Nous sommes conscient que Fields of Fire introduit un certain nombre de concepts, de termes et de fonctions de jeu qui sont nouveaux à la plupart d'entre nous. Afin d'aider les joueurs à assimiler toutes ces nouveautés et à jouer le plus rapidement et avec le moins de peine possible, nous vous offrons cet Exemple de Jeu pour votre apprentissage et votre plaisir. Avant de commencer avec l'Exemple de Jeu lui-même, nous incluons une section contenant des trucs provenant du concepteur du jeu, Ben Hull, pour vous donner un coup de main avec la planification de votre mission initiale et l'allocation des soutiens/assets tout au long des missions. Nous aimerions remercier Andy Lewis, qui a joué cette mission, Gene Billingsley, à qui l'on doit la mise en page, l'édition et occasionnellement les annotations, et les concepteurs/développeurs Ben Hull et Dick Vohlers qui nous ont offert leurs vues, corrections et suggestions. Et nous aimerions remercier les joueurs d'avoir acheté Fields of Fire. Nous espérons que cet exemple illustré augmentera votre plaisir de jeu.

- Vos amis de GMT Games -

Trucs de Ben :

Voici quelques brèves pensées et trucs comme point de départ pour vous aider à conceptualiser l'utilisation des unités et des assets pour votre première mission de *Fields of Fire* (WWII - Mission 1) :

Plan offensif de base

Une compagnie possède 3 éléments de manœuvre, les trois sections d'infanterie. Celles-ci reçoivent les trois tâches de bases : effort principal, attaque de soutien et réserve. Lorsque vous regardez la carte générale, déterminez le terrain le plus défendable (facteur de couvert & dissimulation le plus élevé) pour y placer vos objectifs et votre position d'attaque. Déterminez le chemin le mieux couvert pour attaquer la position comme route planifiée pour l'effort principal. La seconde meilleure route est pour l'attaque de soutien. La réserve reste en arrière jusqu'à ce qu'on en ait besoin.

L'état major de compagnie
Le QG de compagnie (CO HQ) doit être dans une position pour aider soit l'effort principal ou les attaques de soutien. J'aime garder mon observateur avancé avec le QG de compagnie s'il y a un bon terrain pour y placer un poste d'observation. Si vous rencontrez trop de terrain ouvert, vous pouvez rattacher un observateur avancé à un QG de section (PLT HQ), mais ceci est un peu risqué.

Les observateurs avancés viennent toujours avec leur propre radio, par conséquent ne vous embêtez pas à leur en donner un de votre réseau tactique de compagnie.

Le commandant en second (XO) ne devra jamais se trouver sur la même carte qu'un QG de compagnie, parce que le commandant en second prend le contrôle si le QG de compagnie est mis hors d'action. J'aime l'utiliser pour conduire la section de mortiers. J'essaye de conserver la section de mortiers dans une position centrale pour être capable de soutenir autant de portion de la carte que possible.

Le 1er sergent de compagnie (CO 1st SGT)est chargé d'établir un point de récupération des pertes. Je lui donne la jeep pour l'y aider. J'ai tendance à lui donner également le .50 cal. Le .50 cal est votre meilleure arme et ne devra être engagée que contre des positions ennemies connues. Il est trop risqué de la rattacher à une section d'infanterie.

Armes de soutien et pyrotechnies
Pour les bazookas, j'en rattache normalement un à chaque section d'infanterie parce que leur portée est limitée, mais qu'ils peuvent constituer un joli supplément de puissance de feu.

Les mitrailleuses 2 .30 Cal (1/Wpns(MG) et 2/Wpns(MG).) J'en rattache normalement une à l'effort principal et une autre à l'attaque de soutien.

La section de réserve reste dans la zone de transit jusqu'à ce qu'elle puisse entrer sur la carte générale sans être sous le feu. Si vous engagez la réserve, il est préférable d'essayer quelque chose de différent. Ne renforcez pas une section qui est déjà embourbée.

