 15 (1918), les tuiles **Technologie** sont placées directement sur la case développement 2.

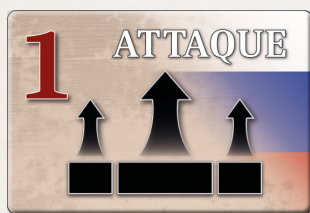
Les technologies ayant plusieurs niveaux doivent être développées dans l'ordre.

Les **Armées** italiennes, serbes, turques, bulgares et roumaines ne bénéficient pas des effets des technologies de la puissance qui les contrôle mis à part **Manœuvre**.

10.1 Attaque/Défense

le camp avec la tuile **Technologie Attaque/Défense** la plus élevée bénéficie d'un bonus de +1 à son **PC** quelle que soit la différence de niveaux entre les deux camps. La tuile

Attaque est utilisée par le camp qui attaque la zone et la tuile **Défense** par le camp qui la défend.



10.2 Manœuvre

Permet de manœuvrer 4 **Armées** au lieu de 3 pour chaque action **Manœuvre**.



10.3 Offensive

Octroie 1 action de plus par an mais oblige à effectuer au moins 1 **Attaque** avec cette action (contre les Alliés pour l'Allemagne). La Russie ne peut pas l'utiliser en 1918.



10.4 Aviation

Lorsque cette technologie devient disponible, la puissance gagne 2 missions sur la piste des **Missions**. Cette technologie ne peut être utilisée que lors d'1 seule **Attaque** par **Phase d'Actions** et confère un bonus de +2 au **PC**. Si la puissance adverse dispose de cette technologie, elle peut annuler la mission ennemie en dépensant aussi 1 mission. L'attaquant peut dans ce cas dépenser de nouvelles missions que le défenseur peut annuler à nouveau.



10.5 Tanks 1 et 2

Lorsque cette technologie devient disponible, la puissance gagne 2 missions sur la piste des **Missions**. Les tanks peuvent être utilisés en dépensant 1 mission. Ils permettent d'annuler le bonus fourni par un marqueur **Tranchée** de même niveau ou inférieur.



Une zone ennemie contient 2 **Armées** et un marqueur **Tranchée** de niveau 1. L'attaquant dispose de la technologie **Tanks** de niveau 1. Il dépense 1 mission pour sa première **Attaque** et l'emporte. Son adversaire choisit d'enlever le marqueur pour annuler 1 **Perte**. Il ne sera donc pas nécessaire de dépenser une nouvelle mission pour la seconde **Attaque** de la zone.

Cette technologie ne peut être développée que si 4 autres technologies sont déjà disponibles.

La technologie **Tanks** allemande est de niveau 1.

10.6 Gaz

Octroie 1 fois par an la possibilité de réduire 1 **Armée** ennemie située dans une zone avec un marqueur **Tranchée** en France, Belgique ou Allemagne sauf dans une zone de montagnes.



La zone visée doit être adjacente ou occupée par une ou plusieurs **Armées** amies.

10.7 Sturmtruppen

Réduit de +2 à +1 le bonus au **PC** d'une **Armée** si elle a un marqueur **Tranchée** dans sa zone – en France, Belgique, Allemagne ou dans les zones de Riga ou Kiev.



11. Retranchement

L'action **Retranchement** permet de placer 1 marqueur **Tranchée** de niveau 1 ou de retourner 1 marqueur **Tranchée** sur sa face de niveau 2 dans une zone, contrôlée ou non, contenant une ou plusieurs **Armées** amies recrutées ou présentes au début du tour.

Un marqueur **Tranchée** seul dans une zone avec des **Armées** ennemies est enlevé.

12. Diplomatie

L'action **Diplomatie** permet d'avancer de 2 cases le marqueur **Contrôle** d'un pays neutre favorable à son camp ou faire reculer d'1 case celui d'un pays neutre défavorable. De la même manière il est possible de faire avancer le marqueur de la capitulation de la Russie mais celui-ci ne peut jamais être reculé.

