DESCRIPTION DES EVENEMENTS ALEATOIRES ALLIES

@ : doit être joué dans le tour si les conditions sont réunies. Est remis dans la pioche autrement.
£ : peut être gardé pour un tour ultérieur ou être remis dans la pioche
: ne peut se produire qu'une seule fois
¤ : est remis dans la pioche après utilisation ou est écarté volontairement par le joueur
$: l'événement doit être remis dans la pioche.
[nombre de marqueurs en jeu ; tour(s) auquel(s) le marqueur est placé dans la pioche]

A l'Ouest Rien de Nouveau	**A l'Ouest, rien de nouveau** ($) [2 ; 1et 2]. Aucun événement, le marqueur est remis aussitôt dans la pioche.
Assaut Héroïque	**Assaut héroïque** (£,¤) [3 ;1, 10 et 16]. Juste avant de lancer les dés pour le combat , l'attaquant peut jouer cet évènement et au choix : • infliger 2 points de dommage supplémentaires au défenseur, • obtenir un bonus de +2 sur sa table de maîtrise tactique, • infliger un malus de -2 sur la table de maîtrise tactique du défenseur. Il peut également annuler un marqueur défense héroïque du défenseur si celui-ci vient de le jouer.
Attaque Surprise	**Attaque surprise** (£,¤) [2 ;10 et 16]. Cet événement peut être joué au moment de la déclaration d'un combat. Il permet : • soit d'effectuer le combat avec une seule artillerie de corps et sans artillerie d'armée en attaque, le défenseur ne pouvant utiliser d'artillerie. • soit d'effectuer un combat d'exploitation sans que le défenseur ne puisse utiliser d'artillerie.
Belleau Wood	**Belleau Wood** (£,#) [1;3]. *Comme pour l'engagement à Cantigny, les combats du bois de Belleau contribuèrent à la bonne réputation des troupes américaines.* Cet événement peut être joué : • Lors de la phase de combat allemande, à l'issu d'un combat où l'unité de pointe est américaine et où l'hex du défenseur reste occupé par une unité américaine. • Lors de la phase de combat allié, à l'issu d'un combat où l'unité de pointe est américaine et où une unité américaine peut avancer après combat. Le moral américain augmente alors de un point.
Cantigny	**Cantigny** (@,#) [1;2]. *Le 28 mai, la 1ère Division américaine mena une action victorieuse dans le secteur de Cantigny (hors carte), et ceci malgré la volonté farouche des allemands de faire « plier » les américains.* Le joueur peut jouer cet événement au début de la phase de ravitaillement. Le moral de toutes les troupes américaines augmente de 1
Clémenceau	**Clemenceau** (£,#) [1 ;3]. *Après l'effondrement du chemin des Dames, Clemenceau dut monter à la tribune de l'assemblée pour défendre et conforter dans leur position Foch et Pétain.* Cet événement est joué au début de la phase de ravitaillement. Il permet au joueur allié de conserver un événement supplémentaire par tour jusqu'à la fin de la partie. Également, combiné avec l'événement « limogeage », il autorise l'abandon de la doctrine « Foch » et le passage à la doctrine « en évolution ». Enfin, il annule les modificateurs négatifs de l'événement « Fuite du gouvernement ».
Attaque Surprise	**Contre-attaque immédiate** (£,¤) [2 ; 1 et 3]. A l'issue d'un combat, le défenseur peut jouer cet événement et décider de lancer une contre-attaque immédiatement. Pour ce faire, il peut déplacer de la moitié de leur PM, toutes les unités amies pouvant entrer dans la ZdC d'au moins une unité ennemie venant de participer au combat. Les unités ne peuvent être déplacées que si elles terminent leur mouvement dans la ZdC d'une telle unité ennemie. Toutes les unités déplacées, et éventuellement l'unité venant de défendre, doivent alors attaquer. Le combat (ou les combats) se déroule(nt) classiquement, si ce n'est que les rôles du défenseur et de l'attaquant sont inversés et que l'artillerie ne peut être employée. Les résultats d'exploitation sont ignorés. A l'issue de la contre-attaque instantanée, l'attaquant reprend le cours normal du tour de jeu.
Défense Héroïque	**Défense héroïque** (£,¤) [3 ; 2 et 3]. Juste avant de lancer les dés pour le combat et après que l'attaquant ait annoncé l'intention d'utiliser un évènement aléatoire, le défenseur peut jouer cet évènement et au choix : • annuler un marqueur assaut héroïque de l'attaquant, • infliger 2 points de dommage supplémentaires à l'attaquant, • obtenir un bonus de +2 sur sa table de maîtrise tactique, • infliger un malus de -2 sur la table de maîtrise tactique de l'attaquant.
Espionnage ADFGVX	**Espionnage** (£,¤) [1;16]. Cet événement se joue au tout début de la phase de déclaration des offensives. Le joueur peut prendre connaissance des événements détenus par son adversaire.
Fuite du Gouvernement	**Fuite du gouvernement** (@,#) [1 ;3]. *Devant l'avance des troupes ennemies, le gouvernement français fuit sur Bordeaux.* Cet événement est joué dès qu'il est tiré. Si l'Allemand possède au minimum 30 points de victoire et si au moins une de ces unités a franchi la Marne, l'événement a lieu, le marqueur est retiré du jeu et les points de victoire augmentent de 5. Si les points de victoire sont compris entre 17 et 29 ou si les Allemands n'ont pas franchi la Marne, le marqueur est remis dans la pioche. Si le niveau de points de victoire est inférieur à 17, il n'y a aucune conséquence et le marqueur est retiré du jeu. Si l'événement a lieu, un marqueur **Limogeage** est retiré de la piste d'évolution de la doctrine, si il est présent. Si le joueur allié n'a pas encore atteint la case **Doctrine en évolution**, il devra tirer un nouvel événement « limogeage ».
Gouraud	**Gouraud** (£,#) [1;10]. Cet événement se joue au début de la phase de ravitaillement. Il ne peut pas être joué avant l'événement « Précision de la Doctrine » Le pion événement est placé côté verso sur un QG. Toutes les unités situées dans un rayon de 7 hex de ce QG bénéficient d'un bonus d'une colonne vers la gauche sur la TRC, en défense. De plus, les points de dommage infligés suite à un bombardement offensif allemand dans ce même rayon sont diminués de 3 pour la première séquence opérationnelle. Le pion est retiré du jeu à la fin du tour.
Prez- Morlais 2 15	**Groupement aérien** (£,#) [6 ; 3, 10 et 16]. Cet événement est joué lors de la phase de mise en place des renforts. Un groupement aérien arrive en renfort. Le joueur allié ne peut jouer qu'un seul événement de ce type par tour.