Avec la pyrotechnie, il est préférable d'adapter des commandements simples ayant besoin d'avoir lieu immédiatement, comme décaler et cesser le feu. Potentiellement un ordre de mouvement. Avoir également des redondances de manière à ce que si un QG de section est perdu vous puissiez toujours signaler quelque chose. Comme tout ce qui est rouge est « halte au feu » et ce qui est vert est « changement de tir ».

Tir et mouvement
Lorsque vous déplacez une section, il peut être risqué de déplacer une section entière dans une carte avec un marqueur de contact potentiel. Faire avancer un peloton en avant est l'approche conservatrice. En termes modernes, on appelle cela faire de la surveillance des bonds successifs. Se déplacer de trois rangées prendra 6 tours, ce n'est donc pas la méthode la plus rapide. Lorsque vous nettoyez une zone ou avec un couvert décent, vous pouvez envoyer des pelotons dans deux cartes, une chacun, pour couvrir davantage de terrain. Lorsque exposés et présence de marqueur de contact potentiel non résolu, l'initiative générale est un bon moyen de chercher un couvert pour aider à atténuer tout contact ennemi. Gardez à l'esprit qu'une fois que le niveau de contact augmente, la probabilité d'établir des contacts supplémentaires diminue, de cette façon, vous pouvez prendre un peu plus de risque dans le mouvement.

- Ben Hull -

EXEMPLE DE PARTIE

Mise en place de la carte générale et objectifs
Mettez la carte générale en place comme suit. Normalement, vous tirerez des cartes au hasard, mais dans le cadre de cet exemple, nous utiliserons cette carte générale (voir la page suivante pour illustration) :

Rangée 3 (colonne 1 à 4 de gauche à droite) : Marais (card #8), Village (plusieurs étages) (#39), Eglise (Op) (#54), Bois (#17)
Rangée 2 : Champs ouverts (#44), Cimetière (#55), Bois (#20), Ferme (#51)
Rangée 1 (la plus proche du joueur) : Ferme (#52), Verger (#15), Bois (#24), Verger (#11)
Rangée 0 : Dos des cartes des colonnes 1 à 4 pour le zones de transit.

Objectifs : Placer les marqueurs d'objectif primaire (Primary), secondaire (Secondary) et de position d'attaque (AP) sur la carte générale comme suit :

- Primaire : Eglise (#54)
- Secondaire : Village (#39)
- Position d'attaque : Bois (#20)

Placez les marqueurs de frontière (Boundary) et de limite (Limit) comme indiqué sur l'illustration de mise en place.

Comme j'ai besoin de savoir quelles sections obtiendront le gros de mes armes de soutien, pyrotechnie et lignes de téléphone, je choisis maintenant d'utiliser le *1st platoon* pour mon attaque principale, le *2nd platoon* pour l'attaque de soutien et d'utiliser le *3rd platoon* en réserve.

Sélection des unités
La seule sélection d'unités que j'ai à effectuer dans cette mission est de choisir entre prendre la section de mortier 1/60 ou la diviser et prendre les 3 unités (2/60, 3/60, 4/60) pour les disperser plus facilement entre les sections. Je choisis d'utiliser la 1/60 pour la section de mortier.

Rattachements :
Notez les rattachements suivants sur votre liste de compagnie :

- 1/Wpn (MG) et 1/Wpn(Baz) au 1st Plt
- 2/Wpn (MG) et 2/Wpn(Baz) au 2nd Plt
- 3/Wpn (Baz) au 3rd Plt
- Equipe 1/.50 cal HMG à la Compagnie
- Section de mortier à la compagnie

Pyrotechnie :
Notez les significations suivantes pour la pyrotechnie au dos de votre liste de compagnie :

- Fumée Rouge, RSP et RSC – Cessez le feu
- Fumée verte – Décalez le tir, Avancez si choix
- Green Star Parachute – Décalez le tir, Droit si choix
- Green Star Cluster – Décalez le tir, Gauche si choix
- Fumées jaune et violette – revenez en arrière

Mise en place de l'écran de commandement

QG de compagnie (CO HQ)
Donnez-lui le téléphone de campagne du réseau tactique de bataillon, un téléphone de campagne du réseau tactique de compagnie, le Red Star Parachute et le Green Star Parachute, et placez les deux messagers ici aussi.

