

Med

SIROCCO



LIVRET DE RÈGLES

1.0 LE JEU

Pouvant se jouer de 2 à 6 joueurs, le jeu se déroule en 22 tours appelés Engagements (ou Plis). Un Engagement se produit lors d'une Bataille ou d'un Convoi, les deux étant regroupés sous le nom d'Opération.

L'axe comprend les Italiens et les Allemands, toutes les autres nations faisant partie des Alliés. Un joueur combat pour l'un des deux camps lors d'une Opération.

Pendant la partie, les joueurs peuvent discuter pour désinformer, former des alliances, etc. mais il faut le faire devant tout le monde et sans montrer de carte. Il est interdit de quitter la table pour discuter.

Une partie dure 1 heure environ. Il est possible de faire plusieurs parties et d'additionner les scores. On peut aussi définir un nombre de parties à l'avance ou un nombre de points à atteindre.

Une carte défaussée retourne dans la pile Force. Une carte détruite est gardée par le joueur à l'origine de sa destruction et n'est jamais remise en jeu.

1.1 BUT DU JEU

Un joueur gagne des PV (Points de Victoire) pour chaque Opération qu'il remporte et pour chaque carte ennemie qu'il détruit (« coule »). Une carte Opération vaut de 1 à 7 PV. Une carte Force vaut de 1 à 5 PV. Voir également 3.4 Gagner le pli.

1.2 FIN DE LA PARTIE

A l'issue des 22 Opérations, chaque joueur compte les points de victoire (PV) qu'il a obtenus.

Si des joueurs sont à égalité, celui qui a remporté le plus d'Opérations est déclaré vainqueur.

Pour des matches en série, les joueurs peuvent écrire leurs scores et jouer plusieurs parties de rang. Le premier joueur à atteindre 75 PV ou plus à la fin d'une partie gagne.

1.3 PRÉPARATION

On désigne le joueur qui va distribuer les cartes. Celui-ci mélange les cartes Force, Bonus, Ravitaillement, Tempête & Spécial et en distribue 6 faces cachées à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pile Force. Le même joueur prend au hasard 22 cartes Opération et en fait une pile faces cachées.

1.4 SÉQUENCE DE JEU

A. 1^{er} joueur

Le joueur distribuant les cartes commence le premier Engagement, puis le joueur à sa gauche commence le second et ainsi de suite.

B. Annoncer l'Opération

Le 1^{er} joueur de l'Engagement retourne la carte supérieure de la pile des Opérations. Il annonce alors le type d'Opération qui va se produire (Convoi ou Bataille). Les joueurs suivent alors la procédure pour un Convoi ou une Bataille selon le type d'Opération.

C. Jouer ou défausser une carte

En respectant les règles spécifiques au type d'Opération, le 1^{er} joueur choisit **une** des options suivantes:

- jouer une carte de sa main. Il peut également jouer en plus, si autorisé, des cartes Bonus, Spécial, etc. (Il décide à ce moment dans quel camp il va jouer);
- défausser une carte;
- défausser toutes ses cartes.

Puis le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite.

D. Résoudre le combat

L'issue de l'Engagement est décidée après une (pour un Convoi) ou deux (pour une Bataille) rondes où chaque joueur a eu la possibilité de jouer. Il peut arriver que l'Engagement se finisse sur une égalité. Dans ce cas, il faut refaire la phase C pour la même Opération, en commençant par le joueur à la gauche du précédent 1^{er} joueur.

1.5 TAILLE DE LA MAIN

A la fin de chaque Engagement, les joueurs piochent des cartes dans la pile Force pour compléter leur main. Un joueur doit normalement avoir 6 cartes mais il est possible d'augmenter cette capacité grâce aux cartes Convoi jusqu'à un maximum de 9 cartes. Pour chaque cargo plein gagné (cargo rouge), la main augmente d'une carte. Pour 2 cargos à moitié plein (cargo moitié noir, moitié rouge), la main augmente d'une carte.

