

BROUILLARD DE GUERRE

Les quelques règles qui suivent sont destinées à ajouter un peu d'imprévisibilité dans le placement et le mouvement des unités à Landships !. vous aurez juste besoin de découper et coller les pions leurre fournis à la fin de ces règles.

Les marqueurs leurre ont un recto identiques et un verso qui diffère selon si le marqueur représente une unité réelle ou pas. Le repérage diffère légèrement selon que vous utilisez les règles de Landships ! ou d'Infernal Machines.

Landships !

Le repérage dépend du type de l'unité prise pour cible.

Le joueur qui décide de faire un repérage indique le pion (unité ou marqueur Leurre) qui tente le repérage et le pion qu'il tente de repérer. Le joueur dont le pion est la cible d'un test de repérage indique à son adversaire le type d'unité correspond au pion. Si le pion est en réalité un leurre, le joueur peut indiquer le type d'unité qu'il souhaite à son adversaire. Si le repérage est réussi, le joueur l'ayant tenté peut décider ou non d'appliquer le résultat. Il ne peut appliquer le résultat que si le pion qui vient de tenter le repérage est une unité réelle. L'unité qui vient de se faire repérer est retournée.

Infernal Machines

Le repérage est dans ce cas dépendant d'un jet de dé.

Le joueur qui décide de faire un repérage indique le pion (unité ou marqueur Leurre) qui tente le repérage et le pion qu'il tente de repérer. Si le jet de dé réussit, le joueur l'ayant tenté peut décider ou non d'appliquer le résultat. Il ne peut appliquer le résultat que si le pion qui vient de tenter le repérage est une unité réelle. L'unité qui vient de se faire repérer est retournée.

Note : un joueur peut tenter des repérages pour faire croire qu'il possède une unité réelle tout comme il peut tout aussi bien décider de ne pas appliquer le résultat du test de repérage pour faire croire que son pion est un leurre. De même, dans le cas de Landships !, les joueurs dont le pion est la cible d'un test de repérage, et qui est en réalité un leurre,

Lorsqu'un marqueur est retourné et qu'il s'agit d'un leurre il est immédiatement retiré du jeu. Lorsqu'un marqueur est retourné et qu'il s'agit ne s'agit pas d'un leurre, il est immédiatement remplacé par l'unité correspondante.

Une unité qui fait feu perd son marqueur leurre. Si elle disparaît aux yeux de son adversaire, il est possible de la remplacer à nouveau par un pion leurre.