Commandant en second [CO XO]
Donnez-lui une ligne téléphonique, un téléphone de campagne du réseau tactique de compagnie et le Red Star Parachute et le Green Star Parachute.

1er sergent de compagnie [CO 1st SGT]
Donnez-lui une ligne téléphonique et un téléphone de campagne du réseau tactique de compagnie.

QG de la 1ère section[1st Plt HQ]
Donnez-leur un téléphone de campagne du réseau tactique de compagnie, de la fumée normale, du phosphore blanc, de la fumée rouge, de la fumée verte, de la fumée jaune et 3 lignes de téléphone.

QG de la 2nde section [2nd Plt HQ]
Donnez-leur un téléphone de campagne du réseau tactique de compagnie, de la fumée normale, du phosphore blanc, de la fumée violette et 2 lignes de téléphone.

QG de la 3ème section [3rd Plt HQ]
Donnez-leur un téléphone de campagne du réseau tactique de compagnie et 1 ligne de téléphone.

Pions mis en place sur la carte générale du jeu (voir la carte mise en place sur page suivante)

- **Activité actuelle :** pas de contact
- **Au dessus de la rangée 3 :** pion de limite d'avance, pion plein jour +0
- **Rangée 3 :** marqueur d'objectif secondaire sur le village et marqueur d'objectif primaire sur l'église. Placez aussi un contact potentiel B sur chaque carte
- **Rangée 2 :** marqueur de position d'attaque dans les bois. Placez également un contact potentiel A sur chaque carte.
- **Rangée 1 :** Placez un contact potentiel C sur chaque carte
- **Entre la rangée 1 et la rangée 0 :** pion de ligne de départ
- **A gauche de la colonne 1 :** pion de frontière gauche
- **A droite de la colonne 4 :** pion de frontière droite
- **Sous la rangée 0 :** pion de récupération des pertes
- **Rangée 0, colonne 2 :** CO XO, 1/60mm, 3rd PLT HQ, 1/3 PLT, 2/3 PLT, 3/3 PLT sur un marqueur rifle grenade, 3/Wpns (Bazooka)
- **Rangée 0, Colonne 3 :** CO HQ, ARTY FO empilée sur un téléphone de campagne ARTY FD Net, 1st PLT HQ, 1/1 PLT, 2/1 PLT, 3/1 PLT sur un marqueur rifle grenade, 1/Wpns(MG), 1/Wpns (Bazooka)
- **Rangée 0, Colonne 4 :** CO 1st SGT, jeep, 1/.50 cal HMG, 2nd PLT HQ, 1/2 PLT, 2/2 PLT, 3/2 PLT sur un marqueur rifle grenade, 2/Wpns(MG), 2/Wpns (Bazooka)

Aucun marqueur de ligne de phase n'est utilisé dans cette mise en place

ZONE DE TRANSIT

Carte générale du jeu au début de la mission

Ecran de commandement au début de la mission

Tour 1

3.1 Evénement du QG supérieur ami
N'a pas lieu au tour 1

3.2 Missions défensives : phase d'activité ennemie
N'a pas lieu dans cette mission comme la mission 1 est une mission offensive

3.3 Phase de commandement amie

3.3.1 Segment d'activation

A. Impulsion du QG de bataillon
Le QG de bataillon ne se trouve pas sur la carte générale, donc le QG de compagnie est activé.

