

Errata, précisions et règles optionnelles pour *Opération Fortitude*

1 - Rajout (conditions de victoire)

Au moment où un des joueurs reste sans espions (tous tués ou capturés), il a perdu la partie.

Note : ce qui fait trois façons de remporter la victoire.

4 - Rajout à l'avant dernier paragraphe après « ...puis il les fait agir ».

Il peut arriver que les joueurs cachent deux espions dans la même case sur la carte géographique. Quand un joueur révèle un espion caché, l'autre joueur doit révéler si un de ses espions se trouve dans la même case. Les deux espions combattent alors.

5.1 - Rajout après le dernier tîret

- Un espion historique qui est passé sur le damier peut ré-entrer sur la carte géographique dans n'importe quelle autre phase du damier. Il ne bouge pas et passe simplement sur la case correspondante de la carte géographique, si celle-ci **n'est pas occupée**. Quand il y arrive il ne peut pas bouger.

5.2 - Rajout après le second tîret

- Si deux espions sont engagés dans la même case, un autre espion ne peut pas tenter de rentrer dans cette case.

5.6 - Rajout à la fin

Quand toutes les cartes ont été tirées, battez le jeu et recommencez à tirer.

6.2 - Correction.

Troisième tîret : il faut lire « case » et non « hexagone ».

6.3 - Rajout après le troisième tîret

- Si un espion entre dans une case contenant un espion ennemi caché durant le placement initial, alors cet espion est révélé et les deux espions doivent combattre.

6.5 - Précision : ajouter au second tîret

- l'espion ennemi capturé est retiré du jeu de façon **permanente**.

6.7 - Règle optionnelle

Un espion capturé peut être caché par le joueur ennemi dans une case de la carte géographique qu'il note secrètement. Si durant son mouvement un espion ami entre dans cette case, il libère alors l'espion capturé.

6.8 - Règle optionnelle

Quand toutes les cartes ont été tirées, avant de battre le jeu rajouter la phase suivante :

Echange de prisonniers

Si chacun des joueurs a capturé un espion ennemi, ces espions sont échangés, un des joueurs jette **1d6** et consulte la table ci-dessous.

1 - Les deux espions vont bien et les joueurs les remettent en jeu sur des positions secrètes.

2 - Fusillade durant l'échange, les espions sont morts, aucun point de marqué.

3 - Fusillade durant l'échange, l'espion allié est vivant, pas l'allemand. Le joueur allié marque 1 point.

4 - Fusillade durant l'échange, l'espion allemand est vivant, pas l'allié. Le joueur allemand marque 1 point.

5 - Fusillade durant l'échange, l'espion allié est blessé, pas l'allemand. Aucun point de marqué.

6 - Fusillade durant l'échange, l'espion allemand est blessé, pas l'allié. Aucun point de marqué.