Le marqueur des États-Unis ne peut être déplacé que par les Alliés et l'Allemagne.

Dès qu'un marqueur **Contrôle** atteint la dernière case de la piste, l'entrée en guerre ou la capitulation est immédiate et irréversible.

L'alignement des neutres est précisé dans le chapitre 3 et doit respecter les dates indiquées sur le plateau de jeu.

Le marqueur capitulation de la Russie ne peut être avancé qu'à partir du tour 15 (1918) et à la condition que deux villes en Russie soient contrôlées par les Empires Centraux.

La capitulation de la Russie implique que les **Armées** russes et roumaines ne peuvent plus entrer dans une zone non contrôlée hors de la Russie et de la Roumanie ni déclencher et subir d'**Attaques**. La Russie ne reçoit plus qu'1 **PR** par action **Recrutement**.

13. Missions

L'action **Mission** permet d'ajouter 4 missions sur la piste des **Missions** en déplaçant le marqueur **Contrôle** de la puissance. Il n'est pas possible d'accumuler plus de 6 missions. Les missions sont nécessaires pour utiliser les technologies **Aviation** et **Tanks**.

14. Coopération des Armées

- En Italie, et sur l'ensemble des zones frontalières de l'Autriche-Hongrie avec l'Italie, il ne peut y avoir qu'1 seule *Armée* allemande et 1 seule *Armée* alliée.
- À partir du tour 3 (1915), l'Allemagne peut céder des *Armées* à l'Autriche-Hongrie en les déplaçant dans une zone contrôlée par cette dernière. Les *Armées* cédées appartiennent désormais au joueur austro-hongrois. Elles agissent durant la *Phase d'Actions* du joueur austro-hongrois et sont manœuvrées par ce dernier. Par contre elles ne peuvent bénéficier de *PR* pour revenir à pleine force que lors d'une action *Recrutement* allemande.
- Pour revenir sous le contrôle de l'Allemagne elles doivent être déplacées par le joueur austro-hongrois ou allemand (uniquement *Mouvement stratégique* dans ce cas) dans une zone contrôlée par ce dernier

ou être reversées dans la réserve allemande. Les *Armées* cédées bénéficient des technologies *Attaque/ Défense* allemandes uniquement et éventuellement de la technologie *Aviation* autrichienne.

- Les *Armées* austro-hongroises ne peuvent entrer ni en Allemagne ni dans des zones contrôlées par l'Allemagne.
- *Optionnel* - Les *Armées* françaises et britanniques ne peuvent pas cohabiter dans une même zone à tout moment du jeu. Cette restriction est levée dès l'entrée en guerre des États-Unis.

15. Option - Conditions de victoire

Les **PV** sont comptabilisés en globalité par camp. Les joueurs d'un même camp l'emportent ensemble. La Triple Entente débute sur la case 4, les Empires Centraux sur la case -2. La prise ou la perte d'une ville fait gagner ou perdre 1 **PV** par camp, l'entrée en guerre ou non d'un pays neutre également. La capitulation de la Russie fait gagner 1 **PV** aux Empires Centraux.

Si à la fin d'un tour, un camp a 10 **PV** ou plus ou -6 **PV** ou moins, la partie s'arrête immédiatement par sa victoire dans le premier cas ou par celle de ses adversaires dans le second.

16. Exemples de jeu

16.1 Example 1

Les **Armées** allemandes ne peuvent pas effectuer de **Mouvement** de Verdun vers Paris, Orléans ou Nancy. Elles peuvent par contre entrer dans des zones adjacentes contrôlées par l'Allemagne.





16.2 Exemple 2

Deux *Armées* allemandes effectuent un *Mouvement* depuis Königsberg jusqu'à Varsovie. La première ne se déplace que d'1 zone et devra effectuer une *Attaque* étant donné qu'aucune *Armée* allemande n'était présente au début de l'action à Varsovie. La seconde *Armée* passe par Wilna mais ne pourra pas être utilisée comme *Support* dans l'*Attaque* qui va suivre puisqu'elle s'est déplacée de plus d'1 zone. A la fin de la *Phase d'Actions* du joueur allemand, celui-ci pourra placer 1 marqueur *Contrôle* allemand dans la zone de Wilna.