B. Impulsion du QG de compagnie
Tirez une carte Action (#50) qui indique 1/0 pour les points de commandement, le QG de compagnie reçoit donc 1 point de commandement comme il est activé (qui est modifié par -1 parce que le QG de compagnie est Bleu et +1 parce que l'activité ennemie actuelle est Pas de Contact). Il s'agit d'un départ très prudent. Le QG de compagnie utilisera ce point de commandement pour activer le QG de la 1ère section.

C. Impulsion du QG de section / état-major de compagnie
Le QG de la 1èrr section a été activé et pioche donc une carte Action (#7) qui indique 5/3 pour les points de commandement. Il a les même modificateurs que le QG de compagnie et reçoit donc 5 points de commandement. Il utilise ces points de commandement comme suit :

- Utilisez 1 point de commandement pour déplacer le 1er peloton sur une carte adjacent, les bois dans la 1ère rangée de la 3ème colonne (marquée « A » sur la carte générale de la page suivante). Marquez le peloton comme exposé. Comme le 1er peloton n'est plus en communication avec son QG, le QG de la 1ère section ne peut lui donner de points de commandement ce tour.

- Comme le 1er peloton pénètre dans une carte de contact potentiel et qu'on ne connaît rien d'autre de la carte générale, le QG de la 1ère section terminera son activation. Il lui reste 4 points de commandement, mais ne peut en sauvegarder que 3 comme il s'agit d'un QG Bleu. Comme le QG de la 2nde section n'est pas activé et donc moins susceptible de recevoir des points de commandement, j'ai envisagé l'envoi du 2ème peloton / 1ère section dans la carte de Verger (1ère rangée, 4ème colonne), mais j'ai décidé que cela causerait plus de problèmes pour la section de l'attaque principale que ce que ferait gagner la reconnaissance de la carte.

3.3.2 Segment d'initiative

A. Impulsion du QG de compagnie
Le QG de compagnie a été activé donc cette impulsion est sautée.

B. Impulsion du QG de section
- Le QG de la 1ère section a été activé donc cette impulsion est sautée.

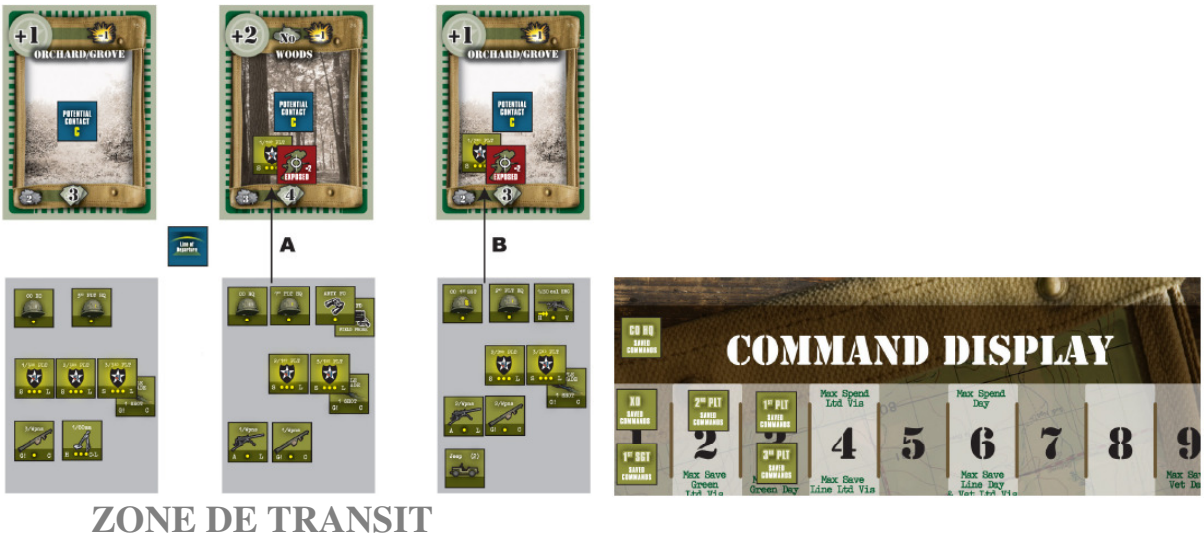
- Le QG de la 2nde section tire une carte Action (#13) qui indique 4/3 pour les points de commandement. Comme il n'a pas été activé, il utilise les 3 points qui sont modifiées par -1 parce que le QG de la 2nde section est Bleu et +1 parce que l'activité ennemie actuelle est Pas de Contact. Je suis très content de ne pas avoir envoyé ce 2ème peloton depuis la 1ère section. Recevant des points de commandement pour le 2nde section, je peux commander au 1er peloton de se déplacer dans la carte de verger (1ère rangée, 4ème colonne) où il marqué « exposé » (marqué « B » sur la carte générale ci-dessous). Je sauvegarde les deux autres points de commandement.