Légion russe (£,#) [1;2]. *La légion russe, formée de volontaires tsariste, eut un comportement héroïque lors de l'offensive allemande fin mai. Par son sacrifice, elle ferma la route de Paris aux troupes allemandes, laissant aux Français le temps de reformer un front.*
Le joueur peut jouer cet évènement à la fin d'une attaque allemande sur un hex. Les résultats normaux du combat sont annulés. A la place, le joueur allié élimine toutes ses unités en défense, sauf une qui est réduite à son dernier pas de perte. Le joueur allemand subit 1 perte, n'avance pas après combat et tous les résultats de maîtrise tactique sont ignorés.

Limogeage (£,#) [2 ;3]. *L'événement limogeage simule la destitution d'un général d'armée mais également la reprise en main des opérations par Foch ou Pétain.*
Cet événement est joué par l'Allié au début de la phase de ravitaillement. L'Allemand place le marqueur limogeage sur un QG allié de son choix. Toutes les unités alliées situées dans un rayon de sept hexagones de ce QG exclusivement subissent un malus de -1 sur la table de maîtrise tactique. A la fin du tour, le marqueur est placé sur la piste d'évolution de la doctrine.

Mangin (#,£) [1 ;3]. Le joueur allié peut jouer cet événement au début de sa phase de mouvement, un tour après le lancement d'une offensive allemande. Il peut alors immédiatement retirer de sa case **Réserve Stratégique** et placer sur la carte jusqu'à cinq divisions d'infanterie, cinq groupements de char et 4 supports (avions, QG et/ou artillerie). Toutes ces unités combattront sous la doctrine « Foch » le tour de leur arrivée sur la carte.
Les pions doivent être placés dans un rayon de 7 hex du dernier hex de point de victoire capturé par le joueur allemand, à trois hex ou plus d'une unité ennemie, et dans le rayon de commandement d'un QG ami.
Si de tels hex de placement n'existent pas, l'événement ne peut être joué ce tour-ci.
Le joueur allié devra effectuer durant le tour en cours au moins deux attaques avec les unités nouvellement rentrées en jeu, sous peine de faire gagner au joueur allemand deux points de victoire par attaque non effectuée. Le rapport de force de ces combats doit être au minimum de 1 contre 2.
Si avant la prochaine phase administrative, le joueur allié arrive à reprendre 1 hex de victoire à l'Allemand, celui-ci perd 2 points de victoire supplémentaires.
Cet événement peut se combiner avec « Radiogramme de la victoire » pour pouvoir être joué le tour même d'une offensive allemande.

