

Aide pour le test dun module PET pour VASSAL Engine. Le module et ses extensions ne permettent de jouer que le scénario 4 qui est le plus complet à ma connaissance.

Je ne traiterai pas des points propre au module VASSAL Engine mais uniquement les points relatifs au module EPT.

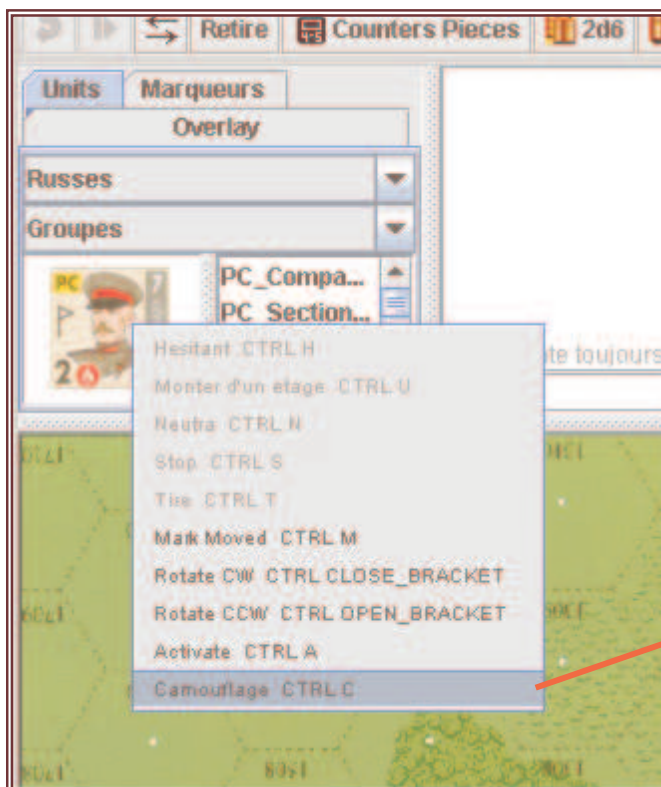
1°dézipper le module en respectant la hiérarchie d es dossiers (automatique normalement).

Voici quelques conseils pour jouer :

Lancement de la partie

Il faut tout d'abord choisir le camp (Axis ou Allied) puis constituer les carte en choisissant la première puis en ajoutant une ligne (Row) pour la seconde. Attention, il faut retourner (Flip) les cartes pour qu'elles soient orientées comme dans le scénario. Les carte sont les G et les J.

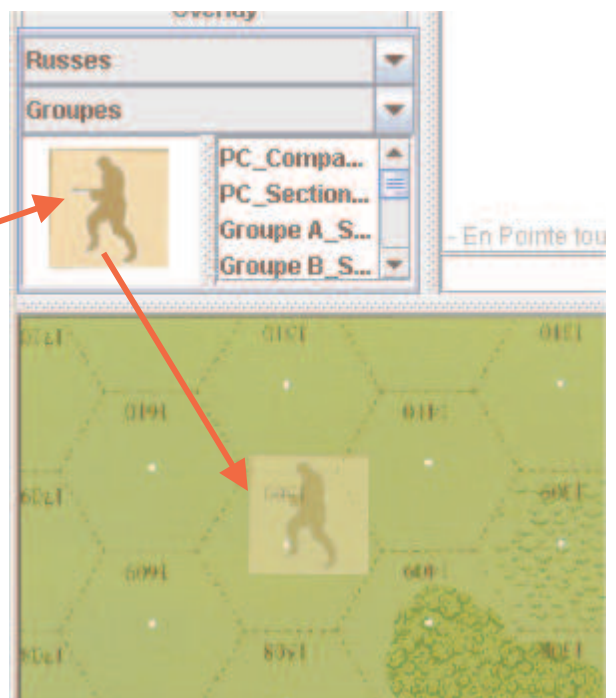
Une fois le camp choisi il faut placer les unités. Dans le scénario 4 le jouer Russes place en premier ses unités et ses marqueurs d'ouvrage (mines, barbelés, retranchements, ...). Une première remarque, à EPT, les unités arrivent camouflée pour cela il faut les camoufler avant de les placer sur la carte.