- Le QG de la 3ème section tire une carte Action (#16) et reçoit aussi 3 points de commandement. Il ne fera rien et marque donc qu'il a sauvegardé 3 points de commandement.

C. Impulsion de l'état-major de compagnie
Ni le commandant en second (CO XO) ni le 1er sergent n'a été activé, ils reçoivent donc tous deux 1 point de commandement et choisissent de ne rien faire ce tour et sauvegarde par conséquent leur point de commandement.

D. Impulsion d'initiative générale
Je tire une carte Action (#38) qui indique 2/1 pour les points de commandement. Le point de commandement d'initiative est utilisé sans modification, je bénéficie donc d'1 point de commandement à dépenser sur n'importe quelle unité en jeu. Mon réel choix est lequel des deux pelotons qui ont avancé devra essayer de trouver un abri. J'estime les chances du peloton de la 1ère section meilleures et je pense que cette route est plus susceptible de contenir le couvert comme elle conduit à la position d'attaque. Je tire quatre cartes Action et les retourne toutes en même temps, en regardant si le mot « Cover » s'y trouve, en

haut. J'ai tiré les cartes #27, #33, #2 et #30. Je vois trois « Rally » et un « Contact » mais pas de « Cover », donc la tentative échoue. L'impulsion est terminée.



Voici la situation d'Andy sur la carte générale et sur l'écran de commandement après qu'il ait émis ses commandement pour le tour 1.

3.4 Missions offensives / Patrouilles de combat : phase d'activité ennemie

3.4.1 Segment d'événement du QG supérieur ennemi
N'a pas lieu au tour 1.

3.4.2 Segment de test d'activité ennemie
Il n'y a pas d'unité ennemie sur la carte générale, ce segment est donc sauté.

3.5 Phase de capture et de retraite mutuelle
Il n'y a pas encore eu de contact avec l'ennemi donc cette phase est sautée.

3.6 Phase véhicules – avions mutuelle
La jeep n'a pas été activée donc cette phase est sautée.

3.7 Phase de combat mutuelle

3.7.1 Segment de volume de feu

A. Mettez à jour les missions de tir
Il n'y a pas de mission de tir, donc je passe.

B. Evaluez les marqueurs de contact potentiel
Je possède des unités sur deux cartes avec des marqueurs de contact potentiel. Ce sont deux marqueurs « C », ils sont donc résolus dans un ordre aléatoire. J'attribue un « 1 » à la carte de bois et « 2 » à la carte de verger, puis je tire une carte Action (#35) et regarde à la deuxième colonne de la section de chiffre aléatoire. Elle indique un « 2 », donc je résoudrai le marqueur de contact dans la carte de verger en premier.

Contact dans le verger :
a. Je retire le marqueur de contact potentiel puis je tire quatre cartes Action comme il est indiqué sur la table de tirage des contacts potentiels [**Potential Contact Draws Chart**] pour un contact potentiel « C » avec le statut de contact actuel « Pas de Contact ». Les cartes sont les numéros #40, #19, #20 et #22. La carte #40 indique « Contact », donc j'ai découvert quelque chose. (Notez que je tire toujours les quatre cartes même si un contact a été établi sur la première carte. Ceci est important pour le système de randomisation).