Les joueurs piochent des cartes dans l'ordre du jeu (dans le sens des aiguilles d'une montre), en commençant par le 1^{er} joueur. Quand la pile Force est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour former la nouvelle pile Force.

2.0 LES COMPOSANTS

En bas à droite de chaque carte est indiqué son numéro avec A pour les Alliés, X pour l'Axe, S pour Storm (Tempête) et O pour Opération.

2.1 LES CARTES OPERATION

En haut de la carte se trouve son nom (si le nom est marqué d'une cible, c'est une carte victime du destin voir 3.3).

En haut à gauche se trouve l'icône de ligne de flottaison d'un cargo, vide (noir), plein (rouge) ou à moitié plein (rouge et noir). *Note : Dans le cas d'une bataille, cela représente la victoire morale obtenue par l'obtention de la carte et les PV associés.*



En dessous à gauche est indiquée l'année de l'Opération (de 1940 à 1943), exemple : '42.

La photo de fond représente la nature de l'Opération : un Convoi (un bateau qui coule) ou une Bataille (un navire de guerre en action). Cette information est également écrite en rouge au milieu de la carte.

En bas à gauche se trouve la valeur de la carte (Points de Victoire : PV) sous la forme d'un icône de bateau coulant avec une valeur en rouge inscrite dessus (de 1 à 7).

En bas à droite se trouve le numéro de la carte.

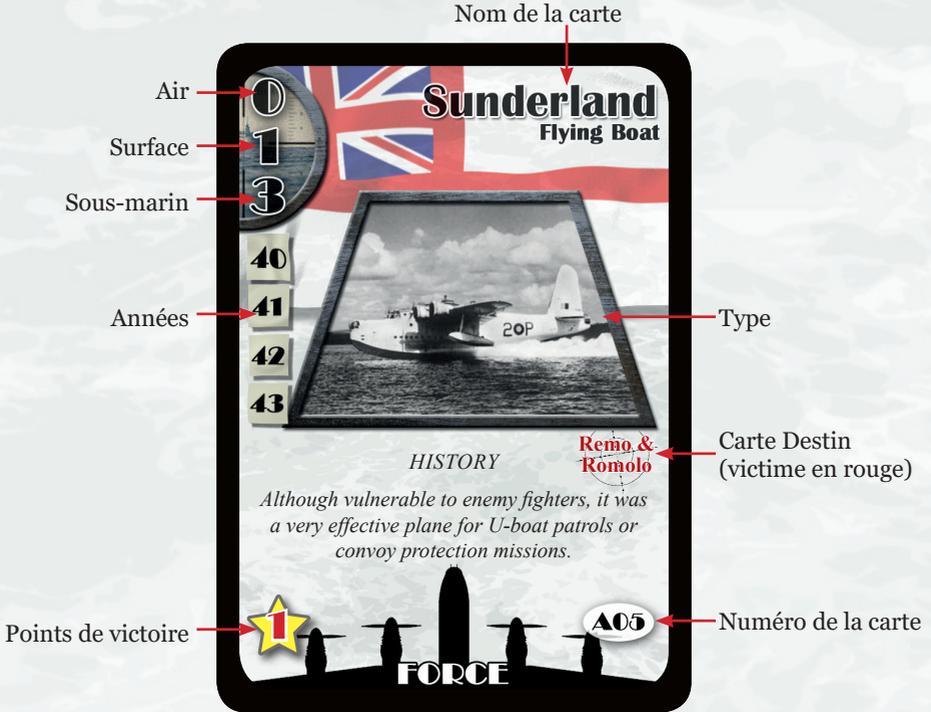
Les informations sur les cartes Convoi au milieu de la carte ont seulement un intérêt historique et n'ont pas d'incidence sur le jeu.

Les informations sur les cartes Bataille au milieu de la carte peuvent être utilisées si l'option 6.4 est retenue.