16.3 Exemple 3

Lors d'une action *Manœuvre*, le joueur austro-hongrois effectue 2 *Mouvements* avec ses *Armées* adjacentes à Venise. Ces 2 *Armées* pourront attaquer car elles ont fait un *Mouvement* d'1 seule zone. Pour résoudre les *Attaques* qui vont suivre, l'*Armée* italienne à pleine force doit être attaquée avant celle à force réduite. Le joueur austro-hongrois choisit d'attribuer son *Support* à l'*Attaque* sur l'*Armée* à pleine force.

Le joueur austro-hongrois peut aussi :

- Ne pas faire manœuvrer l'*Armée* à Venise et effectuer le *Mouvement* des *Armées* adjacentes vers Venise. L'*Attaque* ne sera pas obligatoire pour ces *Armées* puisqu'une *Armée* austro-hongroise était déjà présente dans la zone au début de l'action.
- Ne pas faire manœuvrer l'*Armée* à Venise, effectuer le *Mouvement* des *Armées* adjacentes vers Venise et attaquer avec celles-ci. Comme le nombre d'*Armées* austro-hongroises dans la zone est supérieur à celui des *Armées* italiennes (même si elles n'ont pas toutes manœuvrées), les 2 *Armées* peuvent attaquer l'*Armée* italienne à pleine force. L'une des deux sera en *Support* de la première.

Attaquer avec 1 *Armée* austro-hongroise avec le *Support* des deux autres n'est pas possible car il y a seulement 1 *Armée* austro-hongroise supplémentaire dans la zone.



16.4 Exemple 4

Lors d'une action *Manœuvre*, le joueur allemand effectue 1 *Attaque* avec 1 *Support* à Minsk. L'Allemagne dispose de la technologie *Attaque* de niveau 2 et la Russie celle de *Défense* de niveau 2 également.





Le **PC** allemand est 3 (résultat du dé) + 5 (**Valeur de Combat**) + 2 (**Valeur de Support**) = 10

Le **PC** russe est de 4 (résultat du dé) + 3 (**Valeur de Combat**) + 1 (marqueur **Tranchée** de niveau 1) = 8

Les technologies **Attaque/Défense** s'annulent puisqu'elles sont de niveau identique.

Le **PC** allemand est supérieur à celui du russe. Le joueur allemand subit 1 **Perte** et le joueur russe 2. L'**Armée** allemande qui a attaqué est retournée sur sa face réduite. L'**Armée** russe est retournée également mais la seconde **Perte** est annulée par le marqueur **Tranchée** qui est enlevé. L'**Armée** russe n'est pas obligée de quitter la zone puisque c'est une zone de forêt.

Si le **PC** allemand avait été le double de celui du russe, les 2 **Pertes** auraient été attribuées à l'**Armée** russe et celle-ci remplacée dans sa réserve car elle n'aurait pas pu bénéficier de l'avantage procuré par le marqueur **Tranchée**. Ce dernier aurait été ensuite enlevé également puisque seul dans une zone occupée par des **Armées** ennemies.

