

Erratas

(le 17/01/2007)

Règles de base :

page 11 : Maîtrise tactique total pour le défenseur (tableau)

Possibilité de déplacer deux unités *de combat* amies hors ZdC et situées dans un rayon de 3 hex du combat... (ajouter de combat)

page 12 : Maîtrise tactique partielle pour le défenseur (tableau)

Possibilité de déplacer une unité *de combat* amies hors ZdC et située dans un rayon de 3 hex du combat... (ajouter de combat)

page 13 : Avance après combat (12.4)

Remplacer empilés par associés.

Au delà du premier hex (celui du défenseur) de l'avance après combat, il est interdit de passer de ZdC en ZdC, à l'exception des régiments **associés** avec des Stosstruppen, qui ignorent les ZdC ennemies.

page 14 : Exploitation

Seules les unités de combat à pleine force et non désorganisées, *ayant participé au combat*, peuvent recevoir un marqueur *Exploitation*. (Rajouter *ayant participé au combat*)

page 15 : 15.2.2 Bombardement

Une artillerie d'armée en mode Bombardement ou une artillerie de corps ne peut participer qu'à un seul combat par phase de jeu, **uniquement en bombardement**. (Supprimer la fin de la phrase)

page 21 : règles spéciales (scénario le Matz)

En fin de paragraphe, le renvoi est 15.4.2 et non 13.4.2 (chars allemands)

page 24 : les renvois aux règles de la séquence de jeu de base détaillée sont décalés. Par exemple, au lieu de 6.0, il faut lire 8.0.

Règles avancées:

page 7 : exemple de jeu

Dans le texte, il convient d'inverser I^{ère} et XVIII^{ème}. Le texte devient donc :

Il ne peut cependant utiliser le QG de la XVIII^{ème} armée car un trajet valide ne peut être tracé jusqu'à ce QG, celui-ci étant dans le rayon de bombardement de l'artillerie d'armée française.

Par contre, le QG de la I^{ème} armée est utilisable.

page 12 : points de transport

Le joueur allié ne peut effectuer de mouvements stratégiques lors de la 1ère séquence opérationnelle du tour 1.

Piste de points de Victoire :

Deux noms de localités sont erronées. Il faut lire :

1925 Neufchelles

2023 Mareuil sur Ourcq

Evenements aléatoires alliés :

Offensive Champagne, l'objectif en PV est de 5 (comme indiqué sur le pion) et non 4.