Pour choisir une unité cliquer sur Counter pieces pour faire apparaître la fenêtre des unités. Choisir units, la nationalité puis groupes pour l'infanterie, vehicules pour les blindés et canons pour les canons.

Pour camoufler une unité il faut la sélectionner en cliquant dessus puis avec un clic droit de la souris faire apparaître le sub menu de l'image et choisir « camouflage CTRL +C ».

On peut alors placer l'unité sur la carte.



Le joueur adverse ne doit pas pouvoir modifier ni voir l'unité.

Le message envoyé est que le joueur allié à créer une unité en XXYY.

Pour les ouvrage cela n'est pas à faire.

Pour le joueur à qui appartient l'unité, il est possible de la regarder par la fonction peek du sous menu.

Le sous menu des unités.

Si le déplacement entraîne automatiquement l'affichage d'un marqueur Movement, les autres actions doivent être gérées manuellement.

Attention les autres marqueurs ne suivent pas automatiquement le pion.

Pour chaque marqueur, il existe une entrée dans les sous menus :

Pour l'infanterie :

Ce qui donne :



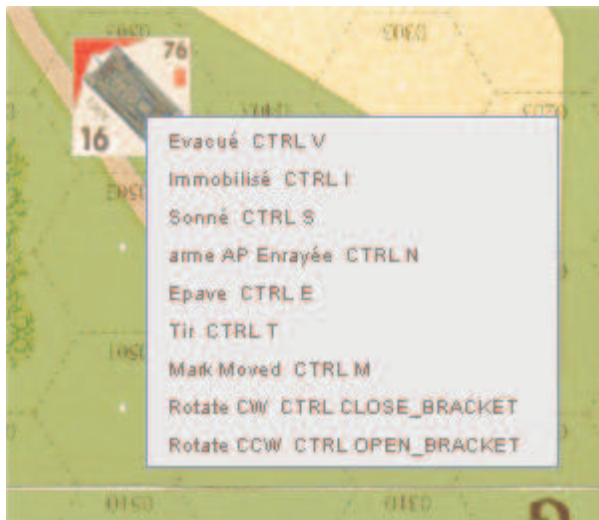
En cas de surcharge, placer le curseur sur l'unité montre l'unité :



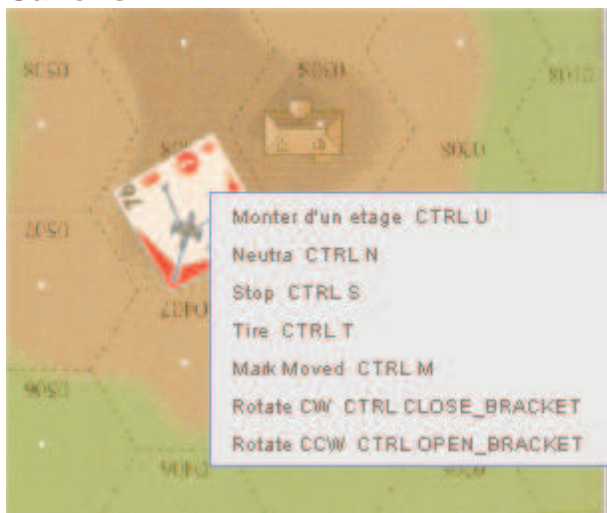
Cette fonction permet aussi de voir le contenu d'une pile :



Vehicule :



Canons :



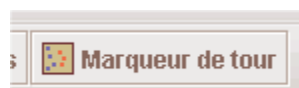
jet de dés :



Le jet de dés se faire par les boutons : 1d6 et 2d6
2d6 ne fournit pas la somme pour identifier les 2 dés. Par convention le premier dés est le dé de couleur.

Gestion des tours

Le bouton fin de tour permet de retirer tous les maruqueur non durable (ne nécessitant pas untes tpour être retiré).



La fenêtre de compteur de tour est accessilbe via le bouton
La fenêtre qui apparaît permet à l'aide du marqueur tour disponible dans la liste marqueur de suivre le nombre de tour