2.2 LES CARTES FORCE

En haut à droite de la carte se situe son nom (si le nom est marquée d'une cible, c'est une carte victime du destin, voir 3.3).

En haut à gauche se trouvent 3 valeurs différentes (l'une au-dessus de l'autre): le 1^{er} chiffre en haut représente la valeur de combat aérien (Air), le 2^{ème} chiffre représente la valeur de combat de surface (Surface), le 3^{ème} chiffre en bas représente la valeur de combat sous-marin (Sub).



Plus bas à gauche sont indiquées les années durant lesquelles on peut jouer cette carte (de 1940 à 1943), exemple : '42, '43.

Le drapeau en arrière-plan indique le camp de la carte. Les Alliés sont les Britanniques, les Américains, les Australiens, les Polonais, les Grecs et les Néerlandais. L'Axe est composé des Allemands et des Italiens (plus les Roumains pour la carte X55 *Romanian Fuel*).

La forme du cadre de la photo indique son type. Un cadre binoculaire indique une carte de surface. Un cadre rond (ou périscope) indique une carte sous-marine. Un cadre pyramidal indique une carte aérienne. Un cadre rectangulaire indique les 3 types précédents. La silhouette noire en bas de la carte (avion/aérien, sous-marin, navire/surface) indique également son type.

En bas à gauche se trouve la valeur de la carte (Points de Victoire : PV) sous la forme d'une croix ou d'une étoile avec une valeur en rouge inscrite dessus.

En bas à droite se trouve le numéro de la carte.

Les informations au milieu de la carte ont seulement un intérêt historique et n'ont pas d'incidence sur le jeu.

2.3 CARTES BONUS

Il y a 19 cartes Bonus dans le jeu. Les cartes Bonus sont identifiées par le mot BONUS à la place des PV et de la silhouette noire. Une carte Bonus peut être jouée seule (si la carte le permet) ou en plus d'une carte Force lors de n'importe quel type d'Opération. Les cartes Bonus de l'Axis ne peuvent être jouées qu'avec des cartes de la même nation (même drapeau). La carte X54 **Damage** peut être jouée sur n'importe quelle carte Force alliée. Les cartes Bonus alliés peuvent être jouées avec n'importe quelle carte du même camp (quel que soit le pays ; on peut par exemple jouer un bonus américain sur une carte britannique). La carte A53 **Missed!** peut être jouée sur n'importe quelle carte Force de l'Axis.

On peut jouer autant de cartes Bonus que l'on veut lors d'un Engagement tant que leurs restrictions sont respectées.

Une carte Bonus ne peut être jouée qu'avec une carte Force du même type (aérien, surface ou sous-marin, en fonction de la forme du cadre photo). Une carte Force peut bénéficier de plusieurs cartes Bonus.



2.4 CARTES RAVITAILLEMENT, TEMPÊTE & SPÉCIAL

Il y a 15 cartes Ravitaillement, Tempête et Spécial, respectivement identifiées par les mots SUPPLY, STORM et SPECIAL à la place des icônes de PV au bas des cartes :

SUPPLY	STORM	SPECIAL
Medway	Sirocco	Raid on La Spezia
Remo & Romolo	Fog	Ultra
	Explosion	Admiral Cunningham
	Lost	Romanian Fuel
	Night action	Admiral Iachino
	Bomb alley	B-Dienst
	Shallows	

On peut jouer autant de cartes Ravitaillement, Tempête et Spécial que l'on veut en plus de sa carte Force. Si un joueur a 2 cartes de différents camps mais avec le même effet (par exemple, **Raid on La Spezia** et **Romanian fuel**), il ne peut en jouer qu'un par Engagement. Les cartes Tempête et Spécial sont toujours défaussées après usage, elles ne sont jamais détruites. Les cartes Ravitaillement suivent le sort des cartes Force de leur camp (voir 2.41).

