

2) règle solo de base en fin de partie

A la fin de la partie vous avez bien mérité de tirer une dernière fois les « trois dés spéciaux » afin de déterminer si le choix du camp pronostiqué au début de la partie est bien celui que vous allez réellement incarner.

-Si résultat positif, le camp pronostiqué à l'origine ne change pas et il représente alors votre camp définitif (qui peut se retrouver soit gagnant soit perdant suite à un bon ou mauvais pronostic de vos services de renseignement).

-Si résultat négatif le camp pronostiqué à l'origine change (un pronostic axe se transforme ainsi en pronostic allié).Suivre la procédure suivante à travers l'exemple suivant :

- exemple d'un pronostic du camp allié et d'une victoire du camp de l'axe en cas de résultat négatif. Vous gagnez car vos services de renseignement avaient fait, heureusement pour vous, un faux pronostic, le véritable pronostic aurait du, en fait, être le camp de l'axe. Vos services de renseignement ont opéré si discrètement en distillant de fausses informations que vous ne vous êtes douté de rien durant toute la partie et que vous vous retrouvez agréablement bluffé !

- exemple d'un pronostic du camp allié et d'une victoire du camp allié en cas de résultat négatif. Vous perdez car vos services de renseignement avaient fait, malheureusement pour vous, un faux pronostic, le véritable pronostic été bien en fait le camp de l'axe. Vos services de renseignement, victime du service de désinformation ennemi, ne se sont pas retrouvés à la hauteur.

3) Cas particulier de la carte embuscade.

Elle devra être placée sur un chevalet, de la couleur du camp possesseur, sur le milieu du plateau de jeu afin d'être visible par le camp adverse. Ceci afin de se rappeler qu'elle peut être activé pendant le tour de « l'adversaire », selon l'humeur du camp détenteur. Cette carte ne pourra être activée qu'après l'obtention d'un résultat positif aux « trois dés spéciaux ». Une fois activée elle sera aussitôt remplacée par une nouvelle carte du talon qui sera placée sous la pile de cartes faces cachées du camp propriétaire.