16.5 Exemple 5

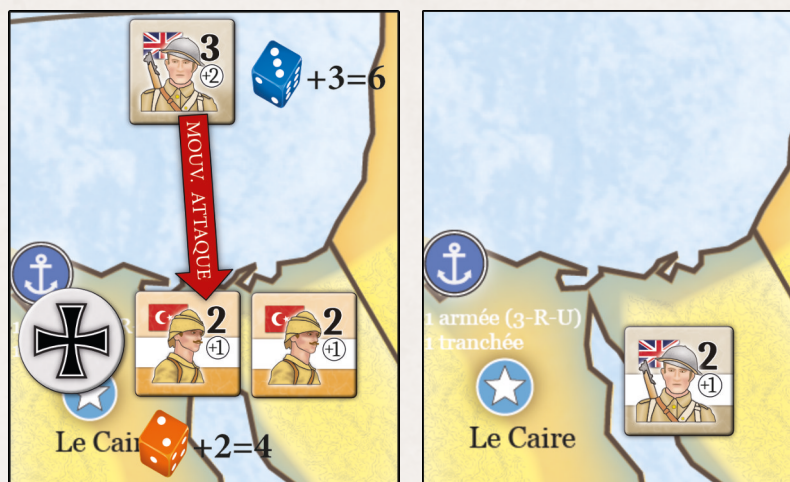
Le joueur austro-hongrois effectue 1 **Attaque** avec 1 **Support** à Tarnopol. L'**Armée** allemande mène l'**Attaque** (elle a été cédée au joueur austro-hongrois) et l'**Armée** austro-hongroise est en **Support**.

Le résultat de l'**Attaque** donne un **PC** russe supérieur à celui de l'austro-hongrois. La première **Perte** austro-hongroise est attribuée à l'**Armée** allemande qui est remplacée dans sa réserve. La seconde réduit l'**Armée** austro-hongroise. L'**Armée** russe est réduite.



16.6 Exemple 6

Une **Armée** britannique effectue un **Mouvement naval** de Londres au Caire (ce doit être une **Armée** avec une **Valeur de Combat** de 3 à pleine force). L'**Attaque** est obligatoire car la zone du Caire ne contenait aucune **Armée** alliée au début de l'action. La comparaison des **PC** résulte en 2 **Pertes** turques et 1 britannique. La seconde **Perte** turque est infligée à la seconde **Armée** présente, même si celle-ci n'a pas combattu et ne peut pas être désigné comme **Support**.



17. Ordres de bataille

17.1 Triple Entente

Royaume-Uni : 5 armées (4) et 3 armées (3)

France : 9 armées (4) et 2 armées (3)

Russie : 14 armées (3)

Italie : 5 armées (3)

Serbie : 1 armée (3)

Roumanie : 1 armée (3)

États-Unis : 2 armées (5)

17.2 Empires Centraux

Allemagne : 17 armées (5)

Autriche-Hongrie : 10 armées (3)

Empire Ottoman : 5 armées (3)

Bulgarie : 1 armée (3)

18. Notes de conception



Lorsque Jesus (le graphiste) a proposé en 2015 de concevoir un wargame, pour plusieurs joueurs, avec des règles simples et pouvant être joué en une seule séance, j'ai immédiatement pensé que la Première Guerre mondiale était un conflit idéal pour cela.

Ce jeu devait être une bonne simulation historique, passionnante et ne pas devenir ennuyeuse après quelques parties. La même année, plus tôt que je ne le pensais, j'ai terminé *Downfall of Empires* (DoE), et une édition à compte d'auteur a été réalisée début 2020.

DoE est un jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs. Les règles sont courtes et simples et les parties, quand on maîtrise bien le système, durent moins de 3 heures.

Pour qu'un jeu soit passionnant, les joueurs doivent disposer de plusieurs possibilités, rendant difficile leur choix. Dans DoE, cet objectif est atteint grâce au système d'actions : un joueur n'a que 2 ou 3 actions par tour et 6 types d'actions possibles, la plupart d'entre elles ayant de multiples alternatives.

L'action **Recherche** est l'une des particularités du jeu. Développer des technologies est un facteur clé pour obtenir la victoire. Comme il est presque impossible de toutes les obtenir, vous devez réfléchir à celles qui sont les plus appropriées, et dans quel ordre les développer.

Faites attention à ne pas faire trop d'actions **Manœuvre**, surtout les premières années, car cela vous empêche de faire d'autres actions qui sont essentielles à long terme.