2.41 Cartes Ravitaillement (Medway – Remo & Romolo)

Une carte Ravitaillement peut être jouée seule ou avec une carte Force. La carte Ravitaillement n'a pas de valeur de combat et n'a pas d'effet sur l'Engagement. Quand l'Engagement est fini, le joueur qui a posé une carte de ce type peut reprendre une carte avec un cadre binoculaire (navire) de son camp si celui-ci a gagné l'Engagement. La carte Ravitaillement est défaussée et la carte récupérée compte dans la main du joueur. Celle-ci peut avoir été jouée par un autre joueur.

Si la carte Ravitaillement fait partie du camp perdant, elle est détruite comme les autres cartes Force de ce camp.

2.42 Raid on La Spezia

Cette carte peut être jouée seule ou avec une autre carte Force alliée de surface lors d'un Engagement de surface ou combiné. Une fois cette carte jouée, tous les joueurs après vous ne peuvent jouer que des cartes Alliés ou se défausser. On défausse cette carte après l'Engagement.

Cette carte n'a d'effet que durant la première ronde d'une Bataille.

2.43 Romanian fuel

Cette carte peut être jouée seule ou avec une autre carte Force de l'Axe de surface lors d'un Engagement de surface ou combiné. Une fois cette carte jouée, tous les joueurs après vous ne peuvent jouer que des cartes de l'Axe ou se défausser. On défausse cette carte après l'Engagement.

Cette carte n'a d'effet que durant la première ronde d'une Bataille.

2.44 Sirocco

Cette carte peut être jouée en plus de sa carte Force. Après avoir jouée cette carte, le joueur de la carte **Sirocco** lance un dé. De 1 à 3, il choisit un joueur dont on annule le tour de jeu. Si ce joueur a déjà joué, on défausse les cartes qu'il a déjà jouées. S'il n'a pas encore joué, on passe son tour. De 4 à 6, le joueur de la carte Sirocco donne cette carte à son voisin de gauche qui doit l'utiliser à la fin de son tour de jeu (soit en la jouant, soit en la défaussant).

On défausse la carte Sirocco à la fin de l'Engagement ou après avoir annulé le tour de jeu d'un joueur.

Si une carte Spécial ou Tempête est défaussée à cause de la carte **Sirocco**, ses effets sont annulés pour le restant de l'Engagement. Par exemple, si l'**Amiral Iachino** a été utilisé pour changer le type d'Engagement de sous-marin à combiné, et que sa carte a été défaussée à cause d'une carte Sirocco, on revient au type d'Engagement sous-marin.

2.45 Cartes Renseignement (Ultra – B-Dienst)

Chaque camp dispose d'une carte Renseignement. Elle est jouée à la place d'une carte Force. Cela permet à celui qui l'a jouée de rejouer après tous les autres joueurs. Quand tout le monde a joué, le joueur doit poser une carte

du même camp que sa carte Renseignement. Les joueurs qui doivent lancer des dés le font à ce moment. Si le joueur choisit de ne pas jouer, la carte Renseignement est défaussée. S'il y a égalité pour le combat, le joueur qui joue cette carte perd le combat (voir égalité de combat). Il est possible que le joueur ayant joué la carte Renseignement perde sa ronde de jeu supplémentaire si une carte **Sirocco**, **Raid on La Spezia** ou **Romanian Fuel** l'empêche de jouer.

Lors une Bataille, une carte Renseignement ne peut être jouée que durant la première ronde.

2.46 Admiral Iachino – Admiral Cunningham

Il y a une carte Amiral dans chaque camp. On peut jouer cette carte en plus de sa carte Force. Quand on la joue, on peut faire une de ces deux actions :

- A. jouer une carte Force (et des cartes Bonus ou Spéciales) comme précédemment et changer le type de l'Engagement pour un type combiné (cela affecte tous les joueurs de l'Engagement)

OU

- B. Jouer 2 cartes Force (et des cartes Bonus ou Spéciales). Cela n'affecte que le joueur.

