

### SEQUENCE ADMINISTRATIVE

- Evènements Aléatoires — Tirage aléatoire de 3 évènements (4 si conditions réunies)  
Français : 3 évènements maxi en main / Allemand : 4
- Déclaration des Offensives — Evènement offensive + Artillerie d'Armée sur la carte ou en Réserve Stratégique
- Ravitaillement — Rayon de commandement compté en hex (pas en PM). Unité non ravitaillée = PM / 2. Elle ne peut se déplacer que pour se approcher d'un QG. Une unité de combat est éliminée si elle est non ravitaillée 2 tours d'affilée. Une unité de support non ravitaillée est immédiatement éliminée.
- Doctrine Alliée
- Renforts — Arrivée des renforts dans la Réserve Stratégique (règles de base : renforts arrivent en phase de Mouvement)

### SEQUENCE OPERATIONELLE — à répéter 2 fois en cas d'Offensive

- Météo
- MOUVEMENTS**
  - **Supports aériens** — Interception - Interdiction - Observation - Bombardement - Relocalisation  
Mouvements alternés des unités aériennes des deux joueurs en début de phase de Mouvement
  - **Renforts**
  - **Relève** — Permet de dégager une unité seule en ZDC.
  - **Passerelles** — 3 tentatives maxi par séquence opérationnelle (1-4 = réussi) et 3 passerelles maxi en même temps sur la carte. Passage interdit aux QG et artilleries.
  - **Destructions Ponts** — Uniquement les ponts franchissant les fleuves.  
Destruction : 1-4 = détruit (*11.2.5 pour conditions et modificateurs*)  
Reconstruction : 1-4 = reconstruit (*11.2.5 pour conditions et modificateurs*)
  - **Marche forcée** — PM doublés (sauf chars) si :  
Unité non désorganisée + mouvement le long d'une route + distance continue de 2 hexs des unités ennemies (combat ou support)  
L'unité est désorganisée à la fin du mouvement (*si offensive en cours*)
- Mise en place des Marqueurs de
- Réserve — Uniquement unités à plein potentiel + qui ne se sont pas déplacées + qui ne sont pas en ZDC + qui sont dans le rayon d'une artillerie d'armée en mode Offensive
- Désengagement — Combat impossible. Les unités de support ne peuvent pas se désengager
- Mouvement Stratégique — Uniquement les unités qui ne se déplacent pas et qui ne sont pas en ZDC. Nécessite des points de transport

#### Mouvements

- X' Armée [15]-6 ZDC interdit (élimination)
- GV [3]-1-6 n'exerce pas de ZDC
- Offensive 1 à 2 hexs (phase d'Exploitation uniquement)
- Bombardement 2<sup>2</sup>-2 ZDC interdit (élimination) - pont obligé
- Bombardement 3<sup>3</sup>-1
- Stoss +1 Col 1 pion Stoss empilé par Régiment

#### Valeurs Empilement (4 maxi)

- X' Armée [15]-6 0
- 211 DI 4 3 5-7-4 3
- 211 DI 6 2 2-4-4 2
- RMLE/1 DM 5 1 5-5-5 1
- GV 3 1 3-1-6 1
- Bombardement 2 0 2<sup>2</sup>-2 0
- Stoss 0 0 +1 Col 0

### COMBATS

- Désignation de l'hex attaqué — Les joueurs désignent les unités qui participeront au combat
- Artillerie(s) en Attaque — Artillerie d'Armée en mode Offensive peut participer à 4 combats par phase, dans son rayon de bombardement. Artilleries d'Armée et de Corps en mode bombardement ne participent qu'à un seul combat par phase
- Artillerie(s) en Défense/contrebatterie
- Attaquant en contrebatterie — L'attaquant doit laisser autant d'artillerie en bombardement que le défenseur en a placé en contre-batterie (1 artillerie d'armée = 2 Corps)
- Résolution des bombardements
- Choix Unités en pointe — L'unité de pointe de l'Attaquant doit avoir un moral  $\geq 4$ , ne pas être désorganisée et être dans le rayon de commandement d'un QG
- Calcul rapport de Force — Le ratio final (après modificateurs de terrain et de combat) doit être  $\geq 1/2$  sinon le combat est annulé et l'attaquant prend trois pertes.
- Résolution du combat — Dés blancs = résultat / Dé **vert** = MT allemande / Dé **bleu** : MT française
- Maitrise tactique — Dé  $\leq 0$  (et 1 naturel) : ordres erronés  
Dé = 1 ou 2 (ou 1 naturel) : pas de maitrise tactique  
Dé = 3 à 5 : maitrise tactique partielle  
Dé  $\geq 6$  (ou 6 naturel) : maitrise tactique totale
- Prise des Pertes
  - **RECU** - en priorité vers une source de ravitaillement. ZDC = perte 2 ou 3 hexs de recul = désorganisé
  - **AVANCE** - uniquement les unités à plein potentiel non désorganisées. ZDC => stop avance sauf Régiments associés avec Stoss.
  - **EXPLOITATION** - uniquement les unités à plein potentiel non désorganisées