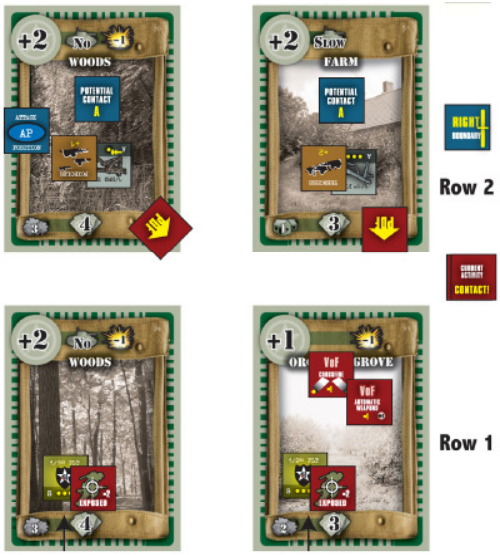
b. Je tire maintenant une carte Action (#49) et je consulte la colonne « 10 » des chiffres aléatoires pour déterminer ce que j'ai découvert (Vous consultez la colonne « 10 » parce qu'il y a 10 contacts potentiels dans la liste des contacts potentiels « C » - voir page 5 du livret de briefing). Le résultat aléatoire de la colonne « 10 » sur la carte #49 est « 10 ». En consultant la table des contacts potentiels « C » (page 5 du livret de briefing), le résultat sur la rangée 10/10 est un nid de mitrailleuse lourde.

c. J'ai besoin de connaître EXACEMENT quelles unités ennemies placer, je vérifie donc les combinaisons des forces allemandes pour cette mission (page 3 du livret de briefing) et fais coïncider le nom de la combinaison « HMG Nest ». Ceci m'indique que les forces ennemies sont un « peloton*/équipe de mitrailleuse lourde dans un trou d'hommes » [Squad*/HMG Team under Foxholes]. Je vérifie la note * en bas de la table des combinaisons des forces allemandes, qui me dit que je dois effectuer un tirage aléatoire de peloton pour voir si j'en obtiens un avec un volume de feu A ou S. J'aboutis à un peloton doté d'un volume de feu A. Comme dans la liste les unités sont séparées par un « / » elles seront sur deux cartes séparées.

d. Je dois maintenant tirer des cartes pour savoir où les unités seront placées. Je tirerai d'abord pour le peloton. Je tire la carte #23. Le résultat aléatoire sous le « 10 » est un « 5 ». Chercher le « 5 » sur la table de placement des unités [Unit Placement Chart] (page 5 du livret de briefing) signifie que le peloton se révèle « devant, à ligne de vue maximale » [Front at Max LOS], ce qui correspond à la ferme (rangée 2, colonne 4). Je place donc le peloton ennemi sous des tranchées (comme il s'agit du couvert par défaut – voir les détails de mission, page 5 du livret de briefing – pour cette mission lorsque aucun n'est spécifiquement indiqué sur le tableau des combinaisons des forces allemandes). Je tire maintenant pour l'équipe de mitrailleuse lourde qui se trouve dans un trou d'hommes d'après les combinaisons des force. Carte #8, qui ne donne aucune direction, donc j'en tire une autre. Carte #32, qui donne la direction devant à gauche : le HMG Team se trouve donc dans les bois (rangée 2, colonne3).

e. Je dois maintenant placer les volumes de feu de ces deux unités. Comme les deux cartes situées dans leur ligne de vue ont le même nombre de pas, ce sera un tirage aléatoire. J'utilise toujours les bois de la rangée 1 comme « 1 » et le verger comme « 2 » pour le tirage. La mitrailleuse lourde tire la carte #45 (résultat « 2 » dans la section de chiffre aléatoire) et ouvre le feu sur le verger avec un volume de feu A. Le peloton tire la carte #41 (un autre « 2 ») et ouvrira le feu également sur le verger avec un volume de feu A, donc j'ajoute un marqueur de volume de feu de tirs croisés [Crossfire VoF] sur la carte. Je place des marqueurs de direction de tir primaire [PDF] sur la carte de chaque unité allemand, orienté vers le verger.