Meilleure organisation (£,¤) [3 ; 3]. Cet événement peut être joué :
• au début de la phase de gestion des pistes de remplacements. Le joueur peut faire progresser immédiatement d'une case deux pions situés sur une même case de la piste de reconstruction ou de la piste de gestion des supports.
• au début de la phase d'arrivée des renforts : le joueur dispose d'un point de transport supplémentaire pour ce tour.

Offensive (£,#) [4 ; 10 et 16]. Ces événements permettent de lancer des offensives et sont joués à la phase de déclaration des offensives. Le marqueur quand il est joué, est placé côté verso sur la piste des points de victoire. L'Allié dispose de 4 marqueurs **offensive** :

Nom		Nbr d'artilleries d'armée	Bonus 1ere séquence	Bonus 2ème séquence	Bonus 3ème séquence	Objectif en PV
Deuxième bataille de la Marne	Marne 2PV +2/+1/0	1	+2	+1	0	2
Champagne	Champagne 5PV +1/0/0	2	+1	0	0	5
Ourcq	Ourcq 3PV +1/0/0	1	+1	0	0	3
Aisne	Aisne 4PV +1/0/0	1	+1	0	0	4

Pershing (£,#) [1;16]. *Le général Pershing a toujours milité pour l'emploi des forces américaines au sein d'une même armée.*
Cet événement est joué au début de la phase de ravitaillement. Il permet de faire rentrer en jeu le QG de la première Armée américaine (au verso de l'événement). Le pion peut être placé sur n'importe quel hex pouvant tracer une ligne de ravitaillement valide. A partir de cet instant, toutes les unités américaines qui ne se situent pas dans le rayon de commandement de ce QG sont désorganisées, quel que soit la phase de jeu. Les unités américaines peuvent par contre continuer à vérifier leur ravitaillement à partir de n'importe quel QG allié.
Toutes les unités américaines situées dans le rayon de commandement du QG américain voient leur moral augmenter de un point (pour un maximum de 6).
Le tour suivant l'entrée en jeu du QG américain et tous les tours suivants, le joueur allié lance un dé durant la phase de ravitaillement. Sur un résultat de 6, les unités américaines sont immédiatement retirées du jeu en vue de leur offensive en Argonne. Le dé est modifié par +1 si le joueur allié a capturé un ou plusieurs hex de victoire le tour précédent. S'il le désire, le joueur allié peut aussitôt remplacer les unités américaines qui quittent ainsi la carte par des unités alliées en case **Réserve Stratégique**, sur la base d'une division pour une division. Si une division de moral 2,3 ou 4 remplace une division d'élite américaine, elle peut être placée à la place de n'importe quel régiment de cette division d'élite.

Précision de la Doctrine (£,#) [1;10]. Cet événement se joue au début de la phase de ravitaillement. Il peut être joué uniquement si les événements « limogeage » et « Clemenceau » figurent sur la piste de Doctrine. Le joueur allié évoluera à présent en doctrine « Pétain ».

Radiogramme de la Victoire (£,#) [1 ;3]. *Le 3 juin 1918, le capitaine d'artillerie Painvin réussit à déchiffrer le Code allemand, permettant de localiser le lieu de la future offensive allemande sur le Matz.*
Cet événement ne peut être joué qu'associé à l 'événement Mangin, le tour même d'une offensive allemande.
Dès que le joueur allemand capture un hex de point de victoire, le joueur allié peut déployer les troupes prévues comme décrit dans l'événement **Mangin** pendant la phase de mouvement alliée de la séquence opérationnelle en cours. Si le joueur allemand ne capture aucun hex de point de victoire, les troupes arrivent lors de la phase de mouvement alliée de la troisième séquence opérationnelle.