

LE BROUILLARD DE GUERRE

Un résumé succinct

Dans cette option, chaque joueur ne « voit » que :

- les possessions de centres,
- les unités (délogées y compris),
- les régions bloquées

qui sont « voisines » de :

- un de ses centres possédé,
- une de ses unités.

Attention : le terme « voisin » s'entend au sens géographique.

Quelques exemples :

- une armée en Gascogne « voit » une flotte en Atlantique
- une flotte à Trieste « voit » une armée à Budapest
- une flotte en Espagne côte sud « voit » une armée en Gascogne

De plus, une tentative de construire (sur un de ses centres de départ) informe le joueur de son occupation éventuelle (sans préciser la nature de l'occupant).

De plus une unité que le joueur ne voit pas, qu'il imagine et soutient offensivement ou convoie avec un ordre legal parce qu'elle était bien présente (même si l'unité réelle n'est pas du même type ou de la même nationalité que celle imaginée) est « vue ».

Enfin un ordre n'est « vu » que si, sont « vus » à la fois :

- l'unité active (celle qui reçoit cet ordre),
- l'unité passive (celle qui reçoit le soutien ou le convoi)
- la zone destination (pour un mouvement, un soutien offensif ou un convoi)

Bien sûr, chacun voit toujours les ordres de ses propres unités.

Il est donc possible de « voir » une unité mais pas son ordre...

Attention : On ne peut ordonner qu'avec des unités que l'on voit. Même si l'on « sait » qu'une unité se trouve à un endroit donné (par déduction ou communication), si on ne la « voit » pas, il est impossible de la convoier ou la soutenir offensivement.