Le niveau d'activité actuelle est passé a Contact !

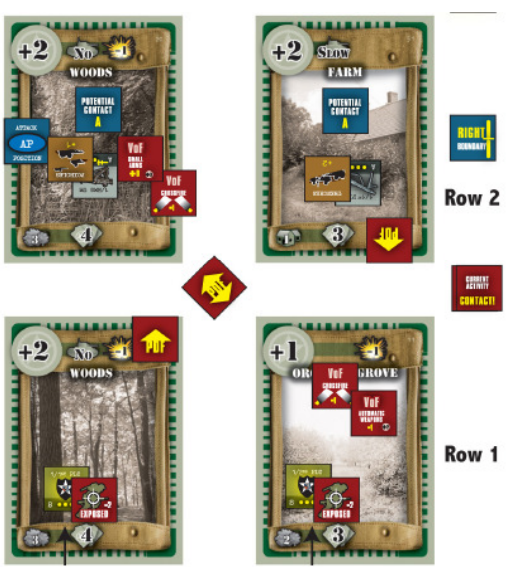


Voici la situation sur la carte générale après qu'Andy ait placé les deux contacts allemands.

Les pelotons américains vont ouvrir le feu elles aussi. Ce sera un tirage aléatoire comme les deux unités allemandes génèrent un volume de feu A et sont toutes deux adjacentes aux deux unités américaines. La mitrailleuse lourde sera désignée « 1 ». Le peloton 1/1 tire la carte #3 (le résultat aléatoire # est « 1 ») et ouvre le feu sur la mitrailleuse lourde avec un volume de feu S. Le 1/2 tire la carte #14 (un autre « 1 ») et ouvre également le feu sur la mitrailleuse lourde, j'ajoute donc un marqueur de volume de feu de tirs croisés [Crossfire VoF] sur la carte de la mitrailleuse lourde.

Contact dans le bois :
Maintenant, pour résoudre le second contact potentiel, je retire le marqueur de la carte Bois et je tire 3 cartes Action comme le niveau d'activité actuelle a augmenté. Je tire les cartes #39, #21 et #4 et ne trouve donc plus d'autres Allemands (Je pense en avoir suffisamment)

Reportez-vous à la carte générale en haut de la page suivante pour voir comment j'ai placé et mis à jour les marqueurs de volume de feu et de direction de tir primaire pour prendre en compte les tirs américains.



Voici la situation sur la carte générale après qu'Andy ait placé les tirs américains mais avant les effets de combat. Notez que nous utilisons un marqueur de direction de tir primaire bidirectionnel pour indiquer les tirs réciproques entre la mitrailleuse lourde dans le bois et le peloton américain dans le verger.

Nous réalisons que tout ce mécanisme de volume de feu et de direction de tir primaire est inhabituel dans un jeu d'histoire. Cependant, prenez juste du recul pendant une minute avant que nous résolvions le combat, et vous verrez à peu près ce qui arrive.

La situation de l'unité américaine dans le verger n'est pas bonne. Elle s'est faite attrapée en train de se déplacer « exposée » par une mitrailleuse lourde retranchée. Pire encore, un peloton allemand situé sur son front ouvre également le feu, prenant l'unité américaine en tirs croisés. Elle devra être très chanceuse pour éviter des pertes.

De même, la mitrailleuse lourde allemande est sous le feu depuis deux directions. Mais elle est sous le couvert du bois et du trou d'hommes, donc nous nous attendons à ce que ses pertes soient inférieures à celles de l'unité américaine.