#### Dommages / Pertes

Utilisé pour la dernière perte

- 211 DI 4 3 5-7-4 → 211 DI 4 3 2-4-4 = 3pdd
- RMLE/1 DM 6 2 5-5-5 → RMLE/1 DM 6 2 3-3-5 = 2pdd
- 26RI/1 DI 3 3 4-4-5 → 26RI/1 DI 3 3 2-2-5 = 3pdd
- GV 3 1 3-1-6 = (protection)pdd (pas de désorganisation)  
1ère perte attaque = char  
dernière perte défense = char
- Stoss +1 Col = 2pdd (1 maxi par combat)
- DG = 1pdd

La désorganisation ne peut être utilisée qu'une fois toutes les pertes possibles prises.

#### Pas de Pertes

- X' Armée [15]-6 0
- 211 DI 4 3 5-7-4 3
- 202 DI 3 2 8-12-4 2
- 28DI 2 3 12-16-4 3
- RMLE/1 DM 6 2 5-5-5 2
- GV 3 1 3-1-6 1
- Bombardement 2 0 2<sup>2</sup>-2 0
- Stoss 1 0 +1 Col 1

- Règles de base : unités détruites ne reviennent pas en jeu
- Règles avancées : unités détruites placées sur les aides de jeu

- Désengagement — Tentatives de désengagement des unités sous un marqueur Désengagement (*13.0 pour conditions et modificateurs*)
- Exploitation et Réserve
  - **COMBATS** d'Exploitation : plus de possibilité d'exploitation lors de la maitrise tactique
  - **MOUVEMENTS** d'Exploitation : PM / 2 (arrondis au supérieur).
  - **RESERVE** : PM + 2 (unités marqués en Réserve uniquement)
- Mouvement Stratégique — Nécessite l'utilisation des Points de Transport (cf tableaux, chapitre I). Permet de :
  - déplacer les unités par rail
  - transférer des unités de la carte vers la Réserve Stratégique/Gestion des supports
  - transférer des unités de la carte vers les cases de mise au repos/Pertes
  - transférer des unités de la Réserve Stratégique vers la carte
- Ajustement des Marqueurs** — L'ajustement des marqueurs est fait simultanément pour les unités des deux joueurs
  - : enlevé si l'(es)unité(s) ne se trouve(nt) pas dans une ZDC ennemie
  -
 Enlèvement des marqueurs restants : Cloué, Désengagement, Exploitation ou Réserve. Les artilleries de Corps en contrebatterie sont retournées sur leur face bombardement.

#### Conditions du mouvement Stratégique

Unité à 3 hexs maxi d'un QG ou sur une voie ferrée, pas en ZDC et disposant d'un nombre suffisant de points de transport

**Trajet valide**

- uniquement hexs de route et/ou de voie ferrée
- pas d'unités ennemies ou de ZDC
- hors de portée de l'artillerie ennemie

#### DESORGANISATION = REORGANISATION

- Potentiel de mouvement divisé par 2
- Attaque/Avance après combat/Exploitation **impossibles**
- Désengagement possible

### SEQUENCE DES PV - Fin de Tour

- Gestion des unités** — Les unités se déplacent et sont reconstituées sur les aide de jeu (chapitre N)
- Points de victoire — Vérification des Points de Victoire obtenus durant le tour