



1. Errata et clarifications

La version 1.1 des règles disponibles sur www.shakos.fr inclue ces errata.

Page 3 - Mise en place : Les *Armées* françaises placées initialement sur le plateau de jeu sont des *Armées* 4 (3) et non 3 (2).

Page 4 - Puissances : Chaque puissance contrôle [le territoire d'origine et les Armées des pays qui la composent](#) plus les pays neutres qui entreront en guerre à ses côtés via la diplomatie.

Page 4 - Territoires d'origine : [La Belgique et la Grèce font partie des territoires d'origine des Alliés.](#)

Page 5 - Recrutement : [\(ajout\) Les PR d'une puissance sont utilisables pour n'importe lequel de ses pays sauf pour les Armées américaines \(pour les Alliés\).](#)

Page 5 - Mouvement : (clarification) Des *Armées* amies situées dans une zone avec des *Armées* ennemies ne peuvent [pas en sortir](#) vers une zone contrôlée par une puissance ennemie.

Page 5 - Mouvement naval : les *Armées* [britanniques et américaines](#) peuvent effectuer un *Mouvement* comptant pour 4 zones d'un port à un autre.

Page 6 - Galipoli : Une unique *Armée* [britannique](#) peut se déplacer dans la zone de Gallipoli...

Page 6 - Attaque : Une *Armée* qui manœuvre peut effectuer une *Attaque* si elle se trouve dans une zone avec une ou plusieurs *Armées* ennemies, si elle est adjacente et se déplace [directement](#) dans la zone attaquée, ou suite à un *Mouvement naval*.

Page 6 - Tranchées : Les marqueurs *Tranchée* [permettent d'annuler 1 Perte par Attaque pour les Armées attaquées.](#)

Page 6 - Tranchées : (Dernier paragraphe) [Une Armée qui a réduit ou enlevé un marqueur Tranchée pour annuler 1 Perte doit retraiter vers une zone contrôlée en respectant les règles de Mouvement sauf si la zone où elle se trouve est une zone de montagnes, de forêt ou de désert ou, dans le cas d'un marqueur de Tranchée de niveau 2, si la zone se trouve en France, Belgique ou Allemagne. Si ce Mouvement est impossible, elle est éliminée et placée dans la réserve de sa puissance.](#)

Page 7 - Offensive : Octroie 1 action de plus par an mais oblige à effectuer au moins 1 *Attaque* [avec cette action](#) (contre les Alliées pour l'Allemagne).

Page 7 - Aviation : (Ajout) [L'attaquant peut dépenser de nouvelles missions que le défenseur peut annuler à nouveau.](#)

Page 7 - Tanks : (Ajout) [La technologie Tanks allemande est de niveau 1.](#)

Page 7 - Retranchement : L'action *Retranchement* permet de placer 1 marqueur *Tranchée* de niveau 1 ou de retourner 1 marqueur *Tranchée* sur sa face de niveau 2 dans une zone, contrôlée ou non, contenant une ou plusieurs *Armées* amies [recrutées ou présentes au début du tour.](#)

Page 7 - Diplomatie : [Le marqueur des États-Unis ne peut être déplacé que par les Alliés et l'Allemagne.](#)

Page 8 - Coopération des Armées : Pour revenir sous le contrôle de l'Allemagne elles doivent être déplacées par le joueur austro-hongrois ou allemand [\(uniquement par Mouvement stratégique dans ce cas\)](#) dans une zone contrôlée par ce dernier ou être reversées dans la réserve allemande.

Page 8 - Coopération des Armées : Les *Armées* austro-hongroises ne peuvent entrer [ni](#) dans des zones contrôlées par l'Allemagne [ni en Allemagne.](#)

Précisions concernant Salonique :

- Salonique est source de ravitaillement (port) pour les *Armées* alliées.
- Les Alliés ne peuvent pas déplacer *d'Armées* dans la zone de Salonique avant le tour 7 (1916).
- Les Alliés peuvent recruter des *Armées* de *Valeur de Combat* 3 (françaises et britanniques) à Salonique à partir du tour 7 (1916).
- Les *Armées* austro-hongroises ne peuvent pas entrer en Grèce avant le tour 11 (1917). Cette restriction est levée dès qu'une *Armée* alliée occupe la zone de Salonique.