On défausse la carte Amiral à la fin de l'Engagement. Un amiral ne peut changer le type d'Engagement que pour un type combiné (il ne peut pas changer un Engagement aérien en Engagement sous-marin par exemple).

2.47 Explosion

Pendant une Bataille, cette carte Tempête impacte seulement la carte Force (et les cartes Bonus/Ravitaillement associées) jouée pendant la même ronde (et non pas les deux rondes d'une Bataille).

2.48 Bomb alley

Si Bomb alley est utilisée sur une carte Force pendant l'Opération O32, O34, O36 ou O38, on double d'abord la valeur aérienne de la carte Force (grâce à la carte Tempête Bomb alley) puis on ajoute 1 à la valeur aérienne de la carte Force (pour la carte Opération en cours) pour obtenir la valeur aérienne finale.

3.0 L'ENGAGEMENT

1^{er} joueur

Le joueur qui débute l'Engagement retourne la carte au sommet de la pile Opération et annonce le type d'Opération. Puis, en suivant le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose une carte.

3.1 CONVOI

Engagement

Après avoir vu que l'Opération est un Convoi, le premier joueur annonce le type d'Engagement. Il y a 3 types : aérien, surface et sous-marin. Le joueur peut aussi déclarer un Engagement combiné, auquel cas les valeurs de combat des 3 types sont cumulées.

La situation

Cet Engagement se déroule lors de l'escorte d'un Convoi.

L'année

Seules les cartes Force qui correspondent à cette année peuvent être jouées lors de cet Engagement.

Jouer des cartes

Un joueur **peut** poser une carte face visible lors de son Engagement. Mais il n'est pas obligé de le faire même si l'une de ses cartes peut être posée. En plus d'une carte Force, on peut jouer face visible des cartes Bonus, Tempête, Spécial ou Ravitaillement.

Cependant, on ne peut jouer que des cartes du même camp.

Si on joue une carte illégale (par exemple, l'année ne correspond pas), on doit la reprendre en main et en jouer une autre qui convient. Si l'on s'aperçoit qu'une carte illégale a été jouée précédemment durant l'Engagement, on la défausse immédiatement et elle n'affecte pas le combat.

Défausser une carte

Si un joueur ne **veut** pas poser de carte, il **doit** se défausser de n'importe quelle carte ou de toutes ses cartes.

3.2 BATAILLE

La situation

Une Bataille représente un affrontement militaire entre différents bâtiments de guerre.

L'année

Seules les cartes Force qui correspondent à cette année peuvent être jouées lors de cet Engagement.

Jouer des cartes

Une Bataille dure 2 rondes. Une Bataille est toujours un Engagement combiné.

Lors de la 1^{ère} ronde, en commençant par le premier joueur, chaque joueur **doit** poser une carte face visible. En plus d'une carte Force, on peut jouer face visible des cartes Bonus, Tempête, Spécial ou Ravitaillement. Cependant, on ne peut jouer que des cartes du même camp.

Puis, en commençant par le 1^{er} joueur, chaque joueur pioche une carte dans la pile Force et le 1^{er} joueur commence la 2^{ème} ronde. Chaque joueur **doit** jouer une carte face cachée. En plus d'une carte Force, on peut jouer face cachée des cartes Bonus, Tempête, Spécial ou Ravitaillement. Cependant, un joueur ne peut jouer que des cartes du même camp que sa 1^{ère} ronde. Une fois que chaque joueur a fait son choix, on retourne les cartes et l'Engagement est résolu (3.4).

Si on joue une carte illégale lors de la 1^{ère} ronde, on doit la reprendre en main et en jouer une autre qui convient. Si l'on s'aperçoit qu'une carte illégale a été jouée précédemment durant l'Engagement, on la défausse immédiatement et elle n'affecte pas le combat.