L'unité américaine dans le bois a jusqu'ici échappé à la direction de tir ennemie. Elle a un peu de temps pour manœuvrer afin de se mettre à couvert tant en continuant de tirer sur la mitrailleuse lourde. L'unité allemande retranchée dans la ferme a, elle aussi, jusqu'alors échappé au tir américain. Passons maintenant la résolution du combat…

3.7.2 Combat Effects Segment

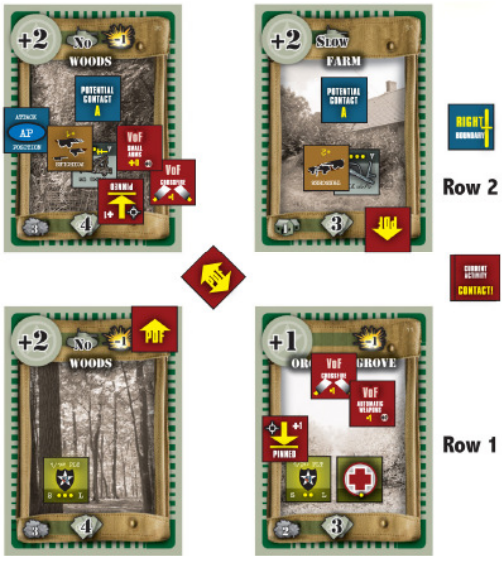
Ok, donc deux unité se trouvent sur des cartes avec des marqueurs de volume de feu, l'équipe de mitrailleuse lourde allemande et le peloton américain 1/2. Les tirs sont considérés comme simultanés donc je peux les résoudre dans n'importe quel ordre. Je vais voir ce que je peux faire aux Allemands en premier.

Le modificateur de combat total (NCM) pour le tir contre l'équipe de la mitrailleuse est 0 pour le volume de feu S, -1 pour le volume de feu de tirs croisés, +2 pour le bois et +1 pour le trou d'hommes, pour un total de +2. Je tire une carte Action (#28) qui indique PIN [Cloué] près du +2, donc l'équipe de mitrailleuse lourde est clouée.

Le modificateur de combat total (NCM) pour le tir contre le peloton 1/2 situé dans le verger est -1 pour le volume de feu A, -1 pour le volume de feu de tirs croisés, +1 pour le verger et -2 pour le marqueur « Exposed », pour un total de -3. Je tire une carte Action (#18) et malheureusement -3 corresponde à « HIT » [Touché], de justesse. Dommage qu'ils n'aient pas pu le faire à couvert. Je tire une carte Action (#31) pour connaître les effets et je vois C [Casualty = perte], donc un pas est converti en perte et je place une équipe perte sur le verger et retourne le peloton 1/2 sur sa face à deux pas et lui met un marqueur « Pinned ».

3.8 Phase de nettoyage

Je retire les marqueurs « Exposed » des deux pelotons américains. Le premier tour est maintenant terminé. La tâche se complique avec cette mitrailleuse lourde directement sur le chemin de mon objectif primaire.



Voici la situation sur la carte générale à la fin du tour 1. Il est évident qu'Andy n'a pas pris un bon départ. Notez, cependant, qu'il a été sage de n'envoyer qu'un peloton en reconnaissance de ces cartes de la rangée 1. Imaginez le carnage potentiel s'il avait déplacé une section entière dans le verger !

Nous espérons que vous avez trouvé utile ce premier épisode de notre exemple de jeu. Nous pourrons poster des fichiers supplémentaires s'il s'avère que celui-ci est bien reçu par nos joueurs ou s'il y a des zones de règles particulières qui causent des problèmes répétés aux joueur. Dans le même temps, nous vous encourageons à jouer la partie jusqu'à ce point avec Andy, puis à vous lancer et à la jouer pour voir ce que vous pouvez faire.