

Marqueurs d'embuscade

Précisions 2.1

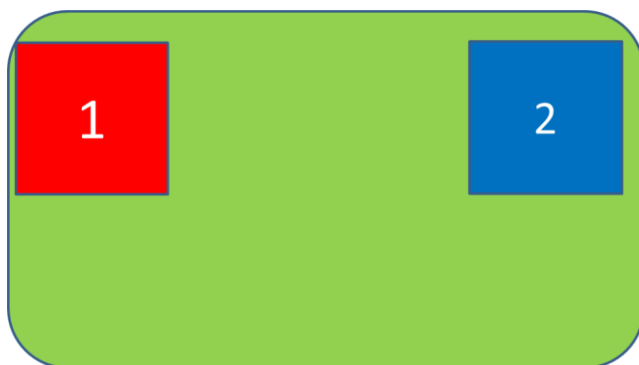
- *Interpénétration page 43*
- *Découvrir une embuscade page 70*

Questions :

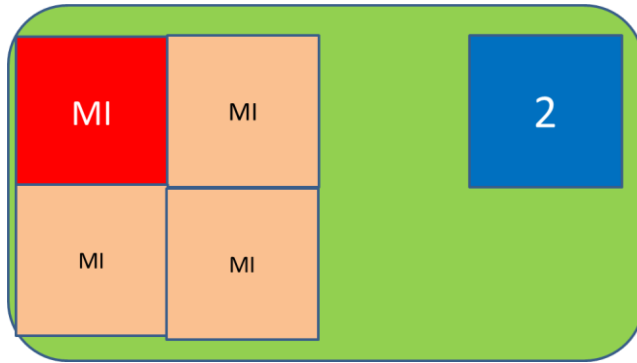
1. Comment gérer l'interpénétration des marqueurs d'embuscade par les troupes amies ?
2. Comment gérer la révélation successive de marqueurs d'embuscade occupant le même terrain ?

Réponses :

1. Il est possible d'interpénétrer des marqueurs d'embuscade amis sous les conditions suivantes :
 - a. Dans tous les cas, l'embuscade correspondant au marqueur interpénétré doit être entièrement révélée conformément aux dispositions de la découverte d'embuscade (page 70); s'il s'agit d'un leurre le doute est immédiatement levé ;
 - b. Le mouvement d'interpénétration s'effectue ensuite en respectant toutes les dispositions de la règle générale (décrite page 43) concernant les interpénétrations autorisées et l'ajustement des positions.
2. Dans le cas où 2 ou 3 marqueurs d'embuscade sont placés dans le même terrain, il est impératif qu'il y ait suffisamment de place pour disposer physiquement la totalité des troupes de ces 2 ou 3 embuscades. En aucun cas, et à aucun moment ces troupes ne peuvent se chevaucher ou s'interpénétrer dans leur déploiement initial, même si leurs marqueurs sont révélés successivement. Par exemple,
 - a. Soit une plantation de 4 UD X 2 UD, dans laquelle un joueur place 2 marqueurs représentant respectivement, pour le marqueur 1 = 4 MI et pour le marqueur 2 = 4 archers,



- b. Si le joueur choisit de révéler d'abord l'embuscade 1 comme suit :



c. La seule façon réglementaire de déployer par la suite les 4 archers de l'embuscade 2 est la suivante :

