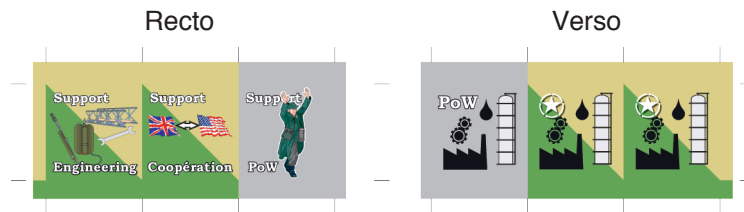


Règles optionnelles et nouveaux pions

3 pions sont parus dans Battles #3

Les voici pour ceux qui n'ont pas en leur possession cet excellent magazine.



Errata sur les pions



Le support Coopération ne devrait pas avoir de P sur son recto.

Ce support n'a donc pas besoin d'être dans un rayon de 3 hex ou moins d'un marqueur PLUTO.

Nouveaux supports

Ces supports qui favorisent légèrement le joueur allié peuvent soit être utilisés de manière optionnelle, soit dans le cadre de la règle d'attribution des camps.



Support POW – reddition : ce support doit être joué immédiatement quand il est tiré par le joueur allemand. Celui-ci doit lancer un dé pour chaque unité allemande sous un marqueur « non ravitaillé » et située à plus de 5 hex d'une unité amie ravitaillée. Sur un résultat de 4 à 6, l'unité prend une perte. De même, chaque unité allemande en Festung adjacente à une unité ennemie prend une perte sur un résultat au dé de 6.

Support génie : Le joueur allié peut utiliser ce support de deux façons, au choix du joueur :



- Franchissement des fleuves et rivières : à tout moment de son tour de jeu, le joueur allié peut placer ce support sur une unité amie adjacente à un fleuve ou une rivière. Ce support agit alors exactement comme un QG en mode ponton en annulant le cours d'eau pour le ravitaillement et le mouvement pour tous les côtés d'hex adjacent au support.

- Assaut de fortifications : Ce support est placé lors de la phase de combat allié sur une unité attaquant une Festung ou un hex de la ligne Siegfried. Le joueur allié recevra un bonus de +2 aux dés pour ce combat uniquement.

Ce support ne peut pas être utilisé en phase d'exploitation.

Règle optionnelle pour le support Réserve :

En utilisant cette règle, le support Réserve peut dorénavant être placé adjacent à une unité ennemie.

Attribution des camps

Si les joueurs le souhaitent (ou s'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord), ils peuvent déterminer leur camp en utilisant la règle suivante.

Chaque joueur choisit secrètement jusqu'à quatre règles optionnelles qu'il veut voir appliquer lors de la future partie. Chaque règle se voit attribuer un certain nombre de points (positif ou négatif) comme indiqué ci-dessous :

A - Les français parlent aux français :	-2
B - Conséquences aléatoires du Limogeage :	1
C - Parachutage sur les côtes simplifié :	0
D - Utilisation défensive des supports alliés :	5
E - Création volontaire des Kampfgrupp :	-3
F - Utilisation des bacs en Hollande :	-1
G - Der GroB Schlag (ou le Grand Coup) :	-1
H - Utilisation des V1 contre les ports :	-2
Support PoW :	2
Support Génie :	2
Règle optionnelle support Réserve :	4

Un joueur peut décider de ne choisir aucune règle optionnelle.

Le joueur qui totalise le moins de points se voit attribuer le camp allié. En cas d'égalité, le joueur ayant choisi le moins d'options se voit attribuer le camp allié. Si les joueurs n'arrivent toujours pas à se départager, il ne leur reste plus qu'à tirer leur camp au sort...

Exemple :

Le joueur A choisit les options A et la règle optionnelle sur le support Réserve, pour un total de 2 points.

Le joueur B choisit uniquement le support PoW, soit 2 points.

Les deux joueurs sont à égalité (2 points chacun), mais le joueur B n'a retenu qu'une option. Il jouera donc les Alliés.