

# SERBIA 1914



## INTRODUCTION

**Serbie 1914** simule les grandes offensives de l'empire austro-hongrois contre la Serbie et le Monténégro durant les premiers mois de la Première Guerre Mondiale en Prusse Orientale. Les trois armées autrichiennes doivent anéantir les forces serbes, prendre et conserver Belgrade. Les Serbes sont puissants mais ne disposent que de ressources limitées pour résister ou... contre attaquer !

Serbie 1914 se joue en 18 tours représentant chacun une semaine entre le 1er août et le 15 décembre 1914. Il met en scène deux joueurs, la Triple Alliance ou Triplice (Autriche-Hongrie) et la Triple Entente (Serbie et Monténégro) au coeur des Balkans. Aucun des deux camps n'a terminé sa mobilisation au départ de la guerre.

- **Les Serbes** profitent de leur position centrale et de leur expériences militaires lors de conflits en 1912 et 1913. Ils peuvent compter sur leur petit allié Monténégrin.
- **L'Autriche-Hongrie** dispose de trois armées séparées mais de chefs de piètres qualité pour écraser la Serbie.

Les cartes événements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations comme le départ de la seconde armée autrichienne en Galicie, le siège de Cattaro, etc.

## DURÉE DE JEU

**Durée de jeu moyenne : 2h30**

**Camp favorisé : Aucun**

**Camp le plus difficile à jouer : Aucun**

Le jeu dure 18 tours (entre le 1er août et le 15 décembre 1914), chaque tour étant équivalent à une semaine.

Le **joueur Triplice (austro-hongrois)** joue le premier, suivi du **joueur Entente (serbe et monténégrain)**.



## FORCES

Le **joueur Entente** contrôle les unités **serbes (marron)** et les unités du **monténégro (marron foncé)**.

Le **joueur Triplice** contrôle les unités **austro-hongroises (gris-bleues)**.

## PLATEAU DE JEU

La carte représente les Balkans avec la Serbie du Nord, le Banat et la Bosnie austro-hongroises, et le Monténégro au sud-ouest



## VICTOIRE

### VICTOIRE IMMEDIATE

Le **joueur Triplice** est victorieux si à la fin d'un tour, il contrôle Belgrade, Nish et Cetinje avec des unités ravitaillées.

Il peut gagner s'il joue la carte '*Déclaration de guerre*' et qu'il contrôle ensuite Belgrade, sauf si entre temps, la carte '*Evacuation du gouvernement*' a été jouée.

Le **joueur Entente** est victorieux si à la fin d'un tour, il contrôle Pale, Novi Sad et Temesvar avec des unités ravitaillées.

Un joueur remporte la victoire s'il atteint 30 PV.

Sinon, le joueur possédant le maximum de points de victoire à la fin du jeu l'emporte.

### BONUS PV

Le **joueur Triplice** gagne 1 PV par ville contrôlée suivante : Valjevo, Pristina, Užice

Le **joueur Triplice** gagne 2 PV par ville contrôlée suivante : Belgrade, Cetinje

Le **joueur Triplice** gagne 4 PV pour: Nish.

Le **joueur Entente** gagne 1 PV par ville contrôlée suivante : Temesvar, Osijek, Pale,

Le **joueur Entente** gagne 2 PV par ville contrôlée suivante : Novi Sad, Cattaro.

# RÈGLES SPÉCIALES

## PHASE ECONOMIQUE

Les phases de revenu sont actives tous les tours impairs.

## SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- **Triplice** : Osijek, Vukovar, Temesvar, Cattaro, Pale.
- **Entente** : Belgrade, Nish, Cetinje, Leskovac.



## CARTES EN MAIN AU DEPART

Le joueur **Triplice** commence la partie avec 2 cartes en main :

- *Déclaration de Guerre*
- *Départ du IVème corps*

Le joueur **Entente** commence la partie avec 1 carte en main :

- *Evacuation du gouvernement.*

## TRANCHÉES

Le bouton "Retranchement" n'est activé au début du scénario. Les unités ne pourront se retrancher qu'après l'utilisation de la carte "Tranchées".



## CAVALERIES

Dans ce scénario, les unités de cavalerie n'ont aucun bonus spécifique intrinsèque et la supériorité de cavalerie n'est pas prise en compte.

## PERTES DE CHEFS

Les généraux ne peuvent pas être soumis à des jets de perte à l'issue des combats dans ce jeu.