Si on joue une carte illégale lors de la 2^{ème} ronde (par exemple, l'année ne correspond pas), après que les cartes aient été retournées, la carte interdite est défaussée et elle n'affecte pas le combat (elle peut tromper les autres joueurs).

Les cartes Tempête doivent toujours être jouées face visible sauf S05 Renegade.

Défausser une carte

Si un joueur n'a que des cartes illégales à la 1^{ère} ronde, il doit se défausser de toutes ses cartes et ne prend pas part à l'Engagement. Si un joueur n'a que des cartes illégales à la 2^{ème} ronde, il joue n'importe quelle carte face cachée et continue d'avoir une influence sur l'Engagement.

3.3 VICTIME DU DESTIN

Une carte qui indique une autre carte dans une cible sous son image est une carte Destin. Cela veut dire qu'elle est destinée à détruire ou à endommager sérieusement la carte indiquée (la victime). Une victime a toujours son nom écrit en rouge.

Si l'Engagement est un Convoi et que l'on joue une carte Destin après la carte de sa victime dans l'Engagement en cours, la victime est immédiatement détruite. Si une carte Destin est jouée et que la victime apparaît plus tard dans l'Engagement, cela n'a aucun effet.

Si l'Engagement est une Bataille, la victime est détruite au moment où un joueur s'en aperçoit (peu importe l'ordre d'apparition).

Dans les deux cas, on retire la carte Force de la victime de l'Engagement et on la place face cachée devant le joueur qui a posé la carte Destin (elle compte dans ses PV). On la défausse si la carte visée est une carte Bonus.

Si la victime est une Opération et que l'Engagement a lieu pour cette Opération, on double alors la valeur de combat de la carte Destin au lieu de détruire l'Opération (si la valeur est un ?, on double la valeur du dé). On ne double pas la valeur des cartes Bonus, Spécial ou Tempête associées à la carte Destin.

Quand une carte Destin est jouée, le nom de la victime doit être annoncé.

Une carte Destin détruit sa victime même si elle a une valeur de combat 0.

Si la victime avait une carte Bonus, la carte Bonus est défaussée.

3.4 ISSUE DE L'ENGAGEMENT

Un Engagement se finit :

- Pour un Convoi : quand le dernier joueur de l'Engagement a joué ou s'est défaussé.
- Pour une Bataille : quand les joueurs ont retourné leurs cartes Force.

Les cartes Force ont une valeur de combat allant de 0 à 6. Même si une carte a une valeur de 0, on peut la jouer.

Si une carte a un ? à la place d'un chiffre, le joueur qui a posé cette carte lancera un dé à la fin de l'Engagement pour déterminer la valeur de combat. Il ne lance le dé que quand toutes les

cartes ont été jouées. Si une carte a 2 ?, le joueur lance 2 dés et en fait la somme. Si l'Engagement est de type combiné, le joueur lance le dé pour chaque ? sur sa carte.

On additionne les valeurs de combat de chaque camp. La valeur de combat utilisée est celle du type déclaré au début de l'Engagement pour un Convoi (aérien, surface ou sous-marin) ou combiné pour une Bataille. Si l'Engagement est de type combiné, il faut prendre en compte les 3 valeurs de combat. Le camp avec le plus fort total remporte l'Engagement et les cartes de l'autre camp sont détruites.

Gagner le pli

Le joueur du camp vainqueur qui a joué la carte avec la plus forte valeur de combat gagne le pli.

Il place la carte Opération devant lui (face visible) avec en dessous (face cachée) les cartes Force du camp perdant (excepté les cartes Bonus, Tempête et Spécial qui sont défaussées). Les autres cartes du camp vainqueur sont défaussées avec les cartes Bonus, Tempête et Spécial. Chaque pli gagné est placé à côté du précédent. Les cartes sous la carte Opération doivent rester cachées et les autres joueurs ne peuvent pas les regarder.