L'un des objectifs du jeu est d'être une bonne simulation historique de la Première Guerre mondiale. C'est pourquoi il existe certaines règles spéciales pour que le jeu aille dans le sens de l'histoire ou pour que des événements uniques du conflit aient bien lieu. C'est le cas, par exemple, des Britanniques qui ne peuvent attaquer

Gallipoli qu'en 1915 et des attaques allemandes et russes obligatoires en 1914 et 1916, respectivement.

Une règle spéciale qui peut surprendre est que les tranchées de Riga et de Kiev offrent +2 en défense comme celles en Allemagne et en France-Belgique (où la guerre de tranchées a été prépondérante). Dans le cas de Riga, c'est pour des raisons historiques, car elle a été prise après deux ans de siège suite à l'utilisation massive de Sturmtruppen. Pour Kiev, cela représente la difficulté de conquérir cette ville en raison de sa taille et de son éloignement.

En parlant de tranchées, il est utile de préciser que le facteur de combat qu'elles ajoutent aux défenseurs (+1 ou +2), dépend de l'endroit où elles se trouvent et non de leur niveau, comme nous l'avons vu dans le paragraphe précédent.

Les tranchées de niveau 2 n'ajoutent pas plus de potentiel de combat aux défenseurs que les tranchées de niveau 1, mais elles ont d'autres effets avantageux. Elles absorbent une perte supplémentaire, leur bonus défensif n'est pas annulé par la technologie **Tanks-1** et elles permettent d'annuler la retraite en cas de défaite (voir le dernier paragraphe de la section **9.2. Attaque**). Cela rend le front occidental assez stable comme historiquement. Mais attention, une bonne stratégie d'attaque peut finir par le briser.

J'encourage les joueurs à lire attentivement les exemples. Ils clarifient la façon dont les mouvements et les attaques sont menés, y compris la notion de **Support** et les **Pertes**, car cet aspect du jeu, avec les tranchées déjà mentionnées, peut être celui qui cause le plus de confusion au début. Avec un peu d'attention et de pratique, la mécanique est assez claire et simple.

Les nombreuses possibilités offertes aux joueurs rendent chaque partie différente et le jeu reste intéressant. J'espère que vous l'apprécierez beaucoup !

SOMMAIRE

1. Matériel	2	10.7 Sturmtruppen	7
2. Placement initial	2	11. Retranchement	7
3. Puissances	4	12. Diplomatie	7
4. Zones, empilement et contrôle	4	13. Missions	7
5. Points de victoire	4	14. Coopération des Armées	8
6. Ravitaillement	4	15. Option - Conditions de victoire	8
7. Actions	5	16. Exemples de jeu	8
8. Recrutement	5	16.1 Exemple 1	8
9. Manœuvre	5	16.2 Exemple 2	9
9.1 Mouvement	5	16.3 Exemple 3	9
9.2 Attaque	6	16.4 Exemple 4	9
10. Recherche	6	16.5 Exemple 5	10
10.1 Attaque/Défense	6	16.6 Exemple 6	10
10.2 Manœuvre	7	17. Ordres de bataille	11
10.3 Offensive	7	17.1 Triple Entente	11
10.4 Aviation	7	17.2 Empires Centraux	11
10.5 Tanks 1 et 2	7	18. Notes de conception	11
10.6 Gaz	7		

CRÉDITS

Auteur : Víctor Catalá

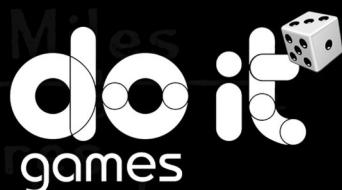
Graphismes : Jesús Peralta

Éditeur : DOITGAMES DISTRIBUCIÓN SL

Version française : SAS SHAKOS

Remerciements : À tous les membres de l'association de wargame Alpha-Ares de Barcelone qui ont participé au développement et aux tests.

www.shakos.fr



© 2022 DOITGAMES DISTRIBUCIÓN SL - TOUS DROITS RÉSERVÉS

© 2022 SAS SHAKOS - TOUS DROITS RÉSERVÉS POUR LA VERSION FRANÇAISE