ERRATA R130916

1 RÈGLES DE BASE

3.6. STATUT

Remplacer : "L'effet d'une carte **Statut** [...] vous l'avez posée."

Par : "Notez bien que certaines cartes **Statut** ne peuvent pas être utilisées lors de la même phase Action que celle de la pose. Ex : **CONSCRIPTION**, **RÉSISTANCE**, **FRANCE LIBRE**, etc."

5.3 RÉACTIONS

L'exemple page 7 comporte une erreur : le Japonais ne peut effectuer l'étape 4 puisqu'il a effectué le combat terrestre de la carte Riposte **ATTAQUE SURPRISE**. La précision à la fin de l'exemple 2 page 6 est donc bien correcte.

13.2.2 STATUT

Remplacer : "Son effet n'est disponible [...] de la carte."

Par : "Son effet est disponible immédiatement. Cependant, certaines cartes Statut telles que **RÉSISTANCE** ou **FRANCE LIBRE** ne pourront être utilisées que lors de la séquence suivante."

2 CARTES

2.1 ETATS-UNIS

BOMBARDIERS

À utiliser si vous avez une **armée** à 3 zones (maritimes ou terrestres) ou moins du QG d'une nation de l'Axe.

Cette nation doit défausser les 4 premières cartes de sa pioche.

BOMBARDIERS LOURDS

À utiliser si vous avez une **armée** à 2 zones (maritimes ou terrestres) ou moins du QG d'une nation de l'Axe.

Cette nation doit défausser les 5 premières cartes de sa pioche.

PRÊT-BAIL

1. Le **Royaume-Uni** peut immédiatement jouer une carte puis piocher une carte.
2. Après cela, vous (États-Unis) **pouvez** défausser les 3 premières cartes de votre pioche et replacer cette carte (**PRÊT-BAIL**) au sommet de votre pioche.

NOM DE CODE : NAVAJO

À utiliser lorsque le **Japon** utilise une carte ***Soutien***.

Défaussez les 2 premières cartes de votre pioche pour annuler l'effet de cette carte ***Soutien*** (mais pas l'éventuel coût associé).

Note : pour cet effet, la différence avec la version originale est volontaire.

2.2 UNION SOVIÉTIQUE

LE GÉNÉRAL HIVER

Éliminez jusqu'à 2 armées adverses qui occupent l'***Ukraine***, la ***Russie***, ***Moscou*** et/ou la ***Sibérie***.

PARACHUTISTES

À utiliser après **avoir déployé une escadre** ou **être intervenu** avec une escadre.

Défaussez une carte **Construire une armée** de votre main pour construire une armée dans une zone adjacente à cette escadre.

2.3 JAPON

ÎLES TRUK (anciennement CAMIONS)

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Toutes les armées japonaises adjacentes au *Pacifique centre* ainsi que toutes les flottes japonaises sont considérées comme ravitaillées pour **toute la séquence où cette carte est utilisée**.

2.4 ROYAUME-UNI

MARÉCHAL SMUTS

Recrutez une armée en *Afrique* et une flotte soit dans l'*Océan sud* soit dans l'*Océan Indien*.

LES ROUTES DE BIRMANIE

1. **Éliminez** une armée de l'Axe en *Chine*,
2. Puis **recrutez** une armée américaine disponible au *Sichuan*.

2.5 CARTE BONUS

TRAITÉ DE PAIX

Note : la différence de règle avec la version originale est volontaire.

MODIFICATIONS ET PRÉCISIONS

3 RÈGLES DE BASE

2.1 RÉSERVE

Par "si toutes les unités d'une nation sont en jeu", entendre "si toutes les unités d'un même type (armée ou flotte) d'une nation sont en jeu."

Note : pour ce point de règle, la différence avec la version originale est volontaire.

5.3 RÉACTIONS

Ajout de de l'auteur :

Des réactions identiques ne peuvent pas être déclenchées suite à un même élément déclencheur.

Exemple : vous ne pouvez pas déclencher l'effet de la carte Statut "Corps d'Artillerie de la Stavka" qu'une seule fois par bataille (mais bien plusieurs fois par séquence, dans des batailles différentes).

6. RAVITAILLEMENT

3ème paragraphe :

Remplacer : "Pour être ravitaillée, [...] de sa nation."

Par : "Pour être ravitaillée, une unité doit être sur une source de ravitaillement ou dans une zone adjacente à une unité ravitaillée de sa propre nation."

4 MISE À JOUR DE L'ENSEMBLE DES CARTES

En attendant une meilleure solution, nous avons mis à disposition les aides de jeu modifiées ainsi que des encadrés imprimables pour ceux qui souhaitent faire les modifications sur les cartes.

Vous trouverez les fichiers via le lien suivant :

http://www.asyncron.fr/classic/gamme-simulation/quartermaster

© ASYNCRON GAMES R130916