Egalité

S'il y a égalité entre plusieurs joueurs du camp vainqueur pour la carte de plus forte valeur, le pli va au joueur qui a joué en premier.

S'il y a égalité entre les 2 camps, les cartes qui ont été jouées sont placées sous la carte Opération et la même Opération continue dans les mêmes conditions (nombre de rondes, ...).

Les joueurs piochent des cartes normalement (voir 1.5) et le nouveau premier joueur commence. Les cartes de la ronde précédente n'affectent pas la nouvelle ronde. Un Engagement peut se dérouler sur plusieurs rondes en cas d'égalités multiples. Un joueur peut changer de camp lors d'une ronde supplémentaire.

Le gagnant prend la carte Opération et les cartes Force/Ravitaillement du camp perdant (les cartes de cette ronde et des précédentes) et défausse les autres cartes (Bonus, Tempête et Spécial).

Les effets des cartes Bonus, Tempête et Spécial ne durent pas d'un Engagement à un autre.

Les cartes placée sous une carte Opération ne peuvent pas être les victimes d'une carte Destin jouée lors d'une ronde postérieure.

Si une carte Ravitaillement est en jeu, on attend la fin de l'Engagement avant d'en appliquer les effets. Si la carte Ravitaillement est du côté vainqueur, le joueur qui a jouée la carte Ravitaillement peut reprendre une carte comme précédemment, même si elle a été jouée lors d'une ronde précédente de l'Engagement.

Pas de combat

S'il n'y a pas de carte en jeu à la fin de l'Engagement ou que des cartes avec une valeur de combat de 0, personne ne remporte l'Engagement et la carte Opération est défaussée. S'il y a dessous des cartes d'un tour précédent, elles sont défaussées.

4.0 RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Un Engagement se déroule maintenant en 2 rondes. Les joueurs doivent respecter les règles spécifiques au type d'Engagement en cours :

	1 ^{ère} ronde	2 ^{ème} ronde
Convoi	Face visible	Face visible
Bataille	Face visible	Face cachée

Chaque joueur joue 2 fois pour cet Engagement. Les joueurs piochent des cartes à la fin de chaque ronde. Lors de la 1^{ère} ronde, le joueur A joue, le joueur B joue, puis ils piochent des cartes. A la 2^{ème} ronde, le joueur A joue, le joueur B joue, on détermine l'issue de l'Engagement et les 2 joueurs piochent des cartes.

Considérez votre 1^{ère} ronde comme séparé de votre 2^{ème} ronde. Le gagnant du pli est celui qui a obtenu la valeur de combat la plus élevée (lors d'une seule ronde) dans le camp vainqueur. S'il y a égalité entre les 2 camps, les cartes déjà jouées sont placées sous l'Opération et la même Opération continue dans les mêmes conditions (nombre de rounds, ...).

Il n'est pas permis de changer de camp entre les 2 rondes.

Il est possible de changer de camp entre 2 Engagements (même si c'est la même Opération en cas d'égalité).

Les effets des cartes Raid on La Spezia ou Romanian fuel durent les 2 rondes. La carte Sirocco peut passer d'une ronde à l'autre. S'il y a égalité, on continue avec 2 nouvelles rondes (les cartes déjà jouées sont placées sous la carte Opération).

5.0 RÈGLES AVANCÉES

On joue avec les 44 cartes Opération. Le 1^{er} joueur pioche 2 cartes Opération et choisit celle qu'il met en jeu (l'autre est défaussée). La partie dure toujours 22 Opérations.

Le joueur qui a gagné le pli doit partager la carte Opération et les cartes Force du camp perdant avec les autres joueurs du camp vainqueur. Il partage les cartes à son gré entre les joueurs concernés. Si un Engagement s'est déroulé sur plusieurs rondes, il ne partage qu'avec les joueurs vainqueurs de la ronde finale.

