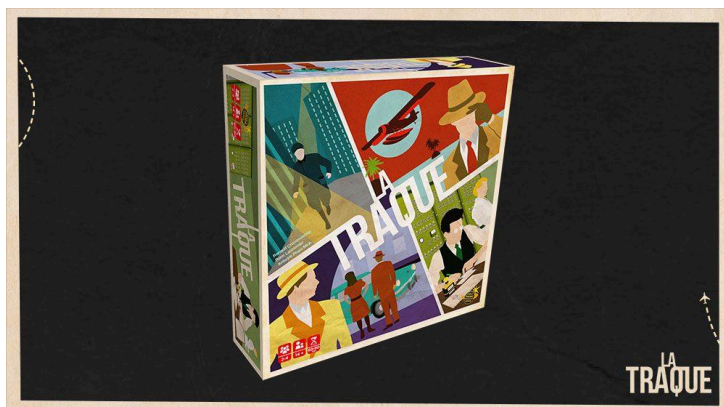




Par les auteurs

## FAQ & ERRATUMS DU JEU “LA TRAQUE” 1ère édition

### 1. *ERRATUMS*

#### A. Règles

##### - Règles de placement en zone Enquête

L'exemple “déplacer un agent en enquête” dans les règles contient une erreur en indiquant une action interdite. Il n'y a que 3 zones d'enquête (et non 5) disponibles. La zone d'enquête ronde centrale est une seule zone d'enquête, il est donc interdit de placer plus d'un agent dans le même tour sur les 6 emplacements disponibles dans cette zone.

#### B. Factions

##### - Plateau de la faction Réseau

Sur le plateau de la faction Réseau, au niveau de la piste 3 politique, il faut lire “Contrôle des médias” et non “Contrôle de l'industrie” (déjà présent sur la piste militaire).

Au niveau de la piste 1 militaire, le texte "les autres joueurs défaussent une carte de leur main" est à remplacer par "les autres joueurs suppriment un indice de leur main".

##### - Actions gratuites

Les cartes ayant un pouvoir de QG permettant de gagner une action pendant un tour ou de faire une action de manière automatique (Centre Simon Wiesenthal, Air Force One, Collectivisme, Base en antarctique) doivent être lues comme possédant le mot clef ACTION GRATUITE, les activer ne coûte pas d'action.

- **Plan Marshall (USA) à deux joueurs**

A défaut de respecter l'histoire, nous conseillons de lire "Amérique du Sud" à la place d' "Europe" sur le texte de cette carte lors d'une partie à deux joueurs. Effectivement l'Europe n'est pas jouée avec la mise en place deux joueurs.

- **Base en antarctique (Réseau)**

Il faut lire OU et non ET. La carte permet de s'affranchir du paiement d'UNE SEULE de ces ressources, et non des trois.

## **C. Fugitifs**

- **Henrich Muller (Niveau 3 militaire)**

Cette carte ne concerne que les AUTRES joueurs, pas vous-même.

- **Otto Skorzeny (Niveau 1 militaire)**

Son pouvoir n'est pas de COOPERATION mais de MISSION ; cette carte ne concerne que les AUTRES joueurs, pas vous-même.

- **Wilhelm Fahrmbacher (Niveau 1 militaire)**

Pouvoir MISSION : cette carte ne concerne que les AUTRES joueurs, pas vous-même.

## **2. FAQ & CONSEILS DE JEU**

### **A. Règles**

- **Enquêtez dans une zone (sans placer d'agent)**

Ces actions vous permettent d'enquêter et donc de piocher des cartes à mettre dans votre réserve de la même manière que si vous aviez placé un agent dans une zone d'enquête (4 cartes Rumeur ou 1 carte Argent ou 2 cartes panachées du centre). Il n'y a pas besoin d'y avoir un emplacement de disponible, il est possible d'enquêter dans une zone d'enquête où tous les emplacements sont occupés par des agents.

- **Cartes indices supplémentaires lors d'une capture**

Toutes les cartes fournissant des indices supplémentaires “en trop” lors d’une capture sont également supprimées.

- **Zone de repos**

Lorsqu’un agent capture un fugitif il va dans la zone de repos. Nous conseillons de représenter cela en couchant le jeton agent à l’emplacement du fugitif capturé afin de noter qu’il n’est plus disponible pour cette manche.

## **B. Factions**

- **Effraim Zuroff (Tzaar)**

Cette carte permet de gagner en cas d’égalité (et donc d’ignorer les règles de départage).

- **Valise diplomatique (Tzaar)**

La carte piochée vient directement dans la main du joueur.

- **Agents supplémentaires USA & URSS**

Les agents gagnés par les joueurs USA & URSS au niveau 1 de leurs pistes sont disponibles immédiatement.

- **Action supplémentaire URSS**

La 4e action de l’URSS (niveau 2 de la piste) est débloquée immédiatement (e.g le joueur peut faire sa 4e action s’il a débloqué celle-ci avec sa 3e).

- **Actions “Capturer un fugitif”**

Toutes les actions “capturer un fugitif”, quand le contraire n’est pas précisé, font également gagner le bonus de capture en points d’influence (eg pouvoirs plateau USA, objectif Réseau...)

## **C. Fugitifs**

- **Alois Hudal**

Les fugitifs placés sous Alois Hudal ne sont pas considérés comme étant dans votre QG, ils ne peuvent pas être volé ou renvoyé dans la main avec une carte qui affecte un fugitif placé au QG.

Si Hudal est renvoyé dans votre main (objectif Tzaar), les fugitifs sous lui sont également envoyés dans votre main. Vous ne gagnez bien évidemment pas les points de domination.