Chaque joueur du camp vainqueur (de la 2^{ème} ronde en cas de Bataille) doit recevoir au moins une carte avant qu'un autre joueur reçoive une seconde carte. Chaque joueur du camp vainqueur doit recevoir au moins 2 cartes avant qu'un autre joueur reçoive une troisième carte, et ainsi de suite.

On ne peut recevoir de carte que si l'on a joué une carte Force avec une valeur de combat de 1 ou plus. Si un joueur du camp vainqueur a été touché par une carte Sirocco, ou a été victime d'une carte Destin, il ne reçoit pas de carte.

Si un joueur joue une carte Destin contre une victime, cette carte (victime) n'entre pas dans le partage.

6.0 RÈGLES OPTIONNELLES

6.1 CAMPS PENDANT UNE BATAILLE

Changement en 3.2.

Des cartes des deux camps peuvent être jouées par le même joueur entre les deux rondes. L'Engagement est alors résolu normalement (3.4). Ainsi, si un joueur choisit de jouer deux cartes Force de camps différents, il réduit ses chances de gagner le pli mais augmente ses chances de participer au partage du pli.

6.2 LONGUEUR DE LA PARTIE

Changement en 1.0 & 5.0.

Pour des parties plus courtes, les joueurs doivent tous s'accorder pour ne jouer que seulement 15 ou même 10 cartes Opérations.

6.3 PARTIE PLUS RAPIDE

Considérez toutes les cartes Bataille comme des Convois.

6.4 HISTORICITÉ

Changement en 3.0.

Si l'Engagement est une Bataille, le type d'Opération est défini par ce qui est écrit au milieu de la carte Bataille.

Par exemple, pour la Bataille de la carte O28, le type d'Opérations devra être Aérien & Surface.

TRADUCTION DES CARTES

O32, O34, O36, O38 : Pendant la résolution du Combat, si le type d'Engagement est aérien ou combiné, les valeurs aériennes de toutes les cartes (après Bonus éventuels) reçoivent +1.

S01: A jouer à la fin de votre ronde et lancez un dé :

- 1 - 3: Choisissez un joueur. Le joueur choisi ne peut pas jouer cette ronde-ci (s'il a déjà joué, défaussez sa(ses) carte(s)).

- 4 - 6: Passez la carte Sirocco au prochain joueur, qui doit l'utiliser à la fin de son tour de jeu.

S02: A jouer à n'importe quel moment.

Choisissez 2 cartes de votre main et échangez-les au hasard avec 1 carte de deux autres joueurs.

S03: A jouer avant la résolution de l'Engagement. Lancer 2 dés à 6 faces.

- si le résultat est inférieur à 7, la carte Force de votre voisin de droite est détruite.

- si le résultat est supérieur à 7, la carte Force de votre voisin de gauche est détruite.

- Si le résultat est de 7, une de vos cartes en main est détruite au hasard.

S04: A jouer avant la résolution de l'Engagement. Cette carte annule une carte Bonus.

S05: A jouer lors de la 2^{ème} ronde d'une Bataille, face cachée. Vous pouvez changer de camp quand vous posez votre carte cachée.

S06: A jouer avant la résolution de l'Engagement. Doubler la valeur Aérienne d'une carte Force (en incluant les cartes bonus associées). ? devient ??

S07: A jouer à la fin de votre ronde (écrit faussement «fin de la ronde» sur la carte). Défausser toutes les cartes de type sous-marin. Aucun joueur après vous ne peut jouer de cartes avec un périscope lors de cette ronde. Ne peut pas être jouée lors de la 2^{ème} ronde d'une Bataille.

REMERCIEMENTS

Laurent Closier

François-Xavier Euzet

Arnaud Delaunay

Angus Clarke

Yves Le Quellec

Tous les joueurs de conventions qui ont joué et soutenu ce jeu !

CREDITS

Conception : Florent Coupeau

Système original : Ben Knight

Graphismes: Christophe Gentil-Perret & Ludovic Lassalle